

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

**Guilherme Gonçalves de Sousa
Pedro Rangel**

Miolo de Rato: labirinto de produção

Juiz de Fora
2025

**Guilherme Gonçalves de Sousa
Pedro Rangel**

Miolo de Rato: labirinto de produção

Trabalho de conclusão de curso apresentado
ao Instituto de Artes e Design da Universidade
Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial
à obtenção do grau de bacharel em Cinema e
Audiovisual.

Orientador: Prof. Luis Antonio Dourado Junior

Juiz de Fora
2025

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração
automática da Biblioteca Universitária da UFJF,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

G. de Sousa, Guilherme.
Miolo de rato : Labirinto de produção / Rangel, Pedro / Guilherme
G. de Sousa. -- 2025.
93 f.

Orientador: Luis A. Dourado Jr
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade
Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2025.

1. Cinema Experimental. 2. Horror Psicológico. 3. Excesso de
telas. I. Dourado Jr, Luis A., orient. II. Título.

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

Aos 21 dias do mês de **março** do ano de **2025**, às **18:00 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 “**Trabalho de Conclusão de Curso em Cinema e Audiovisual II**” - **ART493**, apresentada pelos alunos **GUILHERME GONÇALVES DE SOUSA**, matrícula **202197012**, e **PEDRO RANGEL**, matrícula **202197024**, tendo como título “**Miolo de Rato**”.

Constituíram a Banca Examinadora os Professores (as):

Prof. Dr. Luis Antonio Dourado Junior, UFJF – Orientador.

Prof. Dr. Luiz Carlos Gonçalves de Oliveira Júnior, UFJF - Examinador

Prof. Dr. Rogério Terra Júnior, UFJF - Examinador

Após a apresentação e as observações dos membros da banca avaliadora, definiu-se que o trabalho foi considerado

(APROVADO) (REPROVADO). Com nota 100 (CEN).

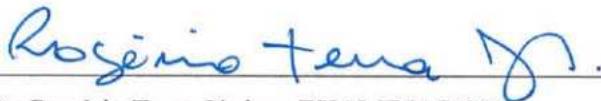
Eu, **Luis Antonio Dourado Junior**, Professor Orientador, lavrei a presente ata que segue assinada por mim e pelos demais membros da Banca Examinadora, comprometendo-me em informar a nota do aluno no SIGA UFJF o mais breve possível.



Prof. Dr. Luis Antonio Dourado Junior – ORIENTADOR



Prof. Dr. Luiz Carlos Gonçalves de Oliveira Júnior – EXAMINADOR



Prof. Dr. Rogério Terra Júnior – EXAMINADOR

AGRADECIMENTOS

Eu, Guilherme, gostaria de começar agradecendo meus pais, Nilson e Noeli, por terem me apoiado em minhas decisões, tanto na escolha do curso quanto na maluquice de ir pra tão longe de casa em busca dos meus sonhos, sem eles esse filme não seria possível. Também por terem feito o possível e impossível para que eu pudesse realizar essa etapa da vida.

Também agradeço a minha irmã, Bianca, meu maior motivo de querer chegar até o fim e me tornar um espelho positivo para que independente de qualquer coisa, ela também possa enxergar que é possível seguir os sonhos. Aos meus avós e demais familiares por me confiarem e sempre demonstrarem curiosidade em momentos de confraternização.

Agradeço à minha namorada Lívia, que esteve comigo desde que me mudei para Juiz de Fora e sempre acreditou no meu potencial até mesmo quando eu desacreditei de mim mesmo e da minha capacidade.

Aos amigos que fiz durante o processo e hoje vejo como minha família Juiz Forana. Por todas as conversas, discussões, ideias, projetos e momentos que dividimos e me ajudaram a chegar ao resultado final desse filme.

Os DCN's: Doddy, Dioguebas, Murilet e Totonho, por estarem comigo desde o começo do ensino médio e mesmo com a distância sempre se mostraram presentes me apoiando e ajudando como podem, sejam conversando sobre problemas da vida ou jogando conversa fora. Assim como Guigo e Sheidy, que como os DCN's, estiveram comigo desde o ensino médio e que, num concurso de curtas no nosso último ano juntos, me apresentaram o cinema como possibilidade e me fizeram escolher esse curso.

Ao nosso orientador Luis Antonio Dourado Junior, por aceitar e apoiar todas as loucuras que decidimos fazer durante a graduação, incentivando nossa criatividade pros trabalhos mais inusitados.

Por último agradeço o Pedro Rangel, um irmão que fiz durante a graduação e desde o começo esteve ao meu lado, trocando vídeos de skate e grau de moto, músicas, shows e outras vivências. Talvez o primeiro a escutar a ideia inicial do Miolo de Rato e com quem dividi um projeto tão pessoal.

Eu, Pedro Rangel, gostaria de registrar minha eterna gratidão à minha mãe, Bruna, por sempre ter me apoiado nesse sonho. Muito obrigado por tudo! Você é e sempre será minha maior referência.

Um salve também para o meu pai, Alex, por estar presente nessa jornada e me salvar em todas as mudanças. Sou imensamente grato por toda a base de vida que vocês me proporcionaram, permitindo que eu chegassem até aqui. Tudo nosso! Carrego comigo cada ensinamento e vivência que vocês me transmitiram.

Quero agradecer a toda a minha família, que sempre esteve ao meu lado, me apoiando, incentivando e contribuindo para o meu crescimento. Vocês foram peça fundamental em cada etapa da minha trajetória. Agradeço também aos amigos de longa data e aos que chegaram ao longo do caminho, fortalecendo e compartilhando ideias e momentos verdadeiros.

Em especial, um salve para o Guilherme! Desde nossa primeira conversa, percebemos que nossas visões se alinhavam. Criamos mais uma obra para a conta, e o *Miolo de Rato* representa muito da nossa vivência durante essa fase da faculdade. Realizamos um sonho ao concretizar esse projeto, fomos além do que imaginávamos e seguimos firmes na caminhada. É incrível poder acompanhar e fortalecer o progresso um do outro. Satisfação, irmão!

Agradeço também à minha namorada, Camila, por estar sempre ao meu lado, me apoiando com tanto amor e carinho. Nosso encontro dentro da universidade foi um presente dessa trajetória. Compartilhar o dia a dia com você me ensinou e motivou de inúmeras formas. Obrigado por ser quem você é!

Por fim, meu reconhecimento a todos os professores que dedicam seu conhecimento aos alunos do Instituto de Artes e Design. Em especial, ao professor Luis Antonio Dourado Junior, cuja orientação foi essencial para a realização deste projeto e cujo ensino fez toda a diferença. Sem suas ideias e apoio, não teríamos alcançado este nível de trabalho.

Em conjunto agradecemos a todos os membros da equipe que aceitaram participar do filme e embarcar com a gente nessa viagem. Sem eles o filme não teria chegado nem perto de acontecer. Adson, Arthur, Camila, Dafhany, Helô, João Vitor, Letícia, Mari, Mel, Mia, Rafael Oliveira de Melo e Túlio, muito obrigado. Deixamos a todos que ajudaram de alguma forma.

*"Esse é meu universo, onde eu me deito.
Onde eu sonho, crio os monstros e os destruo."*
— BK

RESUMO

Este memorial aborda a produção do curta-metragem “Miolo de Rato”: um trabalho desenvolvido com o objetivo de criar um curta-metragem experimental de horror psicológico e ação, que inclui em sua narrativa um videoclipe, acompanhado por uma música original criada para o projeto. A narrativa acompanha uma noite incomum de Jô, um jovem estudante que sofre de vertigem causada pelo uso excessivo de telas. Em uma dessas noites, após episódios de tontura, Jô decide sair mais cedo da aula e retornar para casa. Durante o trajeto, ele encontra uma criatura que o persegue pelos labirínticos corredores da faculdade.

Este diário de produção detalha o processo de realização do curta, desde a concepção da ideia e desenvolvimento do roteiro até as etapas de pré-produção, produção, pós-produção e estratégias de distribuição.

Palavras-chave: Excesso de telas; Horror Psicológico; Cinema experimental;

Abstract

This report covers the production of the short film “Miolo de Rato”, a work developed with the aim of creating an experimental short film of psychological horror and action, which includes in its narrative an excerpt that starts a music video, accompanied by an original song created for the project. The narrative follows an unusual night for Jô, a young student who suffers from vertigo caused by excessive use of screens. One such night, after episodes of dizziness, Jô decides to leave class early and return home. On the way, he encounters a creature that chases him through the labyrinthine corridors of the college.

This production diary details the process of making the short film, from conceiving the idea and developing the script to the stages of pre-production, production, post-production and distribution strategies.

Keywords: Excessive Screen Time; Psychological Horror; Experimental Cinema;

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	17
2. DA IDEIA AO ROTEIRO.....	18
3. DO ROTEIRO AO FILME.....	25
3.1 DECUPAGEM.....	25
3.2 CONTRASTES.....	27
3.3 REFERÊNCIAS VISUAIS.....	29
3.3.1 O REI DO POP: MICHAEL JACKSON.....	29
[Figura 1 – Diálogo através da música de Thriller de Michael Jackson].....	30
3.3.2 O JUNGLE.....	31
3.3.3 MATUÊ - O SOM.....	33
3.3.4 TAME IMPALA - LET IT HAPPEN.....	34
3.3.5 - LA HAINÉ (O Ódio).....	34
[Figura 2 – Cena do espelho do filme La Haine].....	35
3.3.6 LOVE, DEATH & ROBOTS - A TESTEMUNHA.....	35
4. DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA.....	36
[Figura 3 – Cena Gopro - Primeira Pessoa].....	37
4.1 A LUZ.....	37
[Figura 4 – Poça de água].....	38
4.2 A PROFUNDIDADE DE CAMPO.....	38
[Figura 5 – Início da perseguição].....	39
4.3 O USO INDEVIDO DO ISO.....	39
4.4 A DISTÂNCIA FOCAL.....	40
5. CRIAÇÃO DAS MÚSICAS.....	40
[Figura 6 – Captura de tela do projeto da primeira versão da música no Ableton]..	41
[Figura 7 – Captura de tela do projeto da segunda versão da música no Ableton]..	41
6. IDENTIDADE VISUAL.....	42
[Figura 8 – Palavras-chaves do universo do curta-metragem].....	43
6.1 MOODBOARD.....	43
[Figura 9 – Moodboard visual para o Miolo de Rato].....	44
6.2 PALETA DE CORES.....	44
[Figura 10 – Paleta de cores].....	45
6.3 TIPOGRAFIA E ÍCONE.....	45
[Figura 11 – Aplicação dos elementos de identidade visual].....	46
[Figura 12 – Aplicação dos elementos da principais da IDV].....	46
7. DIREÇÃO DE ARTE.....	47
7.1 CENOGRÁFIA.....	48
7.2 FIGURINO.....	48
7.3 MAQUIAGEM.....	49
7.4 O ESPELHO.....	49
[Figura 13 – Personificação do “Deus do Furdunço”].....	50
[Figura 14 – Constraste entre a roupa do Deus do Furdunço e do protagonista.]	50
[Figura 15 – Maquiagem de referência “O Gabinete do Dr. Caligari”].....	51

7.5 O VIGILANTE.....	51
[Figura 16 – Maquiagem referência de Serj Tankian].....	52
8. EQUIPE.....	52
[Tabela 1 – Equipe Técnica].....	53
8.1 PROCESSO DE SELEÇÃO DE ATORES.....	54
[Figuras 17 - Post personagem Jô e Segurança].....	54
[Figuras 18 - Formulário teste de elenco].....	55
[Figuras 19 - Briefing Teste de Elenco].....	56
9. A ESCOLHA DAS LOCAÇÕES.....	57
9.1 INSTITUTO DE ARTES DE DESIGN.....	58
[Figuras 20 - Mapa com os locais das gravações].....	58
[Figura 21 - Rima visual Miolo de Rato cena3, bebedouro 3].....	59
[Figura 22 - Rima visual Miolo de Rato cena 3, bebedouro 2].....	60
9.2 DESCIDA DO MORRO.....	60
[Figura 23- Frame filme Miolo de Rato, Cena 6 escada do Instituto de Ciências Exatas].....	61
[Figura 24 - Frame filme Miolo de Rato, Cena 6 bosque do Instituto de Artes e Design.].....	61
9.3 INSTITUTO DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA.....	61
10. ORÇAMENTO.....	62
10.1 ARRECADAÇÃO.....	62
[Figuras 25 - POST DE PRÉ VENDA].....	63
[Tabela 2 – Apoiadores do projeto].....	63
10.2 GASTOS DO PROJETO.....	64
[Tabela 3 – Gastos do Projeto].....	64
11. PROCESSO DE PRODUÇÃO.....	65
11.1 PLANEJAMENTO E GRAVAÇÕES.....	66
11.2 CENAS COMPLEXAS.....	66
[Figura 26 - Frame filme Miolo de Rato cena 1].....	67
[Figura 27 - Frame filme Miolo de Rato cena 2].....	67
[Figura 28 - Frame filme Miolo de Rato cena 7].....	68
11.3 DESAFIOS E ADAPTAÇÕES.....	68
12. PÓS-PRODUÇÃO.....	69
12.1 CRIANDO O AMBIENTE DE MONTAGEM.....	70
12.2 MONTAGEM.....	70
12.3 CORREÇÃO DE COR.....	72
[Figura 29 – Take em C-log].....	72
[Figura 30 – Take com espaço de cor convertido para Rec. 709].....	73
[Figura 31 – Camada de correção para deixar o filme preto e branco].....	73
[Figura 32 – Color Grading Final]Fonte: Miolo de Rato, 2025.....	74
[Figura 33 – Cena inicial - Fase amarela].....	75
[Figura 34 – Período de aula - Fase azul].....	75
[Figura 35 – Descida morro - Fase verde].....	76
[Figura 36 – Cena final - Fase vermelha].....	77
[Figura 37 –Cores do Windows].....	78

12.4 EFEITOS VISUAIS.....	78
12.4.1 - O ESPELHO.....	78
[Figura 38 – Área da máscara para rotoscopia].....	79
12.4.2 - SOBREPOSIÇÕES.....	80
[Figura 39 – Sobreposição e duplicação].....	80
[Figura 40 – Área da máscara para rotoscopia Jô].....	81
[Figura 41 – Área da máscara para rotoscopia - Vigilante].....	81
13. FOTOGRAFIAS ANALÓGICAS.....	81
[Figuras 42 e 43 - Gravações internas nos bebedouros do IAD (Fujifilm Fujicolor 400)].....	82
[Figuras 44 e 45 - Gravações internas no banheiro do IAD (Fujifilm Fujicolor 400)]	
82	
[Figura 46 - Gravações externas no bosque do IAD (Kodak Gold 200)].....	83
[Figura 47 e 48 - Gravações externas no ICB (Fujifilm Fujicolor 400 e Kodak Gold 200, respectivamente)].....	83
[Figura 49 - Gravações externas no ICB (Fujifilm Fujicolor 400)].....	84
14. CONCLUSÃO.....	84
BIBLIOGRAFIA.....	85
REFERÊNCIAS.....	85
APÊNDICE.....	86
APÊNDICE B.....	89

Lista de Figuras

[Figura 1 – Diálogo através da música de Thriller de Michael Jackson]....	30
[Figura 2 – Cena do espelho do filme La Haine].....	35
[Figura 3 – Cena Gopro - Primeira Pessoa].....	37
[Figura 4 – Poça de água].....	38
[Figura 5 – Início da perseguição].....	39
[Figura 6 – Captura de tela do projeto da primeira versão da música no Ableton.].....	41
[Figura 7 – Captura de tela do projeto da segunda versão da música no Ableton.].....	41
[Figura 8 – Palavras-chaves do universo do curta-metragem].....	43
[Figura 9 – Moodboard visual para o Miolo de Rato].....	44
[Figura 10 – Paleta de cores].....	45
[Figura 11 – Aplicação dos elementos de identidade visual].....	46
[Figura 12 – Aplicação dos elementos da principais da IDV].....	46
[Figura 13 – Personificação do “Deus do Furdunço”].	50
[Figura 14 – Constraste entre a roupa do Deus do Furdunço e do protagonista].	50
[Figura 15 – Maquiagem de referência “O Gabinete do Dr. Caligari”].....	51
[Figura 16 – Maquiagem referência de Serj Tankian].....	52
[Figuras 17 - Post personagem Jô e Segurança].....	54
[Figuras 18 - Formulário teste de elenco].....	55
[Figuras 19 - Briefing Teste de Elenco].....	56
[Figuras 20 - Mapa com os locais das gravações].....	58
[Figura 21 - Rima visual Miolo de Rato cena3, bebedouro 3].....	59
[Figura 22 - Rima visual Miolo de Rato cena 3, bebedouro 2].....	60
[Figura 23- Frame filme Miolo de Rato, Cena 6 escada do Instituto de Ciências Exatas].	61
[Figura 24 - Frame filme Miolo de Rato, Cena 6 bosque do Instituto de Artes e Design.].....	61
[Figuras 25 - POST DE PRÉ VENDA].....	63

[Figura 26 - Frame filme Miolo de Rato cena 1].....	67
[Figura 27 - Frame filme Miolo de Rato cena 2].....	67
[Figura 28 - Frame filme Miolo de Rato cena 7].....	68
[Figura 29 – Take em C-log].....	72
[Figura 30 – Take com espaço de cor convertido para Rec. 709].....	73
[Figura 31 – Camada de correção para deixar o filme preto e branco].....	73
[Figura 32 – Color Grading Final]Fonte: Miolo de Rato, 2025.....	74
[Figura 33 – Cena inicial - Fase amarela].....	75
[Figura 34 – Período de aula - Fase azul].....	75
[Figura 35 – Descida morro - Fase verde].....	76
[Figura 36 – Cena final - Fase vermelha].....	77
[Figura 37 –Cores do Windows].....	78
[Figura 38 – Área da máscara para rotoscopia].....	79
[Figura 39 – Sobreposição e duplicação].....	80
[Figura 40 – Área da máscara para rotoscopia Jô].....	81
[Figura 41 – Área da máscara para rotoscopia - Vigilante].....	81
[Figuras 42 e 43 - Gravações internas nos bebedouros do IAD (Fujifilm Fujicolor 400)].....	82
[Figura 44 e 45 - Gravações internas no banheiro do IAD (Fujifilm Fujicolor 400)].....	82
[Figura 46 - Gravações externas no bosque do IAD (Kodak Gold 200)]....	83
[Figura 47 e 48 - Gravações externas no ICB (Fujifilm Fujicolor 400 e Kodak Gold 200, respectivamente)].....	83
[Figura 49 - Gravações externas no ICB (Fujifilm Fujicolor 400)].....	84

Listas de Tabelas

[Tabela 1 – Equipe Técnica].....	53
[Tabela 2 – Apoiadores do projeto].....	63
[Tabela 3 – Gastos do Projeto].....	64

1. INTRODUÇÃO

“Miolo de Rato” é um curta de horror experimental que tem como objetivo discutir o consumo excessivo de vídeos e, consequentemente, a superexposição do olhar às telas. O filme utiliza o próprio meio audiovisual para refletir sobre como as mudanças multimidiáticas influenciam a dinâmica de consumo e a vida daqueles que as experienciam.

O curta Miolo de Rato surgiu na minha mente (co-diretor e roteirista Guilherme Gonçalves de Sousa) muito antes de ser efetivamente concretizado sob tal título. Tratava-se, à época, de uma vaga ideia concebida enquanto no trajeto para casa. Recordo que, em uma ocasião cuja data exata não consigo precisar, mas situada entre o segundo semestre de 2022 e o primeiro de 2023, encontrava-me sozinho, saindo da aula após as 22h e, como (quase) todos alunos do Instituto de Artes e Design, comecei a descer pelo morro em direção ao portão norte da Universidade Federal de Juiz de Fora.¹

Descida longa e solitária. Acredito que aqueles que já fizeram esse trajeto, nesse mesmo horário e acompanhados apenas de si mesmos, já tiveram a mesma sensação que tive: medo.

Para aqueles que nunca fizeram esse caminho, assistir ao curta-metragem pode proporcionar uma ideia de como é, mas ofereço aqui uma breve descrição: um caminho com uma vegetação densa que cria uma penumbra sepulcral. Na época de idealização da obra, luzes de vapor de sódio deixavam a rua com um tom alaranjado quase surrealista, e frequentemente, com poucos carros e pessoas transitando. Na maioria das vezes, aquele caminho - até mesmo acompanhado! - poderia causar um certo desconforto psicológico.

Em meio a isso, veio o questionamento: o que eu faria caso algo aparecesse naquele exato instante? Dessas experiências nasceu o curta Miolo de Rato, ou, pelo menos, a ideia inicial que guiaria a produção. A primeira resposta que me ocorreu consistiu em uma nova pergunta: o que seria essa coisa ou entidade? Já vi alguns animais silvestres nesse trajeto: pássaros, tatu, uma pequena família de cachorros do mato, gambás e insetos incomuns.

¹ Neste trabalho será usada a primeira pessoa do singular em referência aos processos individuais realizados ao longo do projeto. No restante do trabalho, quando nos referirmos à pesquisa como um processo coletivo ou à análise dos dados, utilizaremos a terceira pessoa do singular ou do plural, conforme adequado ao contexto acadêmico.

Outra possibilidade que surgiu foi a ideia de ter alguém à espreita, escondido, esperando uma pessoa distraída com a pseudo-segurança que se sente por estar andando dentro da universidade, oferecendo risco à vida de outras pessoas.

Em meio a essas possibilidades da realidade que saltaram no pensamento, comecei a imaginar possibilidades e combinações desses casos que vivem fora da realidade material. Monstros, fantasmas, alienígenas, paranoia, pânico, olhares, câmeras e um sem número de possíveis incidentes paranormais.

Apesar da solitude, algo sempre esteve presente durante essas jornadas: a música. Inúmeras vezes, enquanto caminhávamos juntos - nós, coautores, e outros alunos do IAD - compartilhamos ideias musicais, referências, novos artistas e seus respectivos trabalhos. Isso influenciou não apenas nosso gosto musical, mas também nosso olhar para o espaço. O que mais consumimos e compartilhamos foram obras, essencialmente, do movimento Hip Hop brasileiro.

O Hip Hop é uma cultura de rua baseada em quatro grandes pilares: o Rap (a música), o DJ (quem seleciona as músicas e as apresenta ao público), o grafite (a arte materializada em muros e paredes do espaço urbano por meio da pintura) e o Breakdance (a dança). Todos esses elementos são feitos na rua, pela rua e para a rua. O Hip Hop é um movimento acessível e coletivo, que tem como missão propagar conhecimento e representatividade por meio da arte.

Dentre esses pilares, o Rap e o DJ foram os mais presentes em nossas conversas. Entretanto, sempre que caminhávamos por outros espaços além da universidade— muitas vezes ouvindo DJs ou álbuns e playlists de rap— estávamos também em constante observação das pichações e dos grafites. Em suas diferentes vertentes, essa arte se manifesta como um grito de presença daqueles que, muitas vezes, não são vistos como parte da sociedade.

Com isso, desenvolvemos um olhar que nos levou a enxergar a universidade também como um espaço de produção para o nosso filme. Assim como a pichação se inscreve nas paredes, nosso filme também surge e se inscreve no espaço que frequentamos ao voltar da faculdade.

2. DA IDEIA AO ROTEIRO

Durante o percurso de volta para casa, a experiência vivida nesses retornos, se tornam uma cena. *A priori*, um jovem está caminhando por uma rua escura cercada por árvores, até que nota que há algo escondido em meio à vegetação.

Curioso, o jovem se aproxima do local que o chamou a atenção até se dar conta de que sua ação pode oferecer algum risco e então foge desesperadamente. Esta cena me marcou intensamente (Guilherme). Algo que parecia gritar dentro de mim para conduzir as diferentes versões de roteiros.

A sequência dessa cena vem de outras situações comumente vivenciadas nesse mesmo trajeto: o sistema excretor e digestivo me lembrando de sua existência e funcionamento.

No meio do trajeto, temos fácil acesso ao Instituto de Ciências Biológicas, o ICB, que, na maioria das vezes, era uma opção para atender aos ciclos da vida humana. Como os cursos de Biologia e Nutrição, presentes no instituto, acontecem majoritariamente no período do dia, raras são às vezes em que se encontra, nesse horário após às 22h, as luzes dos corredores do instituto acesas ou outras pessoas que não os funcionários da segurança. Esse ambiente, nada convidativo, sempre me convidou a procurar um banheiro em meio aquele ambiente. Há, ali, um ar de mistério que me instiga sempre a realizar essa busca.

Muitas foram as vezes que entrava no ICB sabendo onde ficava o banheiro mais próximo e, ao encontrá-lo trancado, o desespero de encontrar outro banheiro aberto me fez dar voltas e voltas pelos corredores escuros. Em alguns deles, um feixe de luz iluminava uma pequena parte do caminho, até que, em meio a essa busca, encontrava um banheiro aberto e poderia, finalmente, fazer minhas necessidades.

Assim surge a segunda sequência do curta, que na montagem do curta se transformaria na sétima cena. O jovem, fugindo de uma situação de perigo, chega ao instituto de biologia e vê o segurança fazendo sua ronda. Ele corre até o funcionário e, com medo, tenta contar o que viu. O segurança o ignora e se transforma na criatura que ele viu em meio à vegetação. O jovem novamente se assusta e, com ainda mais medo, volta a fugir pelos corredores escuros que mais parecem um labirinto. Ele se encontra diversas vezes com o mesmo vigilante, mas, agora, sempre tenta fugir antes que seja tarde demais.

Essas duas cenas ficaram por muito tempo conectadas e isoladas de outras ideias. Apesar da necessidade dramática de construir alguma situação antes e depois dessa sequência, não conseguia encontrar uma motivação que levasse a personagem até esse ponto da história e que fosse suficientemente efetiva para me convencer a de fato tirar essas sequências já cinematográficas da cabeça. Realizar

uma produção audiovisual apenas com essas cenas já não era o bastante. Havia algo faltando.

Várias foram as vezes que ensaiei mentalmente essa produção em outras tantas solitárias caminhadas por esse trajeto. Até mesmo acompanhado, comentava com amigos as ideias, buscava uma opinião deles, para que eu pudesse, enfim, escrever essa história. Além dos ensaios sozinhos, comecei a compartilhar a ideia mais a fundo com Pedro Rangel, futuro co-diretor do curta-metragem. No dia 21 de outubro de 2022, durante o retorno de uma aula noturna, estávamos com uma câmera GoPro. Não tínhamos compromisso e poderíamos tirar um tempo para experimentar as ideias inicialmente concebidas de forma livre, explorando possibilidades de enquadramentos, decupagem, ritmo e outros conceitos ao redor do filme. A ideia finalmente começou a se materializar.

Os meses se passaram e outras sequências começaram a se configurar mentalmente. Como vivi esse personagem e parte dos conflitos dessas cenas inúmeras vezes, as coisas que experimentei anteriormente a essa parte do filme também se tornaram cenas que antecedem a sequência de eventos inicialmente concebida. Agora, um jovem estudante de cinema está em sala de aula assistindo a um filme. Em meio a hipnose do movimento das imagens e o som que as acompanha, seus pensamentos começam a se embaralhar e se misturar com o filme projetado. Após um tempo, em um lapso de consciência, ao ver que já não está entendendo nada, o jovem pega sua garrafa de água e sai da sala; ele caminha até um bebedouro que está quebrado e procura outra fonte de água para poder encher sua garrafa. Depois, ele vai ao banheiro, lava o rosto, se encara no espelho e decide ir para sua casa. O personagem retorna à sala, pega seus materiais escolares e abandona a aula. Basicamente, nesta segunda etapa de desenvolvimento foi criado o enredo anterior à fuga.

Essa premissa, porém, sempre se mostrou muito simples para mim (Guilherme) e muitas vezes a desvalorizei por sua simplicidade. Com o constante trabalho de desenvolvimento, certos floreios foram aparecendo. Eu tinha o costume de carregar uma garrafa de 1,5L, já outro amigo tem uma garrafa de 2L que se assemelha a um mini galão de água de 20L. Em meio à nossa fraternidade, sempre que constatávamos que nossas garrafas haviam sido esquecidas ou que a água de cada um havia acabado, compartilhávamos. Isso também servia de desculpa para

ceder ao tédio, cansaço ou outro motivo que nos fazia querer sair da sala de aula. A garrafa vazia era uma boa justificativa para amenizar a culpa.

Essa experiência foi incorporada na história quando escolhemos uma garrafa pet reciclada para a personagem. Nas primeiras versões de desenvolvimento, havia também uma interação em tom de comédia com outra pessoa na sala de aula: O jovem se levanta, pega uma garrafa de água de 500ml de algum produto que ele comprou anteriormente; perto da porta está sentado seu amigo que pede para ele encher sua garrafa, uma garrafa que por acaso tem 2L e parece um mini galão de 20L. Em pé, o jovem questiona se o amigo quer com ou sem gás como se fosse um garçom anotando o pedido, eles riem e o jovem sai.

É possível perceber que até agora esse jovem já está vivo e vivendo, mas ainda não tem um nome. Esse é um problema que enfrento sempre que escrevo uma nova história: escolher um nome para os personagens. Nesse momento inicial, opto por manter a personagem principal sem nome, chamando-o apenas de "jovem", e assumir que isso pode causar certa confusão. No entanto, como memorial dos processos de criação e realização desse curta, o trataremos assim para minimizar a confusão com personagens distintos, algo que também afliu a equipe durante a produção.

Voltando à cena entre os amigos, descartei-a por dois motivos: o primeiro é que decidi que o filme não teria diálogo. Naturalmente, o segundo motivo surge com uma pergunta após essa decisão: como fazer com que esse esquete de humor funcione visualmente e não fique parecendo uma tentativa forçada de ter um apelo à comédia? Hoje, penso que, até se o filme tivesse falas, a única motivação para essa piada seria um simples “por que sim”.

Na busca por conferir à obra um sentido filosófico e profundo, bem como uma aparência de “pseudo intelectualidade artística”, tive vontade de colocar esse personagem para enfrentar seus amigos personificando os pecados capitais, visualmente definidos através de símbolos e diálogos superficialmente densos que, em sua formulação, tentariam soar intelectuais. Nesse momento, a história ganhou um título: SALIGIA. a inicial de cada pecado em latim (*superbia, avaritia, luxuria, invidia, gula, ira, acedia*). Nesse momento, perdi o controle sobre a história e também a vontade de fazer dela uma obra audiovisual. Desconectei-me completamente da minha história - tanto aquela que criei, quanto a que vivi. Esqueci esse roteiro por meses, provavelmente um ano de esquecimento e negação.

Mesmo negando essa história, as cenas iniciais nunca saíram da minha mente e os ensaios não pararam de acontecer. Em diversos momentos eu parava sozinho no caminho e começava a pensar nos enquadramentos, fotografia e movimentos de câmera.

Nesse meio tempo, fiz a matéria de Metodologia da Pesquisa, que tem como premissa adiantar um certo trabalho de pesquisa que antecede o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Praticamente sai com um tema teórico para ser desenvolvido no TCC, e estava indeciso quanto à ideia.

Em março de 2024, quando restavam alguns dias para entregar o formulário com a proposta do TCC e a escolha de orientadores, recebi o Pedro em casa. Já não nos encontrávamos com tanta frequência no Instituto de Artes e Design e os raros encontros se transformavam em longas conversas sobre vários assuntos. Em meio a temas variados de discussão, começamos a conversa sobre esse formulário e como estava evoluindo a ideia para o desenvolvimento do TCC. Tínhamos uma noção geral da ideia de cada um, mas, naquele momento, prestes a entregar o formulário, questionei em que estágio se encontrava o projeto dele. Passamos por esse mesmo processo de sair da matéria de metodologia com um pré-projeto de TCC pronto, cada um na sua área de interesse. A conversa tomou um rumo que fez com que nossos interesses se conectassem: minha ideia de filme, o interesse dele em fazer algo relacionado a efeitos visuais e nosso desejo mútuo de trabalhar com música se encontraram, e, na véspera da entrega do formulário, decidimos abandonar nossos pré-projetos e embarcar na ideia de fazer o curta-metragem aqui apresentado.

Expliquei de forma resumida as ideias que desenvolvi ao longo desse período para a história sobre a qual já havíamos conversado anteriormente. Durante essa discussão, elaboramos algumas propostas em conjunto e precisávamos registrá-las no formulário de seleção de orientadores. Faltando poucos dias para a entrega do documento de projeto de TCC, teve início a greve docente em março de 2024, adiando em alguns meses a decisão final. Esse período adicional nos deu tempo para, de fato, colocar as ideias no papel e submeter o projeto, mas é óbvio que não fizemos com a antecedência recomendada: deixamos para preparar o pré-projeto com cerca de uma semana antes do prazo final. Trabalhamos a ideia geral do curta-metragem e a submetemos, no dia 26 de junho de 2024, a proposta de realização de um curta de perseguição e horror experimental que introduz um clipe

musical. A única certeza que tínhamos era a necessidade da sequência da corrida nos corredores do ICB, e que esta era a nossa maior motivação, pois se tratava da vontade de realizar um clipe musical.

Tínhamos em mente a ideia de fazer um filme de maneira rápida e fluída, com uma equipe muito enxuta, contando apenas nós dois - Guilherme e Pedro - e mais alguns amigos para operar a câmera e atuar - mesmo ninguém nunca tendo atuado seriamente.

Em setembro, fizemos uma visita ao ICB para entender o que seria necessário para conseguirmos aquela locação. Após obter essas informações, fomos ao IAD e procuramos o nosso orientador, Luis Antonio Dourado Junior, em sua sala. Tivemos uma breve conversa, onde explicamos a ideia geral do filme e o que precisávamos fazer para dar início à produção. Apesar do roteiro, nesse momento, estar incompleto, foi o suficiente para iniciar os processos de pré-produção do filme. Ele gostou da ideia, mas disse para termos cuidado com o início na sala de aula para não ficar um filme genérico de TCC que começava em uma sala de aula. Ele também deu a ideia de utilizarmos um rato em um labirinto como alegoria para esse personagem que está perdido e caminhando sem rumo. Aqui, o projeto ganha um título: *Rat Race*.

Com isso, fui obrigado a reabrir o roteiro para tentar salvar algo do que já havia sido criado e discutido. Durante dias, tentei manipular aquela história para que ela funcionasse e não tive êxito. Decidi recomeçar do zero e reescrever toda a trajetória desse personagem. Nesse processo, percebi que mantive grande parte, toda a seção que eu havia julgado como muito simplória e que se transformou em ponto de partida para construir a narrativa. Na verdade, está mais para a fundação da casa a ser construída. Percebi que a ideia de um jovem que sai da aula para encher a garrafa, vai ao banheiro, se encara, retorna a sala para buscar suas coisas e ir para a casa estava bem sólida e isso me agradava.

Nesse meio tempo, assisti a um vídeo no YouTube do canal BRKsEDU² mostrando seu novo estúdio de gravação e comentando sobre os motivos que o fizeram mudar. Entre eles, uma ideia pulou no meu colo. O youtuber Eduardo Pugliese Benvenuti, conhecido como “BRKsEDU”, comenta ao longo do vídeo que

² BRKsEDU. Tour Pelo Meu NOVO ESTÚDIO!!! | Setup BRKsEDU 2023. YouTube. 21 de julho de 2023. 27 min. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=OatXRNcYFhY&ab_channel=BRKsEDU. Acesso em: 09/03/2023.

seu antigo estúdio era no porão da sua casa, onde não havia janelas, com isso ele começou a ter episódios de vertigem, causados pelo excesso de telas, em decorrências das horas jogando e produzindo conteúdo. Como uma luva, essa ideia cabia perfeitamente na narrativa que fundamentei. Um jovem assistindo a um filme - uma tela - entra em um transe que pode não ser saudável e decide sair dali para respirar. Nisso ele pega sua garrafa de água e sai da sala, faz todo o trajeto citado anteriormente até o banheiro, se encara no espelho e decide ir embora para sua casa.

Aqui é o momento em que volto a me conectar com a história. Percebi que estava passando muito tempo consumindo vídeos em orientação vertical em redes sociais. Entrava num ciclo quase interminável da recompensa dopaminérgica rápida causada por eles. Foi então que a outra luva apareceu. Um jovem que está viciado em consumir vídeos curtos começa a ter episódios de vertigem. Durante uma de suas aulas, ele assiste a um filme experimental e sente outro desses momentos. Ele pega sua garrafa e sai da sala. Ao sair, pega seu celular e começa passar por diversos vídeos. O aparelho está sempre em suas mãos e seus olhos quase não se desviam da tela. Enquanto enche sua garrafa e assiste aos vídeos, outra pessoa chega para também usar o bebedouro. Essa pessoa vendo o tamanho da garrafa do jovem, espera que ele ceda e a deixe encher sua garrafa, com a demora e a falta de empatia do jovem, a outra pessoa sai irritada. Ele até percebe, mas, com um olhar de indiferença, ignora e volta a se distrair com os vídeos.

Isso também se liga à metáfora do rato em um labirinto. Uma pessoa que busca por diversos caminhos, através dos vícios cotidianos, uma fuga da realidade. Com o roteiro quase pronto para mostrar para o Pedro, um nome aparece: Mateus. Esse foi o primeiro nome do protagonista, um nome que não me agradou e que mais tarde viria a mudar para Chico em uma segunda versão, e finalmente Jô na versão final, mas que era o suficiente para podermos iniciar o filme e evitar confusões na comunicação entre os membros da equipe de produção.

Até então, o filme continuava a ter seu início em uma sala de aula. O receio de começar assim permanecia como uma inquietação constante. Gastei alguns dias pensando em uma forma criativa de iniciar o filme. Foi quando em um dos meus momentos de necessidade em casa, percebi que esse personagem poderia estar nessa mesma situação. Sentado sobre o sanitário e assistindo a mais e mais vídeos,

os quais não se lembraria logo após sair do banheiro. Era como um salto temporal, perdido no tempo e espaço, um buraco negro das ideias.

Assim que saí, sentei e escrevi a ideia dessa cena: Mateus está sentado no vaso sanitário e tem um episódio de vertigem. Ao voltar à lucidez, faz sua higiene pessoal e sai do cubículo do banheiro público. Vai até a pia, lava a mão, encara-se no espelho, lava o rosto e volta para a aula. Era a introdução que o filme precisava, encerrando, assim, a fundação e o alicerce da casa.

3. DO ROTEIRO AO FILME

Com o roteiro (apêndice A) definido começamos a discutir e fazer as primeiras escolhas para realizar o curta. Logo no começo da pré produção chegamos ao primeiro dilema: como dividir a tarefa da direção? Como já havíamos discutido inúmeras vezes sobre o curta-metragem durante pouco mais de dois anos entre o surgimento da ideia e a decisão de fazer o projeto, tínhamos liberdade e espaço para trocar ideias um com o outro. Tentamos transformar a produção do filme em um espaço de experimentação técnica, no qual, embora a liberdade seja importante, o resultado final seja justamente o obtido por meio da exploração e teste de diferentes abordagens e recursos. Buscamos estabelecer um ambiente que proporcionasse à equipe a liberdade de sugerir ideias e contribuir ativamente em aspectos técnicos e criativos.

3.1 DECUPAGEM

Para a decupagem do filme, pensamos em duas abordagens: uma mais lenta e objetiva (Apêndice B), buscando resolver as ações com o mínimo de planos possíveis contidas em um espaço delimitado, utilizando planos de maior duração e resultando em um efeito que faz o espectador sentir o tempo perdido e questionar se as ações de Jô são realmente saudáveis - servindo, talvez, como espelho para o próprio espectador! A segunda abordagem apresenta um ritmo mais acelerado e caótico (Apêndice B), no qual a confusão espacial e mental da personagem se entrelaça com a percepção do espectador. A montagem é guiada pelo ritmo da música, ao mesmo tempo em que utiliza padrões estéticos comuns nos movimentos de vanguarda do cinema do século XX, como, por exemplo, o Expressionismo Alemão, o Surrealismo e o Cinema Experimental. Esse recurso pode, possivelmente, atuar como um espelho, revelando um duplo do próprio espectador.

Introduzimos o espectador ao filme com um ângulo de câmera inusitado, espreitando o personagem principal. O plano zenital enquadraria Jô sentado ao vaso sanitário, com o ponto de vista posicionado nas costas. Esse enquadramento lança um olhar incomum, justamente por não o registrar a partir da porta. Colocamos o espectador dentro de um espaço onde ele não deveria estar, e em uma posição que talvez nunca imaginasse alcançar. Quebramos o momento de privacidade do personagem, causando também desconforto no espectador e instigando seu desejo em espionar o celular do personagem. Este, por sua vez, permanece completamente alheio à sua observação.

Algo que buscamos foi um “vai e vem” que leva o espectador cada vez mais próximo do espaço pessoal de Jô. Sempre iniciamos as sequências do personagem principal com um plano que nos põe distante - geralmente com o uso de um plano geral ou um plano americano - e à medida que a personagem se desassocia da realidade, podemos nos aproximar e ver de perto o que o rodeia e sua reação à esse ambiente, criando uma alternância entre planos médias e planos detalhe sem que isso seja um incômodo para ele, o personagem, seja para acompanharmos de perto os problemas que ele enfrenta ou para ver como suas expressões faciais se transformam conforme o estímulo recebido.

Essa escolha de aproximação e afastamento explora a própria dinamicidade da ação e a coerência espacial, colocando em xeque o olhar do espectador, que, na mídia linear tradicional, não tem escolha de selecionar o que é exibido na tela. Essa total falta de controle do espectador, algo característico no cinema, foi modificado com a criação deste formato de vídeos curtos e verticalizados, apresentados em contínuo fluxo sob controle instantâneo e individual de quem opera o celular ou computador.

Não cabe ao espectador a escolha de “pular” um vídeo de sua página pessoal: ele fica refém do tempo de exibição e do mundo diegético da obra, podendo causar uma sensação de frustração e raiva. Esse sentimento é oriundo dessa aproximação que leva o espectador a também se persuadir pelas redes sociais e se interessar pelo conteúdo, assim, quando Jô passa para o próximo vídeo, não deixando nenhum chegue ao seu final, o próprio espectador é exposto a um vazio, potencializando um processo de autoquestionamento.

Essa sensação vai aos poucos preparando o espectador para o clímax do curta-metragem, momento no qual a estrutura estabelecida é desconstruída de maneira que possa causar ruptura e desconforto.

Para as cenas de perseguição e alucinações de Jô, mantivemos uma rigidez menor em relação à decupagem. Foram mantidas muitas das ideias que foram geradas durante os nossos testes e ensaios, construindo uma série de planos que poderiam vir a ser interessantes no momento da montagem. Entretanto, optamos por não planejar essas ideias de maneira rigidamente estruturada, com o objetivo de contar a história por meio de planos que, muitas vezes, eram "descobertos" no momento da gravação.

A liberdade que conquistamos ao utilizar o espaço como ele é, a quebra consciente das regras de raccord e a ausência de uma decupagem planificada nos permitiu reconstruir o espaço e o tempo do filme, extraindo novas ideias e compreendendo o objetivo do filme durante a própria etapa de produção, nos colocando em um lugar de inquietação e construção intuitiva. Sabendo previamente que seríamos os nossos próprios montadores, muitas de nossas estratégias de gravação surgiram a partir de uma certa consciência e planejamento em relação à etapa posterior de montagem.

3.2 CONTRASTES

O filme é construído e guiado por diversos pontos que contrastam entre si, seja na fotografia, nas escolhas sonoras ou na decupagem.

O primeiro e mais evidente contraste é a utilização do preto e branco. Essa escolha foi feita para reduzir a escala de cores a tons de cinza e evidenciar um estado emocional da personagem, que não enxerga uma realidade colorida e vibrante. Outro contraste divide o filme em duas partes³: a parte “A”, clara, marcada pela presença de luzes que trazem mais tons de cinza claro e branco; e a parte “B”, majoritariamente escura, criando uma atmosfera mais subjetiva e menos descriptiva dos espaços, necessária para que a sequência de fuga tenha mais impacto emocional.

As diferentes formas de utilizar o *raccord* também contrastam entre si. Na parte A, buscamos não quebrar os princípios de continuidade visual e de transição suave entre diferentes planos, sempre com o intuito de preservar a coerência

³ Definimos como “parte A” o período que se passa entre a cena inicial e a cena quatro, e “parte B” como as cenas seguintes.

espacial e narrativa. Já na parte B, rompemos alguns desses preceitos para emular um labirinto visual, gerando um efeito de desorientação no espectador. Enquanto na parte A a obediência às estratégias do *raccord* permite observarmos, à certa distância, o protagonista e sua constante degradação psicológica, na parte B, a quebra dos vínculos espaciais nos coloca no meio da confusão da personagem, quiçá, revelando aspectos do próprio espectador e sua dinâmica de consumo audiovisual no contexto da acelerada efemeridade do conteúdo criado para as redes sociais.

Também estruturamos o filme estabelecendo dois blocos marcados por diversos pontos contrastantes. A primeira característica que as diferencia é a ausência de música em um “ato” e construção de uma paisagem sonora estabelecida pela presença da música em um segundo momento, que não apenas demarca uma diferença temática, mas também estabelece o ritmo do filme. Nas cenas em que acompanhamos Jô se afundando progressivamente nos vídeos, adotamos uma abordagem mais objetiva, evitando cortes excessivos e buscando soluções concisas para cada cena.

Algo que acompanha o todo o filme é o uso do silêncio, que é quebrado apenas por sons diegéticos pontuais, como o som dos vídeos no celular e suas risadas. Outro ponto de contraste ocorre na cena dos bebedouros: a velocidade de vazão da água se contrasta com a visível pressa da moça em retornar rapidamente para a sala de aula enquanto espera que Jô tenha empatia e ceda o bebedouro para que ela encha sua garrafa. Esse contraste também é evidenciado pelo tamanho das garrafas, o que influencia o tempo necessário para enchê-las, reforçando o desapego de Jô com a realidade ao seu redor.

Um dos desafios que enfrentamos foi a manipulação do ritmo, buscando estabelecer um equilíbrio rítmico para o filme. Para isso, decidimos que a primeira parte, onde acompanhamos Jô, tivesse planos mais longos, no limiar de causar desconforto no espectador e resolver a ação. Condensamos em poucos planos toda a ação necessária para a cena. Já a segunda parte tem seu ritmo definido pela música, não apenas pela velocidade que ela impõe, mas também pelos cortes feitos em cima de seus elementos.

3.3 REFERÊNCIAS VISUAIS

Para estruturar as ideias e construir o filme, buscamos em nossas referências pessoais material para inspirar a construção visual do projeto e ajudar a desenvolver ideias criativas para o nosso curta-metragem.

A maior referência para esse projeto, desde o início, foi a música. Sempre discutimos a realização de um videoclipe, porém nunca tivemos disposição para perseguir esse objetivo e efetivamente produzir material em vídeo inspirado e sincronizado à música. Quando unimos nossas ideias, chegamos à decisão de fazer um curta-metragem e, na parte final, inserir uma música de criação autoral. No começo, tivemos certa dificuldade em pensar e encontrar uma forma de como fazer essa combinação funcionar e como poderíamos equilibrar os dois elementos.

Isso guiou não apenas nossa busca por referências sonoras, mas também por pistas visuais. Assim começamos a selecionar nossas referências musicais, estabelecendo uma relação audiovisual entre a música e a narrativa para nos inspirar e criarmos uma noção de como poderíamos correlacionar os dois mundos, sem que ambos os desenvolvimentos - sonoro e visual - entrassem em constante conflito.

Nessa busca por referências, chegamos a um denominador comum entre os diretores: Michael Jackson.

3.3.1 O REI DO POP: MICHAEL JACKSON

Além de criar músicas que marcaram gerações, Michael Jackson tem inúmeros videoclipes que constroem uma narrativa introdutória e que contextualizam a sua música. O melhor exemplo para observar a utilização desta utilização dos recursos audiovisuais para criar uma *persona* e um evento midiático é o caso de *Bad* (1987), canção lançada mundialmente através de um curta metragem de mesmo nome dirigido por Martin Scorsese, dentro do 7º disco de nome homônimo sendo o carro chefe do álbum.

Mas foi na música *Thriller*, lançada em disco homônimo de 1982, que o “Rei do Pop” conseguiu dar um novo sentido para os clipes musicais, que antes, em sua maioria, eram simples performances e gravações ao vivo. Sob a direção de John Landis, a narrativa do curta metragem de 14 minutos acompanha um casal que vai ao cinema assistir um filme de terror e ao sair dali são surpreendidos por uma horda de zumbis. Nesse curta a música é subdividida para acompanhar a narrativa

misturando-a com uma atmosfera de terror. Essa segmentação fica clara quando algumas de suas partes da música funcionam como um monólogo do personagem de Michael que brinca com o medo que sua namorada sente ao assistir o filme. (Figura 1)

[Figura 1 – Diálogo através da música de *Thriller* de Michael Jackson]



Fonte: Thriller. Michael Jackson, 2009.

No clipe de *Thriller*, Michael Jackson alterna momentos musicais e narrativos, o que estabelece um ritmo dinâmico. Isso nos fez pensar: se o personagem do nosso curta está consumindo telas e aproveitando a dopamina que elas proporcionam, por que os espectadores do filme assistiram a algo monótono antes do videoclipe final? Com isso inserimos músicas em três momentos-chave da narrativa: no início, na transição e no final.

O clipe começa com uma cena de filme, na qual o personagem interpretado por Michael está em um encontro romântico, e ao ver a lua cheia se transforma em um lobisomem e começa a perseguir a moça. Essa metalinguagem — inserir um filme dentro de outro filme — foi uma das inspirações para o nosso curta. Criamos um *edit* para ser projetado durante a cena da sala de cinema, simulando o que acontecia na cabeça de Jô e reforçando a questão do uso de telas.

Durante o processo de criação do *edit* utilizei como orientação rítmica para a montagem uma das músicas que foram desenvolvidas para as cenas de perseguição. Após a montagem refiz a trilha sonora alterando as músicas,

adicionando uma ambientação para os takes que apareciam. Na primeira versão da montagem, o *edit* ficou interessante, mas a trilha não tinha tanta força, parecia meio sem impacto. A cena poderia ter mais intensidade e prender mais a atenção do espectador.

Como transição, utilizamos o som da sala de cinema quando Jô pega a mochila, conectando esse momento à cena seguinte em que ele desce o morro escutando música em seu fone. Quando ele retira o fone, a música para. Nessa sequência, reproveitamos a trilha sonora da primeira versão do *edit*. Queríamos desacelerar o ritmo e criar suspense, dando a sensação de que algo estava prestes a acontecer.

Nesse meio tempo, o Guilherme decidiu produzir outra música para a corrida e acabou descartando a anterior, e acabamos aproveitando-a na cena de projeção. Quando testamos essa versão no curta, o ritmo funcionou muito bem. O começo era mais lento, e logo depois entrava um *Jungle* mais melódico acompanhada de um *edit* de imagens de ratos e elementos enigmáticos, criando uma sensação de desorientação. Ao mesmo tempo, essa sequência ajudava o espectador a mergulhar no universo do curta e aceitar o que está por vir.

3.3.2 O JUNGLE

O *Jungle* é um gênero de música eletrônica que surgiu no Reino Unido como uma evolução da cena rave e se consolidou no início dos anos 90, e pode ser considerado um precursor do gênero *Drum and Bass*, porém mantendo uma identidade própria. O gênero é marcado por suas fortes influências caribenhais, principalmente da música e cultura jamaicana. Fruto de um processo migratório que ocorreu em decorrência do fim da segunda guerra mundial. (ARDELEANU, 2022)

Por volta dos anos 1950, no período pós-guerra, o Reino Unido precisava se reconstruir e se reestruturar. Para isso, houve um forte incentivo para que os povos de suas colônias ultramarinas migrassem para a metrópole colonial a fim de suprir falta de mão de obra para as funções que exigiam menor qualificação profissional. Com esse movimento migratório, muitos imigrantes jamaicanos se estabeleceram em áreas urbanas, como é o caso de Brixton, um bairro muito importante para a cultura afro-caribenha - especialmente a jamaicana - em Londres e também para a cena do *Jungle* - e outras manifestações culturais que tiveram as mesmas

influências. Em meio a cultura e tradições, a música também estava presente, principalmente a cultura do *Sound System*.

Nascida em Kingston por volta dos anos 40, a cultura do *Sound System* é uma cultura que, resumidamente, consiste na montagem de aparelhagem sonora portátil como alternativa econômica aos shows de bandas de R&B. Além dos equipamentos, o seletor, tem importante papel de selecionar as músicas que serão tocadas, e o juntamente de um mestre de cerimônias - popularmente chamado de MC e que muitas vezes pode ser o próprio seletor - exercem a tarefa de animar o público. (PRADO, 2022)

Por ser uma alternativa mais barata em relação à shows com grandes bandas formadas por vários músicos, a música popular estadunidense esteve muito presente na reconstrução econômica inglesa durante a fase inicial do pós-guerra. Com o tempo, a própria música jamaicana começou a aparecer nesses eventos, tanto na Jamaica quanto posteriormente no Reino Unido.

Nas terras inglesas, a música jamaicana - principalmente o *Reggae*, o *Dub* e o *Dancehall* - rapidamente se enraizaram. O *Sound System* tornou-se parte essencial da vida das comunidades afro-caribenhais no Reino Unido. Além de reproduzir as músicas, o sound system também servia como um espaço de expressão cultural e resistência, especialmente em um contexto de racismo e exclusão social que muitas vezes impedia as pessoas de estarem presentes em festas mais elitizadas. Algo que se tornou comum e fez o movimento do *Sound System* evoluir foram os “*clashes*”, disputas entre diferentes *Sound Systems* que estimularam a evolução e o desenvolvimento sonoro experimental, através de uma competição entre vários seletores e MC’s. (PRADO, 2022)

Com a cultura do *Sound Systems* e sua mistura com a cena eletrônica do Reino Unido, surge o *Jungle*. O *Jungle* é conhecido por sua complexidade rítmica, energia frenética e sua capacidade de construir atmosferas profundas e emocionais. Para isso são usados batidas aceleradas e quebradas através do recorte de breakbeats. (ARDELEANU, 2022)

Os breakbeats são samples (pedaços recortados de uma música, podendo ser elementos vocais, harmônicos, melódicos, rítmicos e outros) de bateria recortados geralmente de funk e soul dos anos 60 e 70. O break mais conhecido, e talvez mais usado, é o Amen Break, recortado da música “Amen, Brother” de The Winston, de 1969. Um loop de 6s segundos de uma bateria que foi inúmeras vezes

recortada, remontada, acelerada, desacelerada e está presente até hoje em diversas músicas de diferentes gêneros, não só no *Jungle*.

O baixo (ou as frequências mais graves) é um elemento fundamental, com linhas profundas e reverberantes que trazem uma sensação de física e atmosférica poderosa que constroi diferentes sentimentos e sensações. Algo que também é muito importante na música jamaicana e nos sound systems é a busca por uma clareza auditiva desse elemento, tornando sua experimentação algo muito característico do gênero.

Harmonicamente, o *Jungle* faz uso de samples, desde vocais jamaicanos, a trechos de filmes e sons ambientes, criando uma estética caótica. Influenciado pelo Techno, o *Jungle* importa o uso de “pads” (sons ou texturas continuas e obtidos através do uso de samples ou síntese sonora) estéreos criando uma base com diferentes nuances e texturas densas que aumentam ainda mais a espacialidade e ambientação da música.

Além de presentes em raves e clubes, o *Jungle* esteve presente em muitos outros produtos midiáticos. Comum, no fim dos anos 90 e início dos anos 2000, em diversos produtos audiovisuais como jogos, filmes, séries, programas televisivos, anúncios e outros. Em sua maioria, associado a produtos esportivos como futebol, corrida ou que buscavam certo diálogo com a base da cultura.

Pensando em todo esse movimento e o que o constroi, logo relacionamos a proposta do filme com o gênero. Por se tratar de um filme de perseguição que coloca o espectador neste ambiente confuso, quebrado e caótico, o *Jungle* pareceu ser a escolha ideal para representar todo o sentimento que Jô passa durante o filme através da trilha sonora. Tanto na construção da atmosfera misteriosa, com a ausência de elementos rítmicos e a presença de sample que entravam em loop antes de ter uma resolução, quanto na presença de uma bateria com batidas sincopadas e fora do padrão, capazes de causar um grande impacto e estranhamento naqueles que não conhecem ou tiveram contato com o gênero.

3.3.3 MATUÊ - O SOM

Um exemplo recente que explora essa mesma estrutura de loop é o videoclipe *O Som*, de Matuê, lançado em setembro de 2024. O clipe tem início e final no mesmo ponto, simulando a jornada do personagem em busca do som dentro de sua própria mente após consumir LSD (dietilamida do ácido lisérgico).

O interessante é como esse videoclipe mistura técnicas visuais variadas, combinando animações 2D e 3D, além de utilizar transições dinâmicas, como match cut, cutting in action, cortes no ritmo da música e efeitos visuais contemporâneos. Essa diversidade de recursos visuais não só enriquece a estética do clipe, mas também reforça a sensação de fluidez e imersão na narrativa. Por trás dessas escolhas, há uma elaborada estrutura na qual cada elemento visual e sonoro contribui para a experiência do espectador. Esse videoclipe me chamou a atenção (Pedro) e me fez buscar as referências utilizadas em sua produção.

3.3.4 TAME IMPALA - LET IT HAPPEN

Cheguei (Pedro) então ao videoclipe *Let It Happen*, do Tame Impala, que se tornou uma grande influência para o nosso TCC. Assisti repetidamente para tentar compreender o que tornava o clipe tão impactante. A equipe de pré-produção provavelmente estruturou um moodboard detalhado, garantindo que cada transição fosse planejada. O clipe constrói uma sensação de imprevisibilidade, onde cada situação do personagem se conecta a realidades paralelas. Ele experimenta a morte de formas distintas em diferentes cenários, que podem ser fragmentos do passado ou do futuro.

Meu maior receio era que o curta ficasse rígido demais, tornando-se desinteressante. Foi nesse momento que a palavra "divertido" ganhou sentido para mim — tornou-se um objetivo. Queria que as pessoas entrassem no ritmo do filme, se envolvessem com a narrativa e vivessem a experiência de forma fluida.

3.3.5 - LA HAINÉ (O Ódio)

O longa-metragem dirigido por Mathieu Kassovitz (1995) acompanha três jovens do subúrbio parisiense: Vinz, um judeu, Saïd, um árabe, e Hubert, um boxeador negro, durante um dia. Diversidade é muito comum nos subúrbios franceses. A tensão do filme é marcada após Vinz encontrar a arma de um policial em meio a uma confusão no dia anterior. O sumiço dessa arma causa o aumento da repressão policial que realiza uma busca pelo bairro. Essa arma é um meio de Vinz ganhar respeito, prometendo matar um policial caso Abdel, seu amigo, morra no hospital em consequência de um espancamento que recebeu sob custódia policial.

Esse filme além de fundamental para a decisão de fazer um filme preto e branco, também foi importante para nos inspirar a realizar o plano do espelho. Em uma das cenas iniciais do longa (Figura 2), Vinz está no banheiro escovando os

dentos; ele se encara e começa a ter uma conversa com seu reflexo. No diálogo, Vinz questiona se o reflexo, que ele enxerga como outra pessoa, está falando com ele. A câmera se aproxima do espelho através de um travelling e o enquadra em primeiro plano, quebrando a quarta parede e enfrentando o próprio espectador. Em um ataque de ódio, ele simula uma arma com a mão e atira, como se o próprio espectador fosse seu inimigo. Ele atira e o espectador é “assassinado”.

[Figura 2 – Cena do espelho do filme *La Haine*]



Fonte: *La Haine*, Mathieu Kassovitz, 1995.

Esse plano de *La Haine* serviu como inspiração para o enquadramento e ações do duplo de Jô refletido no espelho dos banheiros. Os planos marcam o início e o fim de um lapso de tempo, onde Jô vive sua fuga de uma criatura desconhecida, que através da quebra da quarta parede, também se torna o espectador.

O momento dessa quebra acontece em outro plano do Miolo de Rato, quando Jô se aproxima da criatura em meio a vegetação, e volta a quebrar quando Jô vê no segurança essa criatura novamente.

3.3.6 LOVE, DEATH & ROBOTS - A TESTEMUNHA

Por fim, a série da Netflix *Love, Death & Robots* também serviu como referência, especialmente o episódio presente na primeira temporada, chamado *A Testemunha*. A trama acompanha uma dançarina que testemunha um assassinato pela janela de seu apartamento. O assassino percebe que foi visto e inicia uma

perseguição frenética pela cidade. A narrativa transita por cenários com uma estética que mistura elementos *cyberpunk*.

O episódio possui um *loop* narrativo: ao final da perseguição, os papéis se invertem — a mulher mata o homem, que, por sua vez, presencia a cena exatamente como ela no início da história. Essa inversão sugere que ambos estão presos em um ciclo de “gato e rato”.

Nosso objetivo não era replicar planos ou movimentações de câmera, mas entender o que tornava essa obra tão eficaz. Buscamos absorver as estratégias narrativas e estéticas. Em *A Testemunha*, o dinamismo da perseguição e a estilização dos cenários intensificam a tensão. Em *Thriller* e *O Som*, o uso de loops narrativos mantém o envolvimento do público. Dessa forma, nossa intenção era aplicar esses princípios de forma original, criando um curta que fosse visualmente envolvente e narrativamente instigante.

4. DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

As escolhas da fotografia começaram muito antes, quando a ideia ainda estava sendo construída. Eu (Guilherme) já havia tido experiências como diretor de fotografia e operador de câmera em outros curtas. Por isso, já tinha uma vaga noção de quais lentes gostaria de usar, a quantidade de luz necessária para compor o visual do filme e com qual câmera gravar.

Utilizamos uma câmera Canon EOS R6 mark II (mirrorless, full-frame), um kit de lentes composto pelas lentes 17-40mm (f4), 50mm (f1.4) e 70-200mm (f2.8), todas também da marca Canon, um kit de iluminação com 2 painéis de led Godox 500c de 32W e uma GoPro Hero 7 Black. Também utilizamos tripés, tanto para iluminação quanto para a câmera, um shoulder (estabilizador utilizado sobre o ombro) e um slider (estabilizador que permite o movimento da câmera). Todos os kits são acompanhados por uma série de periféricos como baterias, carregadores, cartões de memória e outros, para melhor funcionamento durante as gravações. Todo equipamento utilizado durante as gravações, com exceção dos planos feitos com a GoPro (Figura 3), foram fornecidos pelo estúdio Almeida Fleming da Universidade Federal de Juiz de Fora.

[Figura 3 – Cena Go Pro - Primeira Pessoa]



Miolo de Rato, 2025

4.1 A LUZ

Seguiremos aqui com a mesma divisão do filme em parte A e B feita anteriormente. Sendo que na parte A, os painéis foram utilizados nas cenas da cabine privativa do banheiro, para que a iluminação do teto fosse mais amena e evidenciasse o uso do celular. Já no reflexo estilizado de Jô, utilizamos o led para iluminar apenas a figura e deixar o resto do banheiro escuro. Nos planos frontais da sala de cinema, utilizando uma folha de papel em movimento em frente ao painel para conferir o efeito de projeção em movimento notado, principalmente, no rosto da personagem.

Na parte B, iluminamos o ator para conseguir realizar o plano do reflexo na poça de água (Figura 4) que, apenas com a luz natural, não conseguimos o efeito desejado. As cenas finais do banheiro, utilizamos o led iluminando o banheiro ao desligar o interruptor, para não ficar totalmente escuro e ser possível ver a maçaneta mexendo (algo que não foi pro corte final do filme). O efeito de silhueta dos pés sob o vão da porta também foi feito com o uso do led.

[Figura 4 – Poça de água]



Miolo de Rato, 2025

Algo que pensamos de antemão, durante a fase de pré-produção foi a portabilidade, praticidade e velocidade na hora de gravar cada plano do filme. Abdicamos do gasto de tempo com preparação de luzes para focar nos enquadramentos e no fluxo de produção.

O uso da luz natural, além de colaborar com o tempo de produção, também foi uma escolha feita para evidenciar a escuridão e a realidade do espaço em que foi filmado, mantendo um tom realista e até certo ponto, documental. À medida que o personagem caminha para ambientes mais abertos e consequentemente menos iluminados, a escuridão, que fora do filme, é muito presente, dentro do filme começa a ocupar o quadro com mais intensidade.

4.2 A PROFUNDIDADE DE CAMPO

Outro aspecto relevante na fotografia do filme é a utilização da profundidade de campo. A baixa profundidade de campo, na parte A, busca aprofundar a atenção do espectador apenas no essencial, deixando-o, assim como o personagem, alheio ao que está ao redor. Se contrapondo em outros momentos, como a busca por bebedouros que evidencia o espaço ao redor, e podemos observar, enquanto espectador, aquilo que o personagem está alheio.

No início da parte B, a baixa profundidade, está presente nos momentos em que Jô caminha, antes de encontrar a criatura, criando uma alternância entre aquilo

que em foco e o que está fora, a fim de conferir à câmera um aspecto de olhar perdido que espreita Jô e, evidencia o ponto de vista do espectador, colocando-o presente na cena, como se o mesmo estivesse escondido em meio a vegetação. Como se o próprio espectador o perseguisse antes mesmo dele começar a ser perseguido (Figura 5).

[Figura 5 – Início da perseguição]



Miolo de Rato, 2025

Já nos planos seguintes, o aspecto se inverte e, coloca tudo quase tudo em foco, em sua maioria, para “poluir” visualmente o plano com as texturas do ambiente, como as paredes de tijolos, folhas das árvores, detalhes do asfalto, pilares e as formas geométricas formadas por eles.

Como consequência da ausência de um trabalho de iluminação e a manutenção da profundidade de campo, para que essa textura densa fosse obtida, não exitamos em utilizar valores de ISO mais altos (em média 12.800), principalmente na parte B.

4.3 O USO INDEVIDO DO ISO

Os efeitos causados por esses valores de ISO, principalmente o aumento de ruído na imagem que, na maioria das vezes é algo indesejado, no nosso filme, não foi um fator limitante ou que causou grandes preocupações. Na verdade, a textura

conferida, somada com a grande profundidade de campo e a cor adicionada posteriormente trouxeram um visual que desde o princípio já queríamos.

Esse uso “indevido” nos permitiu alcançar a fluidez que buscamos desde o início da produção. Já tínhamos em mente que a perseguição seria construída não pela linearidade narrativa, mas pela quantidade de planos, frutos de experimentação prática e, a divergência constante entre os planos justapostos na montagem.

4.4 A DISTÂNCIA FOCAL

A escolha das lentes foi feita pensando em possibilitar diferentes usos da distância focal para conferir no filme, em determinados momentos, certas sensações. Como é o caso do uso da grande angular (a lente 17-40mm utilizando entre 17 e 24mm) (Figura xx) quando Jô está sentado no vaso em seu momento de descontração e nos momentos onde ele se encara no espelho, distorcendo não só sua percepção do mundo (estado mental de Jô), mas também sua forma física. A grande angular também foi usada em alguns planos gerais do filme, mas também foi substituída por lentes normais (50mm) e teleobjetivas (70-200mm), principalmente na parte B do filme, onde na maioria das vezes “plastifica” a imagem e cria uma sensação de que tudo está “colado” num mesmo plano bidimensional.

Outro uso da teleobjetiva feito com a intenção de plastificar e causar a impressão de infinitude está presente nos planos onde Jô e o segurança percorrem um longo corredor, mas mesmo com todo o esforço parecem correr no mesmo lugar.

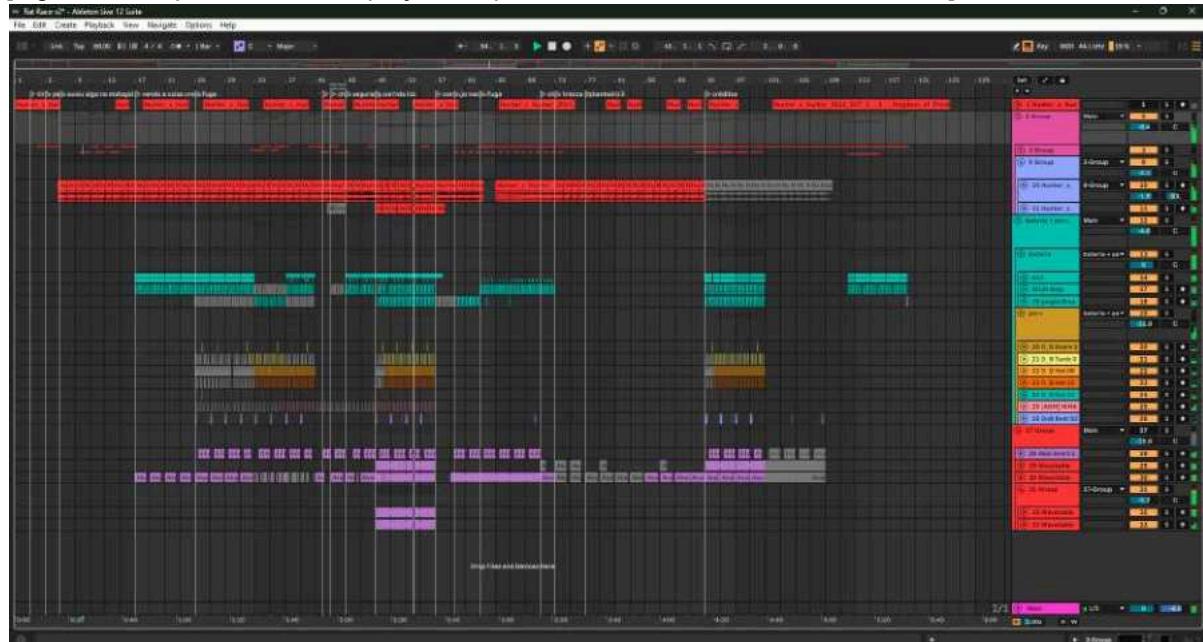
Para criar uma criatura amedrontadora que não aparece em quadro, utilizamos um travelling vertical (movimento que move fisicamente a câmera), junto com um leve tilt para baixo (movimento de inclinação no ângulo da câmera) e o zoom out (movimento na distância focal da lente), para criar um efeito crescendo e de imponência sobre a figura de Jô. O travelling somado ao tilt revela um tamanho para a criatura, o zoom out diminui Jô no quadro o tornando pequeno em relação ao que estava antes.

5. CRIAÇÃO DAS MÚSICAS

Duas músicas foram produzidas (Figura 6 e 7) para o curta-metragem, seguindo uma divisão estabelecida no roteiro e mantendo ideias semelhantes entre si. Na primeira trilha (Figura 6), temos a utilização de um sample que cria a atmosfera da música. O sample em questão é um trecho harmônico e melódico da música “*Kingdom of Predators*” de Yoshihisa Hirano, criada como trilha sonora para

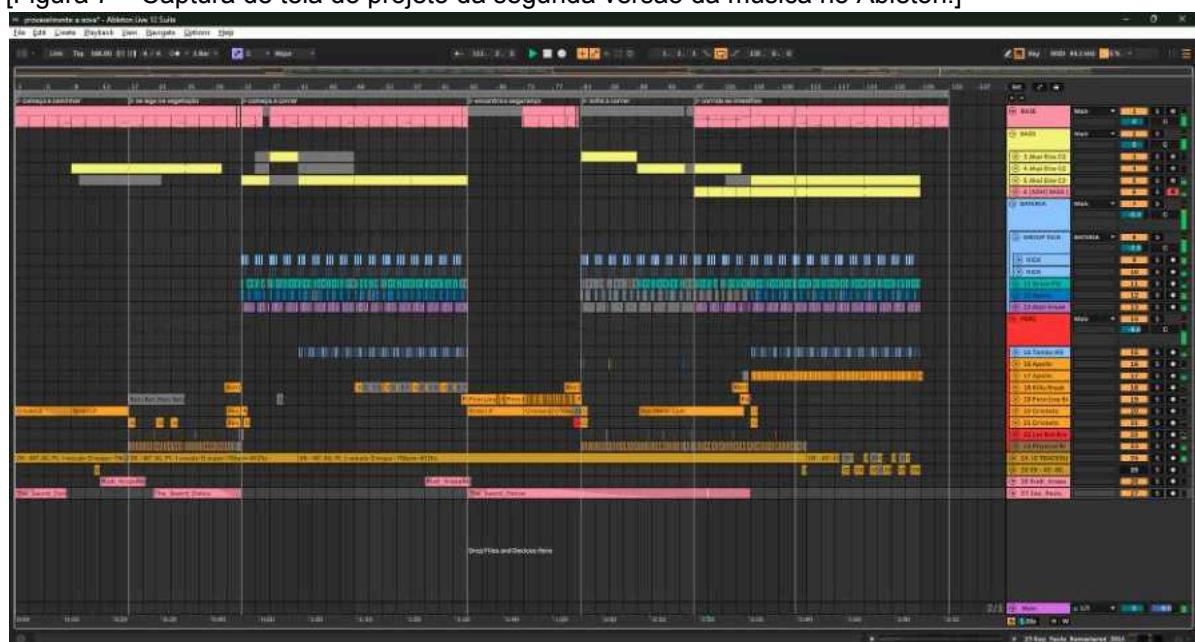
o anime *Hunter x Hunter*. A segunda (Figura 7) foi produzida compartilhando as referências e estrutura da primeira música, ambas fazendo uso de subdivisões que dialogam com momentos específicos da narrativa.

[Figura 6 – Captura de tela do projeto da primeira versão da música no Ableton.]



Fonte: Elaboração própria(2024).

[Figura 7 – Captura de tela do projeto da segunda versão da música no Ableton.]



Fonte: Elaboração própria(2025).

Pensando que a trilha sonora tem início pouco antes do estranho encontro de Jô com algo impreciso na vegetação, a música começa com uma ambientação densa e misteriosa, com elementos dispersos que criam espacialidade e desordem -

reflexo do que acontece no quadro -, instigando a curiosidade. A música cresce em intensidade à medida que Jô se aproxima da criatura/manifestação, chegando ao momento de virada no qual as linhas rítmicas se apresentam - marco sonoro que enfatiza o início da fuga de Jô.

A segunda parte abriga a disparada de Jô até sua chegada no ICB e o primeiro encontro com o vigilante. Durante essa fuga, os elementos rítmicos guiam a montagem e também a experimentação formal do curta-metragem.

A terceira parte acontece quando Jô está para chegar no ICB e se ramifica em dois: No primeiro, a música perde seus elementos harmônicos e melódicos, mantendo-se apenas com elementos rítmicos e de ambientação, indicando uma suspensão na tensão de Jô. Já no segundo momento desse segmento, a percussão fica ritmicamente mais complexa e elementos harmônicos voltam a aparecer, acompanhando a tensão que se cria ao vermos que há algo de estranho e incomum com o vigilante.

A quarta seção musical também se subdivide em outras duas. Nesse momento, a corrida e o ritmo de experimentação visual se intensificam. A primeira subdivisão é caracterizada pela sensação de desaceleração causada pelo espaçamento entre os elementos rítmicos e os efeitos utilizados neles para criar profundidade, e a supressão de elementos harmônicos e melódicos na região de médios e agudos, ficando apenas com uma linha de baixo distorcido que evidencia o caos e o desespero. Conforme a fuga se intensifica, a música volta a acelerar e retornar à sua conformação anterior, adicionando tensão ao ganhar, aos poucos, um novo tratamento de som similar à equalização de frequências utilizado em telefonia, fazendo referência ao próprio motivo do filme.

A quinta e última parte condensa todas as ideias desenvolvidas anteriormente e acompanha o segmento em que a perseguição é intensificada e alcançamos um ápice dramático.

6. IDENTIDADE VISUAL

Após a finalização do roteiro, começamos a desenvolver a identidade visual do projeto. Precisávamos criar um Instagram para divulgar o teste de elenco e captar recursos para a produção do filme, além de registrar e compartilhar um projeto tão especial para nós. Nosso objetivo era retratar a fuga do momento presente causada pelo consumo excessivo de telas, explorando efeitos visuais, sonoros e sensoriais

ao longo do curta-metragem para representar a dissociação vivida pelo protagonista. A partir do *briefing* acima estabelecido, fizemos uma síntese e selecionamos as palavras que melhor definiriam o conceito e as particularidades do curta-metragem.

A Figura 8 apresenta as palavras-chaves presentes no universo da identidade visual: inscritas no menor círculo, estão abrigadas os três principais índices que compõem os elementos centrais do projeto, enquanto no círculo maior agrupa os atributos secundários que estarão presentes em toda a identidade visual.

[Figura 8 – Palavras-chaves do universo do curta-metragem]



Fonte: Elaboração própria (2024).

6.1 MOODBOARD

Após a definição das palavras-chave para o projeto, buscamos referências que representassem nossas ideias. A criação do *moodboard* para o curta-metragem surgiu como um processo essencial para definir sua identidade visual e conceitual. Desde o início, buscamos referências que remetessem à estética dos computadores antigos, interfaces de sistema hackeadas e gráficos pixelados, criando um diálogo entre passado e futuro. O uso de tons verde neon sobre fundo preto foi uma escolha efetuada para remeter aos monitores CRT e sistemas operacionais ultrapassados, evocando um universo tecnológico carregado de ruídos visuais. A *glitch art* e as distorções digitais reforçam essa sensação de obsolescência e caos digital, refletindo diretamente a jornada do protagonista no curta.

Além disso, a juxtaposição de elementos tecnológicos obsoletos – como celulares抗igos e DVDs – com interfaces futuristas enfatiza a ambiguidade temporal do filme, situado entre um passado que nunca existiu e um futuro que nunca chegou. Também há a presença de marcas icônicas no cenário tecnológico de algumas décadas atrás, como Windows, Nokia e PlayStation, que marcaram a

massificação da tecnologia em nosso cotidiano e reforçam essa conexão entre memória e modernidade. A seguir, a Figura 9 apresenta o moodboard com as referências visuais para representar a identidade do Miolo de Rato

[Figura 9 – Moodboard visual para o Miolo de Rato]



Fonte: Colagem com fotos do Pinterest.

6.2 PALETA DE CORES

A base principal da paleta é composta pelo vermelho e pelo verde neon, enquanto as demais cores são complementares, adicionadas para trazer maior diversidade cromática ao projeto. A paleta escolhida reflete diretamente a estética e o conceito apresentados no *moodboard*, incorporando referências à tecnologia. O vermelho com maior saturação sugere perigo, urgência e tensão, simbolizando alertas de sistemas e mensagens de erro, sinais que requerem nosso olhar e atenção. Esse tom vibrante contrasta fortemente com os verdes e os tons escuros, criando um grande contraste visual. O verde neon, por sua vez, evoca telas antigas, códigos de programação e interfaces de programadores, representando a presença constante da tecnologia e reforçando a estética retrô-futurista do projeto. Já o verde médio, um tom mais sóbrio, equilibra a intensidade do neon.

O preto é utilizado para reforçar o aspecto sombrio do curta, remetendo à noite e ao desconhecido. Um branco ligeiramente acinzentado, pode ser aplicado em realces e textos sem criar um contraste tão extremo quanto o branco puro, ajudando a manter a estética “vintage” das telas antigas.

Por fim, o amarelo dourado, uma cor quente que se destaca entre os verdes e vermelhos, remete às interfaces antigas, elementos gráficos e iluminação com lâmpadas de vapor de sódio, adicionando uma camada extra de identidade visual ao projeto. Na figura 10, temos as cores da paleta desenvolvida para a Identidade Visual.

[Figura 10 – Paleta de cores]



Fonte: Elaboração própria(2024).

6.3 TIPOGRAFIA E ÍCONE

E, por fim, chegamos à tipografia escolhida para a identidade visual. A fonte selecionada para a logomarca foi *Sarpanch Extra Bold*, que apresenta um design forte, impactante e agressivo, criando uma referência direta a uma estética brutalista e industrial. Com traços grossos, formas rígidas e não serifada, transmite uma sensação de força e urgência. Sua geometria, marcada por ângulos retos e uma estrutura bastante retangular, reforça sua aparência sólida e imponente. Sendo uma fonte sem serifa, suas extremidades retas tornam a leitura rápida e objetiva, contribuindo para uma estética moderna e funcional. O espaçamento entre as letras é bem ajustado, garantindo legibilidade mesmo com o peso visual da composição. Essa combinação de características faz com que a tipografia seja ideal para temas relacionados à tecnologia e ao universo *cyberpunk*. Para a iconografia, optamos pelo óbvio e utilizamos um rato como representação do curta. Para alcançar o resultado final, aplicamos um efeito de *bitmap* combinado com um gradiente preto e branco ao

vetor do rato, criando uma estética que rememora os gráficos em baixa resolução e ao universo digital. Algumas aplicações com todos os elementos da identidade visual nas figuras 11 e 12.

[Figura 11 – Aplicação dos elementos de identidade visual]



Fonte: Elaboração própria(2024).

[Figura 12 – Aplicação dos elementos da principais da IDV]



Fonte: Elaboração própria(2024).

A identidade visual foi desenvolvida na etapa inicial da pré-produção do curta-metragem, em um contexto no qual o título ainda não havia sido definido, o roteiro permanecia em fase de construção e havia incertezas relacionadas à escolha das locações. Apesar de não termos uma base sólida definida, conseguimos criar uma identidade visual consistente e alinhada ao projeto *Miolo de Rato*, aplicada em diversas frentes, como *posts*, correção de cor do filme, créditos, animações de divulgação, pôster, *prints A4* e adesivos. Essa abordagem “retrô” também foi utilizada nos efeitos especiais durante a finalização.

7. DIREÇÃO DE ARTE

Durante as inúmeras caminhadas solitárias realizadas durante ou após o período de produção de outros projetos nos quais participei, surgiu a ideia do curta-metragem como uma proposta de experimentação técnica. O objetivo era criar um ambiente no qual o medo do erro e a sensação gerada por ele não tivessem um caráter punitivo, mas fossem, ao contrário, uma oportunidade para desenvolver a consciência sobre equívocos que podem variar em complexidade, mas que, em sua maioria, são comuns na trajetória de iniciantes.

Entretanto, esse pensamento estava se resumindo apenas em áreas de interesse pessoal, e a Direção de Arte não era uma delas. Parte de mim (Guilherme) negava tomar as responsabilidades da Direção de Arte, pois em quase todas essas experiências anteriores senti certo desgosto pela área. Parecia que tudo se resumia a escolhermeticulosamente objetos, colocá-los no cenário e medir a distância entre eles a cada *take* - objetos esses que na maioria das vezes, nem apareciam no enquadramento.

A ausência de experiência direta em funções vinculadas ao departamento de direção de arte, assim como a falta de interação com outros profissionais responsáveis por essa área em produções cinematográficas, resultou na construção de uma percepção limitada sobre o campo em meu imaginário.

Durante o processo de elaboração da ideia, sempre que repousava e fechava os olhos, visualizava os planos do filme. Em inúmeras ocasiões, o figurino, a maquiagem e os objetos de cena apresentavam carecer de importância para a concepção da obra. Contudo, essa desatenção inicial à direção de arte revelou-se, eventualmente, um aspecto benéfico para a produção, pois, ao integrarmos um profissional com experiência na área, foi possível estabelecer um diálogo

aprofundado que permitiu compreender de que modo as escolhas artísticas influenciaram o resultado final do filme.

7.1 CENOGRAFIA

A primeira escolha consciente, baseada nessa rejeição e um pouco inspirada no neorealismo, foi a utilização de locações da maneira como elas são. Com essa proposta muito presente durante o processo de pré-produção, buscamos interferir o mínimo possível nos locais de gravação, com o objetivo de construir uma história que se insere e se confunde entre a realidade do mundo material e a fantasia cinematográfica.

O fato de não estarmos presos em ambientes cenográficos nos possibilitou liberdade em relação a câmera e o espaço, afinal, tudo poderia estar em quadro e mesmo que algo mudasse. Essa liberdade se refletiu também no tempo na possibilidade de experimentar e criar, entender como o espaço e suas limitações poderiam influenciar no resultado final.

7.2 FIGURINO

Após pensar na cenografia, partimos para a discussão sobre as personagens. Novamente, assim como o cenário, gostaríamos de registrar o personagem principal vivendo uma simulação da vida real. Logo seu figurino não precisava ser algo muito elaborado. Precisaríamos apenas de um jovem comum que não se preocupa com o que veste, mas, sim, com o que vê no celular.

Para isso, focamos especialmente no figurino de Jô, optando por uma proposta que funcionaria para qualquer pessoa escolhida para o papel, independente do gênero ao qual a pessoa se identifica fora do filme.

Ao iniciarmos essa discussão também observamos a importância da cor que cada peça influenciará no resultado final importância que a cor das peças escolhidas

O figurino de Jô, inicialmente foi composto por uma blusa de moletom branca, uma calça de moletom e um tênis Nike Air Force One. Os acessórios utilizados não foram planejados, eram do próprio ator, que minutos antes de iniciarmos a gravação se deu conta que estava utilizando e começou a retirar, ao notarmos isso pedimos para que ele continuasse utilizando os anéis e pulseiras, pois isso agregaria mais elementos visuais de para individualizar o personagem. Assim como a mochila utilizada, que também foi uma decisão tomada minutos antes das gravações iniciarem.

Outros acessórios além da vestimenta do personagem, mas relevantes para a história, também foram escolhidos. É o caso do fone de ouvido tipo headphone, para que a confusão de Jô, durante sua caminhada fosse mais facilmente visualizada. A garrafa de água utilizada, ao contrário da mochila e dos adornos corporais, foi meticulosamente escolhida, para fazer referência à cidade natal de um dos diretores, a Água São Lourenço, da cidade de mesmo nome, localizada no interior de Minas Gerais.

Um ponto importante presente na discussão do figurino se deu em relação às cores. Em função da proposta de ser um filme em preto e branco, buscamos selecionar no círculo cromático uma paleta de cores que se adequasse à proposta de figurino, e que quando convertida em valores de preto e branco, gerassem um contraste tonal entre o personagem e a escuridão que o cerca.

7.3 MAQUIAGEM

Em relação a maquiagem, buscamos evidenciar o cansaço que Jô vivia até o ponto que se torna visível, através de linhas de expressão mais presentes e principalmente das olheiras, mostrando que aquele problema do vício e da compulsão por mais e mais conteúdo acontece já a algum tempo em sua vida.

7.4 O ESPELHO

Um terceiro personagem relevante para a narrativa, e um pouco menos óbvio, é o duplo de Jô, presente nos reflexos a partir de um certo momento do filme. Em um momento posterior à primeira reunião, que teve a discussão muito focalizada na personagem de Jô, começamos a discutir sobre as cenas de espelho em que a realidade interna do personagem não corresponde mais com o mundo exterior e como evidenciar essa segunda realidade na qual o reflexo se insere. No princípio, esse reflexo não teria nenhuma marcação visual além da ausência de mimese. Porém, o fato do espelho não reproduzir as mesmas ações de Jô criaram um duplo, com isso sentimos a necessidade dessa figura ter um peso visual maior. Para isso, utilizamos além da fotografia, o figurino e a maquiagem.

Para o figurino do reflexo nos inspiramos no videoclipe "Deus do Furdunço", do rapper carioca BK (Figuras 13 e 14), no qual uma entidade que interpretamos como a personificação desse "Deus do Furdunço" representa o poder de influenciar o protagonista a tomar decisões impulsivas. Para simbolizar isso, o personagem, no clipe, está vestido com um terno vermelho. O contraste entre essa figura e a

personagem que será guiada por ela em uma noite de festas, bebidas e brigas é evidenciada justamente no figurino. Enquanto a entidade veste um traje mais fino e formal, o protagonista, que estava em casa e foi induzido a sair de casa, está vestindo a primeira roupa que encontra pela frente.

[Figura 13 – Personificação do “Deus do Furdunço”.]



Fonte: BK'. Deus do Furdunço, 2018.

[Figura 14 – Constraste entre a roupa do Deus do Furdunço e do protagonista.]



Fonte: BK'. Deus do Furdunço, 2018.

Além disso, a maquiagem utilizada no reflexo faz referência ao filme "O Gabinete do Dr. Caligari" de Robert Wiene (Figura 15). Essa escolha funciona como uma ponte que liga a realidade real de Jô e a realidade de seu reflexo. Em ambas as realidades, o cansaço é visivelmente presente, mas, enquanto em Jô isso parece ser util, no espelho, essa ênfase exagerada na área dos olhos e no contorno facial não deixa dúvidas de que Jô está no limite do cansaço.

Isso cria uma estética expressionista que distorce a própria realidade de Jô, pois mesmo com essa figura intrigante e caricata de si mesmo, não há uma confirmação de que ele, assim como nós, está vendo sua própria decadência personificada.

[Figura 15 – Maquiagem de referência “O Gabinete do Dr. Caligari”]



Fonte: *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920)

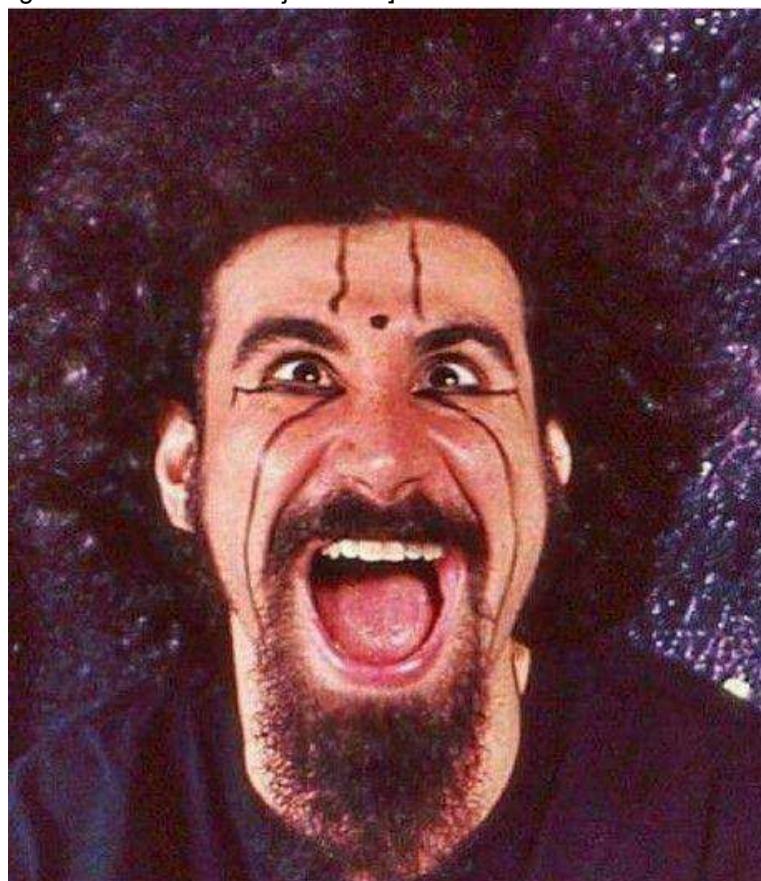
7.5 O VIGILANTE

Para o personagem do vigilante, montamos um figurino tradicional, composto por uma camisa preta, capa de colete, calça tática, coturno e uma lanterna. Escolhemos manter o figurino arquetípico para que não houvesse dubiedade de

interpretação. A presença dessa figura de autoridade e segurança é, em um primeiro momento, um alívio tanto para o espectador quanto para Jô ao vê-lo à distância.

Porém, para demonstrar que algo está errado com a realidade de Jô, utilizamos maquiagem inspirada no visual de Serj Tankian, vocalista da banda de metal “System Of A Down”. O vocalista da banda norte-americana de origem armena utilizou, em diversos momentos da carreira, maquiagem nesse estilo (Figura 16).

[Figura 16 – Maquiagem referência de Serj Tankian]



Fonte: Pinterest⁴

8. EQUIPE

Ao estabelecermos a equipe para o projeto, já tínhamos o argumento do curta-metragem finalizado e o roteiro em sua terceira versão. Optamos por formar uma equipe reduzida, permitindo que cada integrante tivesse espaço para desempenhar sua função e ter um contato próximo com os demais integrantes. Convidamos pessoas com quem já havíamos trabalhado, priorizando aquelas de fácil convivência, dispostas a colaborar com a produção e com disponibilidade em datas de gravação preestabelecidas: 9, 10 e 11 de janeiro de 2025. Todos os

⁴ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/563372234617342429/>>. Acesso em 08 mar 2025.

membros da equipe técnica são estudantes regularmente inscritos em cursos do Instituto de Artes e Design da UFJF no momento de realização das gravações, em sua maioria do curso de Cinema e Audiovisual.

[Tabela 1 – Equipe Técnica]

NOME	FUNÇÃO
Guilherme Gonçalves de Sousa	Diretor, Roteirista, Montador
Pedro Rangel	Diretor, Finalizador
Mariana Miguel Ferreira Ruy	Diretora de produção
Gabriel Souza de Tilio	1º Assistente de Direção
João Victor Carvalho Machado	Diretor de Fotografia
Rafael Oliveira de Melo	Operador de Câmera
Camila Rocha da Silva	Making Of / Still
Letícia de Fátima Vieira Teixeira	Diretora de Arte
Mel Pereira Lomar	Maquiagem
Heloisa Cruz Carvalho	Diretora de Som
Dafhany Teixeira Johany de Mello	Assistente de som
Laudêmia Aparecida da Silva Pereira	Assistente de som

Fonte: Elaboração própria.

Organizamos a equipe com antecedência para garantir liberdade criativa a cada área. Dedicamos tempo para apresentar nossas ideias e conceitos e realizamos uma reunião para coletar sugestões dos envolvidos e levantar as necessidades de cada setor – como equipamentos para gravação, objetos de cena, figurino, alimentação e transporte.

Para facilitar a comunicação interna, criamos uma comunidade no WhatsApp com grupos separados para cada equipe: Produção, Atores, Arte, Som, Fotografia e Pós-Produção. Isso nos ajudou a agendar reuniões pelo Google Meet, coletar as demandas específicas de cada setor e propor soluções, mantendo todos atualizados de forma organizada. Também coletamos as carteirinhas da UFJF de toda a equipe para solicitar os equipamentos ao estúdio de cinema.

8.1 PROCESSO DE SELEÇÃO DE ATORES

Com a equipe estabelecida e cada integrante ciente de sua função, passamos para a etapa do *casting*. Desde o início do projeto, criamos um perfil no Instagram para divulgar a chamada para seleção de elenco. Publicamos um carrossel no Instagram com as informações principais dos personagens, filtrando inicialmente os interessados pela faixa etária, sem mencionar características físicas específicas, para evitar eliminar ou desinteressar possíveis candidatos. Na figura 17, é possível visualizar o modelo de post:

[Figuras 17 - Post personagem Jô e Segurança]



Fonte: Elaboração própria.

A equipe de produção estava apreensiva quanto ao prazo para encontrar os dois atores, já que o post foi publicado em 4 de dezembro de 2024, menos de 40 dias antes das gravações. Para aumentar o alcance, divulgamos a chamada para *casting* em grupos de WhatsApp relacionados a cinema e teatro, além de pedir à equipe que compartilhasse as informações com amigos que pudessem se interessar. Sabíamos que indicações pessoais aumentavam as chances de alguém aceitar o convite. Ainda assim, ficamos apreensivos com a possibilidade de não conseguirmos participantes, especialmente por não oferecer remuneração e demandar três diárias de gravação.

Para organizar as inscrições, criamos um formulário no Google Forms e adicionamos o link nas mensagens enviadas, *stories* postados e link fixado na *bio* do perfil para facilitar ao máximo a adesão das pessoas (Figura 18). Nosso critério de seleção foi estruturado da seguinte forma:

[Figuras 18 - Formulário teste de elenco]

The figure shows two screenshots of a Google Form. The left screenshot is the landing page titled 'Teste de Elenco' (Casting Test) with a brief description and contact information. The right screenshot shows the detailed form fields for interested individuals, including email, character interest, previous acting experience, availability dates, and a feedback section.

Left Screenshot (Landing Page):

- Image:** A black and white abstract image of two faces in profile, one facing left and one facing right, set against a complex geometric background.
- Title:** Gravações nos dias 10 e 11 de Janeiro em Juiz de Fora, MG
- Section:** Teste de Elenco
- Description:** Entre telas e alucinações, Jô vive um pesadelo em sua volta para casa.
- Text:** Mídia de Rato é um curta-metragem que explora os impactos do uso excessivo de telas e a consequente dissociação do presente através de experimentações visuais e auditivas. A trama explora uma realidade fragmentada por vertigens e alucinações, inspirado por metáforas de labirintos e fugas psicológicas, o filme revela as consequências de uma desconexão profunda com o mundo real.
- Text:** Desenvolvido como Trabalho de Conclusão de Curso em Cinema e Audiovisual pela UFJF
- Text:** Estamos à procura de atores. Não é necessário experiência prévia!
- Contact:** pedro.rangel@estudante.ufjf.br | Mudar de conta
- Share:** Não compartilhado
- Note:** *Indica uma pergunta obrigatória

Right Screenshot (Form Fields):

- E-mail:** [Input field] Sua resposta
- Qual personagem você tem interesse? ***
 Jô
 Segurança
- Você tem experiência prévia com atuação? Se sim, por favor nos conte mais e fique à vontade para deixar links de referência. Se não, não se preocupe! Não é um requisito!**
Sua resposta
- Nossas gravações serão em Juiz de Fora. Você tem disponibilidade nos dias 10 e 11 de Janeiro? ***
 sim
 não
- Espaço para dúvidas ou informações adicionais que você acha necessário que sabemos**
Sua resposta

Fonte: Elaboração própria.

Para o formulário de interesse, criamos uma breve descrição do projeto, incluindo as datas das gravações, nosso objetivo e o reforço de que não era necessário ter experiência prévia, para evitar eliminar ou desinteressar possíveis candidatos. Elaboramos perguntas estratégicas para conhecer brevemente os inscritos, como: experiência prévia em atuação, disponibilidade nas datas de gravação, personagem gostariam de interpretar, além de telefone e e-mail para contato. No final, deixamos um espaço para que pudessem adicionar comentários ou dúvidas sobre o projeto. No período de um mês, recebemos um total de 12 respostas. A cada nova inscrição, ficávamos muito surpresos e felizes com o interesse das pessoas em atuar e participar do curta. Isso aumentava nossa confiança no projeto e a motivação da equipe.

Conforme os interessados se inscreveram para o teste de elenco, entrávamos em contato pelo WhatsApp, nos apresentando e enviando o material do teste de elenco. Esse documento, elaborado pela equipe de produção e direção, foi pensado para avaliar a atuação dos inscritos em cenas fundamentais do curta. O material apresentava uma descrição detalhada das cenas e incluía vídeos de referência para ajudar os atores. (Figura 19)

[Figuras 19 - Briefing Teste de Elenco]

Teste de Elenco: Miolo de Rato

Primeiramente, agradecemos por se inscrever no teste de elenco para o curta-metragem **Miolo de Rato**. Este projeto é uma produção experimental que explora os impactos do uso excessivo de telas e a dissociação do presente, por meio de abordagens visuais e auditivas.

Detalhes das Gravações (À confirmar)

- **Datas:** 10 e 11 de janeiro de 2025
- **Horário:** Das 16h às 23h
- **Local:** UFJF - Juiz de Fora, MG
- **Benefícios:** Alimentação e transporte incluso dentro de Juiz de Fora

Material para o Teste de Elenco:

Pedimos que apoie o celular e enquadre você do peito para cima. Certifique-se de que seu rosto esteja bem iluminado e procure transmitir as emoções de forma clara. A qualidade da filmagem não é um diferencial.

○ CENA 1 -

Nessa cena, selecionamos três referências. Imagine que você está de frente para um espelho, atento a cada detalhe do seu rosto até que seu olhar se perde, como se você estivesse em um devaneio. Depois de um tempo "perdido", você sente uma vertigem e retorna para a realidade.

☒ The Sound of Metal (2020) Ruben's Hearing Cuts Out 0s até 40s

- Olhar vazio e vertigem

☒ Jack Nicholson - The Shining: most memorable stare (HD)

- Olhar com intenção

☒ La Haine Scene (HD) Mirror 12s até final

- Devaneio

○ CENA 2 -

Imagine que você está no meio do mato, sozinho, quando escuta um barulho. Curioso, você olha em direção a fonte do som. A curiosidade logo se transforma em medo quando você percebe que é uma coisa estranha. Essa coisa começa a crescer e vai se transformando em um monstro com o dobro do seu tamanho. Você entra em desespero e corre para fora do quadro (sai de frente da câmera).

☒ The T. rex Escapes the Paddock in 4K HDR | Jurassic Park 0s até 1:30s

Instruções para o Envio do Teste:

- Grave sua própria versão das cenas baseadas nos vídeos de referência para atuação.
- Transmita as emoções exigidas por cada cena.

Fonte: Elaboração própria.

Os inscritos tiveram um prazo de 10 dias para gravar as cenas utilizando o próprio celular, seguindo as orientações do briefing. Esse processo nos ajudou a identificar os candidatos mais alinhados ao perfil dos personagens e ao tom do projeto. Dos 12 candidatos inscritos, apenas 5 enviaram as gravações do teste de elenco. Um deles precisou desistir por incompatibilidade de horários, e os demais sequer responderam ao nosso contato no WhatsApp. Apesar disso, as gravações recebidas superaram nossas expectativas: a maioria dos candidatos conseguiu interpretar e transmitir exatamente o que esperávamos das duas cenas solicitadas no teste.

Durante o processo de seleção, avaliamos diversos aspectos: a qualidade da atuação nas gravações, a capacidade de interpretar o briefing e seguir as orientações, a facilidade de comunicação e a fisionomia dos candidatos. Para o

personagem principal, Jô, imaginávamos alguém alto, magro e com uma leve aparência de cansaço, como olheiras. Já para o segurança, buscamos alguém que transmitisse a presença típica de um segurança e tivesse uma expressividade facial marcante.

Para o papel de segurança, escolhemos Adson Franklin, que já possuía experiência prévia, tendo atuado em outros curtas e propagandas. Sua gravação se destacou não apenas pela qualidade da atuação e pela fidelidade ao briefing, mas também pela edição do vídeo - algo além do que havíamos solicitado. Ele conseguiu transmitir perfeitamente a essência do personagem e nos surpreendeu com sua entrega. Quando anunciamos que ele havia sido escolhido, ele aceitou de imediato, mostrando grande entusiasmo para participar do projeto.

O processo de seleção para o personagem principal, Jô, foi diferente. Durante uma reunião com a diretora de arte, Letícia Vieira, ela nos apresentou um conhecido que acreditava se encaixar na descrição do personagem. Ao analisarmos o perfil de Arthur, percebemos que ele atendia perfeitamente às características esperadas para o papel. No entanto, ainda precisávamos de um teste de elenco para avaliar sua atuação diante das câmeras. Felizmente, ao analisarmos as gravações enviadas por ele, ficou claro que Arthur era capaz de transmitir com precisão as expressões e emoções necessárias para o personagem. Sua atuação confirmou que ele era a escolha ideal para interpretar Jô.

Além dos atores, precisamos de 3 figurantes, sendo 2 para as gravações da cena 2 na sala de cinema para situar melhor que era uma sala com outros alunos e na cena 3 quando uma aluna tenta utilizar o bebedouro porém Jô está enchendo sua garrafa enorme enquanto assiste vídeos no celular.

9. A ESCOLHA DAS LOCAÇÕES

Como já apresentado, a ideia para o roteiro surgiu durante as caminhadas noturnas em que retornávamos das aulas de nosso curso noturno, caminhando pela via com grande inclinação que conecta o Instituto de Artes e Design (IAD) ao Instituto de Ciências Biológicas (ICB). Esse trajeto, já habitual em nossa rotina, se tornou relevante e ganhou significado especial. Quando começamos a discutir a possibilidade de criar uma narrativa que explorasse uma perseguição, decidimos utilizar a universidade como cenário principal, especialmente o morro e seus arredores.

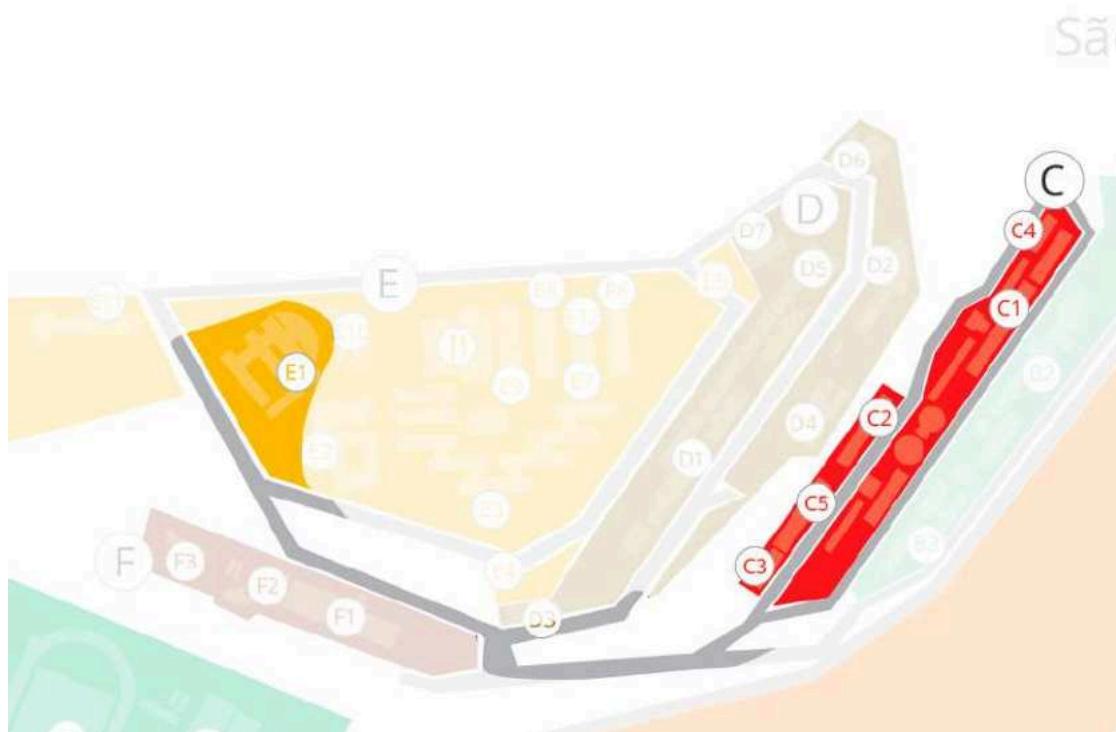
9.1 INSTITUTO DE ARTES DE DESIGN

Na primeira parte do filme, utilizamos alguns ambientes do Instituto de Artes e Design (IAD), sendo eles a sala de cinema Germano Alves, os corredores do instituto, um banheiro - comumente conhecido como banheiro da música - e a copa. Para reforçar a sensação de desconexão, optamos por explorar os institutos de forma que a localização exata não fosse tão evidente. Para aqueles que conhecem o IAD, pode ser que haja um estranhamento com a ordem de escolha dos bebedouros, por exemplo, mas na diegese do filme funcionou muito bem, como se o próprio espaço físico estivesse se dissolvendo junto com a mente do personagem.

Em vários momentos, ele se perde no enquadramento e começa a retornar aos mesmos locais por onde já passou. Apesar disso, algumas placas de identificação das salas e locais aparecem ocasionalmente, criando um contraste entre a familiaridade e a desorientação.

Além de sua conexão com a narrativa, a proximidade entre os prédios utilizados facilitou a logística das gravações. Com a equipe composta por estudantes da UFJF, o transporte até as locações foi simplificado, já que todos estão habituados a frequentar a universidade. Isso pode ser observado no mapa que destaca as áreas utilizadas (Figura 20).

[Figuras 20 - Mapa com os locais das gravações]



Fonte: Mapa UFJF

No IAD, registramos a rotina do personagem na faculdade. Ele passa o tempo escondido atrás do celular, evitando interações e focando apenas nas necessidades básicas: usar o celular, ir ao banheiro e beber água. Os corredores amplos e vazios do prédio reforçam a sensação de insignificância e isolamento que o ambiente impõe a Jô. Ele parece pequeno, perdido, como se estivesse vagando sem propósito pela faculdade. Para as gravações, conseguimos facilmente a autorização necessária preenchendo um formulário para a reserva da sala de cinema Germano Alves, no qual explicamos o projeto e informamos o dia e horário. O pessoal da secretaria foi muito solícito. Essa sala foi fundamental para reforçar a temática do excesso de telas, com Jô vivenciando mais um devaneio enquanto assistia à projeção de um *edit*. Nas demais áreas do instituto, organizamos o fechamento temporário da passagem de pessoas durante as gravações, que ocorreram em uma quinta e sexta à noite, momentos de baixa movimentação.

Gravamos em três bebedouros diferentes: o primeiro na saída da sala de cinema, o segundo próximo ao DA e ao pátio, e o último na porta do estúdio. As cenas nos bebedouros foram repetidas para enfatizar a desconexão de Jô com o mundo físico, evidenciar seu estado apático e criar um loop de repetição visual entre as cenas (Figuras 21 e 22). As grades das figuras ajudam a transmitir a ideia de prisão, dentro do prédio ele está sempre contido e fechado.

[Figura 21 - Rima visual *Miolo de Rato* cena3, bebedouro 3]



Fonte: Miolo de Rato, 2025.

[Figura 22 - Rima visual *Miolo de Rato* cena 3, bebedouro 2]



Fonte: Produção própria, 2025.

9.2 DESCIDA DO MORRO

O morro é fundamental para criar uma atmosfera de suspense, caracterizada pela baixa movimentação de pessoas e carros, pelas árvores imponentes, pelos sons da natureza e pelo vento constante típico de locais elevados (Figuras 23 e 24). A grandiosidade da paisagem — com árvores altas e o céu estrelado — contrasta com a pequenez de Jô, reforçando seu sentimento de insignificância. O som dos animais e o ambiente vasto intensificam o desconforto que ele sente ao se desconectar do celular. Sem os estímulos das telas, sua mente preenche o vazio com alucinações: ele começa a enxergar coisas inexistentes, sentindo-se observado e perseguido. Conseguimos gravar planos bem abertos e distantes para continuar a ideia de pequenez do personagem. Além disso, nesse momento, a câmera está seguindo seu trajeto e camuflada no meio da paisagem, o que ocorre até o momento em que a música começa e dá início à perseguição.

[Figura 23- Frame filme *Miolo de Rato*, Cena 6 escada do Instituto de Ciências Exatas.]



Fonte: Miolo de Rato, 2025.

[Figura 24 - Frame filme Miolo de Rato, Cena 6 bosque do Instituto de Artes e Design.]



Fonte: Produção própria, 2025.

9.3 INSTITUTO DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA

O ICB serve como um labirinto metafórico na narrativa. O instituto, com seus muitos corredores, arquitetura variada, áreas com vegetação, baixa iluminação, escadas e diferentes níveis, oferece um cenário interessante para uma perseguição. Portas e fechaduras distintas reforçam a sensação de desorientação. Esse espaço é

usado no clímax do filme, quando Jô foge da criatura que ele mesmo criou — uma representação simbólica da pressão de sua rotina e da desconexão com a realidade. O labirinto é um reflexo do cotidiano de Jô: ele corre, corre, mas nunca chega a lugar algum.

Para gravar no ICB, enfrentamos uma burocracia maior, pois precisamos desenvolver um ofício explicando o projeto, anexando as carteirinhas dos membros da equipe para fazer o pedido via SEI, enviar à secretaria do ICB para confirmação e à secretaria dos seguranças, já que as gravações ocorreram no sábado e não haveria ninguém da secretaria para acompanhar. Tivemos total apoio da universidade e dos colaboradores para realizar as gravações. A segurança nos auxiliou, emprestou a geladeira da copa, o Prof. Luís Antônio Dourado Junior, nosso orientador nos ajudou a fazer o pedido via SEI, e a secretaria do ICB autorizou de imediato nosso pedido. Na figura 17 podemos conferir a região onde foi gravado o curta.

10. ORÇAMENTO

A questão financeira foi um dos principais desafios para a realização do curta-metragem. Como não tínhamos um orçamento disponível para investir, buscamos alternativas para arrecadar fundos e viabilizar a produção. Após analisarmos diferentes possibilidades, como patrocínios, rifas e vaquinhas online, optamos por criar uma lojinha de produtos relacionados ao filme. Dessa forma, conseguimos oferecer brindes colecionáveis aos apoiadores, garantindo uma lembrança do projeto e, ao mesmo tempo, arrecadando recursos para as gravações.

10.1 ARRECADAÇÃO

A lojinha contou com a pré-venda de pôsteres A3, prints A4, adesivos e um item surpresa relacionado ao universo do curta. Os valores foram estruturados em pacotes acessíveis para incentivar as compras (Figura 25).

[Figuras 25 - POST DE PRÉ VENDA]



Fonte: Elaboração própria (2024).

A estratégia foi planejada para estimular as pessoas a adquirirem os pacotes mais completos, garantindo um financiamento sólido para o curta. Como ainda não tínhamos as artes prontas no momento do lançamento, as vendas foram baseadas na confiança e no apoio ao projeto. Divulgamos a campanha por meio do Instagram e grupos de WhatsApp, reforçando a importância da colaboração para a viabilização do filme. Com essa iniciativa, arrecadamos R\$ 400,00 por meio de sete doações. Os apoiadores e os valores recebidos foram:

[Tabela 2 – Apoiadores do projeto]

Nome	Valor	Itens
Ana Paula Ruy	100	Todos os itens + surpresa
André Luiz Cunha de Oliveira	60	Todos os itens + surpresa
Antônio Scheffel	100	Todos os itens + surpresa

Ava Soani	60	Todos os itens + surpresa
Alex Tito	60	Todos os itens + surpresa
Arthur Sheidem	35	Todos os itens
Cecília Junqueira	15	Todos os itens

Fonte: Elaboração própria (2025).

10.2 GASTOS DO PROJETO

Os valores arrecadados foram utilizados de forma estratégica para cobrir os principais custos da produção. O maior gasto foi com a alimentação da equipe, considerando quatro diárias de gravação com uma média de 12 pessoas. Nos dias 9 e 10 de janeiro, optamos por encomendar marmitas da Marx Pão, garantindo uma opção prática e econômica. Nos dias 11 de janeiro e 1º de fevereiro, organizamos um café reforçado com pão, presunto, queijo, bolacha, bolo, refrigerante e suco, pois as gravações se estenderam por mais tempo. O total investido em alimentação foi de R\$ 380,00.

Outros gastos incluíram o transporte dos atores, que somou R\$ 50,00, além do deslocamento de equipamentos, que exigiu diversos translados de Uber para retirada, devolução e transporte até as locações, totalizando aproximadamente R\$ 150,00. Também investimos R\$ 55,00 na compra de uma camisa social branca e uma gravata em um brechó, itens fundamentais para a composição do figurino do protagonista. Por fim, tivemos despesas com xerox e impressão de boletins de câmera, contratos e outros documentos essenciais para a organização da produção.

[Tabela 3 – Gastos do Projeto]

Descrição	Quantidade	Valor Unitário (R\$)	Total (R\$)
Alimentação			
Marx pão	32	2,50	80,00
Lanche 11/01	-	-	180,00

Lanche 01/02	-	-	120,00
Transporte			
Transporte atores	2	25,00	50,00
Transporte equipamentos	10	15,00	150,00
Figurino			
Camisa social(brechó)	1	35,00	35,00
Gravata(brechó)	1	20,00	20,00
Impressões e Brindes			
Boletins de câmera e som, contratos	20	00,60	6,00
Prints a3			
Prints a4			
Figurinha			
Ratoeira(surpresa)			
Total Geral			R641,00

Fonte: Elaboração própria (2025).

A produção independente nos permitiu reduzir significativamente os custos, pois conseguimos utilizar os equipamentos do estúdio de cinema da universidade, evitando gastos com aluguel. Além disso, a participação voluntária da equipe técnica e dos atores foi fundamental para a realização do curta. Todo valor adicional arrecadado com futuras vendas dos produtos será revertido para a equipe, como forma de reconhecimento pelo esforço e dedicação ao projeto. Como bem expressa Werner Herzog: "O cinema não é um trabalho de um homem só. É uma arte coletiva que exige paixão e comprometimento de todos os envolvidos."

11. PROCESSO DE PRODUÇÃO

Em 2022, realizamos um teste de perseguição na segunda parte do ICB, simulando planos e experimentando enquadramentos. Gostamos do resultado, mas não demos continuidade ao projeto na época, pois demandaria muito trabalho e estávamos envolvidos com outros projetos. Dois anos depois, retomamos a ideia e

decidimos que seria nosso projeto de TCC. Reformulamos o roteiro, ajustamos conceitos e testamos diferentes nomes para o curta. Também realizamos um novo teste de filmagem: o primeiro, em 2022, foi feito com uma GoPro, enquanto em 2024 repetimos a experiência com a câmera Sony ZV-10. Em 2025, finalmente iniciamos as gravações.

11.1 PLANEJAMENTO E GRAVAÇÕES

Inicialmente, planejamos concluir as filmagens em dois dias. No entanto, após a decupagem, percebemos a necessidade de adicionar um terceiro dia, marcando as gravações para os dias 09, 10 e 11 de janeiro de 2025. Durante esse período, seguimos um cronograma detalhado para otimizar tempo e recursos, registrando todas as cenas previstas. No entanto, durante a montagem, notamos que faltavam algumas cenas essenciais para a parte da música, o que nos levou a adicionar mais um dia de filmagem, realizado em 01 de fevereiro. Nossa intenção inicial era concentrar as gravações em apenas dois dias para economizar tempo e dinheiro, mas logo percebemos que isso seria inviável. A decupagem revelou a necessidade de um dia extra no ICB, tanto para capturar mais material para o videoclipe quanto para regravar alguns takes.

Apesar dos ajustes no cronograma, conseguimos manter a flexibilidade durante as filmagens. Testamos diversos planos, improvisamos cenas e adaptamos as ideias em equipe, sempre ouvindo as sugestões uns dos outros. A divisão da direção foi essencial para aprofundarmos o universo do projeto, tornando o processo colaborativo e dinâmico. Confiamos no trabalho de cada um, o que tornou as gravações uma experiência muito positiva.

Nos dias 09 e 10 de janeiro, gravamos a primeira parte do filme, até a chegada ao ICB. A decupagem foi fundamental para organizar as filmagens de forma eficiente. No entanto, algumas cenas exigiram mais tempo do que o previsto devido à complexidade técnica.

11.2 CENAS COMPLEXAS

Cena zenital no banheiro: tivemos dificuldades para posicionar corretamente a câmera dentro da cabine, mas o resultado final ficou inesperado e desconcertante, servindo como uma abertura marcante para o filme (Figura 26).

[Figura 26 - Frame filme *Miolo de Rato* cena 1]



Fonte: Miolo de Rato, 2025

Cena na sala de cinema: realizamos um *travelling in e out* com o slider, equipamento utilizado para conferir estabilidade em movimentos de câmera, podendo ser lineares ou curvos em sentidos lineares. Ajustar a altura do equipamento, encontrar o enquadramento ideal e acertar o tempo de execução do movimento levou um tempo considerável (Figura 27).

[Figura 27 - Frame filme *Miolo de Rato* cena 2]



Fonte: Miolo de Rato, 2025

Cena do espelho: essa sequência exigiu precisão no posicionamento da câmera para possibilitar a utilização de máscaras durante a pós-produção e garantir um recorte adequado para a troca do reflexo (Figura 28).

[Figura 28 - Frame filme *Miolo de Rato* cena 7]



Fonte: Produção própria, 2025.

11.3 DESAFIOS E ADAPTAÇÕES

Para a parte do videoclipe, não realizamos uma decupagem completa. Em vez disso, buscamos referências visuais de filmes e videoclipes para guiar as filmagens, adaptando os enquadramentos à locação do ICB. Muitas decisões foram tomadas no momento da gravação, o que trouxe um desafio extra, já que precisávamos definir planos rapidamente enquanto cerca de dez pessoas aguardavam. Apesar da pressão, a colaboração da equipe tornou o processo descontraído e divertido.

Nunca havíamos filmado uma perseguição com cenas de ação e corrida, tornando essa parte do curta um verdadeiro experimento. Inspirados pela estética do Cinema Novo e pela filosofia de Glauber Rocha, seguimos o princípio de "uma câmera na mão e uma ideia na cabeça". Optamos por uma abordagem espontânea, explorando as possibilidades do espaço e da movimentação dos atores no momento da gravação. Foi um processo desafiador e intuitivo, no qual cada plano foi ajustado em tempo real para alcançar o melhor resultado visual e narrativo.

As gravações se estenderam além do esperado. No dia 11 de janeiro, filmamos até 1h30 da manhã, e no dia 01 de fevereiro, até meia-noite, quando havíamos planejado finalizar até, no máximo, 23h. Um dos fatores que contribuíram para o atraso foi uma pausa prolongada para o café no dia 11. Além disso, no dia 01 de fevereiro, gravamos por duas horas sem perceber que o ator não estava com a mochila, gerando um erro de continuidade. Tivemos que refazer todas essas cenas em menos tempo, o que exigiu ainda mais organização da equipe.

Desde o início, sabíamos que esse seria um projeto desafiador. Era um curta que queríamos desenvolver há muito tempo e a experiência foi única. Nunca havíamos produzido um videoclipe antes, o que tornou o processo ainda mais experimental e enriquecedor. O montador e teórico Walter Murch, em seu livro “Num piscar de olhos”(2004), desenvolve argumentos que nos leva a concluir que um filme é feito três vezes: primeiro no roteiro, depois na filmagem e, finalmente, na montagem. (De fato, ao longo do processo de produção, nossa concepção global do filme foi evoluindo. No set, percebemos que algumas cenas planejadas no roteiro demandariam mais tempo e esforço para serem executadas. Como precisávamos respeitar o tempo disponível e o orçamento limitado, nem sempre foi possível ajustar os mínimos detalhes da forma como gostaríamos.

Essa experiência nos ensinou a importância de improvisar e adaptar soluções criativas dentro das condições que tínhamos. Mais do que seguir rigidamente um planejamento, aprendemos que fazer cinema é também lidar com o inesperado e transformar desafios em oportunidades. Ao final das gravações, sentimos uma grande satisfação por ter concluído o curta sem contratemplos técnicos ou prejuízos com equipamentos. Além disso, tivemos a sorte de que, apesar das previsões indicarem chuva em todas as três diárias externas – realizadas no auge do verão –, o tempo permaneceu firme e sem precipitação. Esse detalhe foi essencial para garantir a continuidade do filme, já que qualquer alteração climática comprometeria a estética e a narrativa.

12. PÓS-PRODUÇÃO

Iniciamos a fase de pós-produção logo após a finalização das três primeiras diárias, na semana do dia 12 de janeiro. Com todas as cenas da 'parte A' já gravadas, demos início ao processo de pós-produção.

12.1 CRIANDO O AMBIENTE DE MONTAGEM

Iniciamos o processo a partir da Logging, armazenando os arquivos através do serviço de armazenamento “Google Drive”, garantindo não só um backup na nuvem, mas também em nossos computadores pessoais, onde editamos o curta-metragem. Esse processo facilitou o compartilhamento dos arquivos com toda a equipe de pós-produção.

12.2 MONTAGEM

Para a montagem e finalização do curta-metragem, utilizamos o Adobe Premiere. Por meio do compartilhamento remoto, cada editor pôde trabalhar a partir de sua residência, acelerando o processo e eliminando a necessidade de encontros presenciais. Essa abordagem permitiu uma maior liberdade para a experimentação individual e facilitou a discussão coletiva das ideias. Esse processo resultou em uma intensa troca de conhecimento e experiências, permitindo que a montagem fosse conduzida de maneira colaborativa.

Como mencionado anteriormente, seguimos as recomendações tradicionais de *raccord* na “Parte A”, garantindo coerência na continuidade visual e espacial. Já na “Parte B”, optamos por quebrar algumas dessas regras propositalmente, com o objetivo de intensificar a sensação de deslocamento do protagonista.

Guilherme editou toda a “Parte A” em menos de cinco dias e, ao longo do mês de janeiro, realizamos ajustes na duração das cenas, nos momentos dos cortes e nas transições entre elas. Nesse trecho do filme, a lógica da continuidade foi mantida, respeitando a direção dos olhares, os eixos de movimento e a relação espacial entre os personagens, assegurando um fluxo mais linear e comprehensível para o espectador.

Ao chegar nesta fase de montagem, notamos alguns problemas de direção em relação à duração dos planos. Em muitos momentos, sentimos que o plano deveria durar um pouco mais entre a indicação do diretor - “ação!” - e a ação do ator começar, isso nos trouxe uma preocupação em relação ao som, entretanto, foram limitações que foram contornadas.

No entanto, ao tentarmos montar a “Parte B”, identificamos a ausência de algumas cenas cruciais para a construção da sensação de perseguição e fuga de Jô. Tentamos estruturar a sequência com o material disponível, mas sem sucesso, pois era necessário reforçar a ideia de desorientação e claustrofobia. A possibilidade

de realizar mais uma diária de gravação permitiu-nos reavaliar os planos que não funcionaram no ICB, regravá-los e experimentar novos enquadramentos que valorizassem o ambiente, contribuindo para a intensificação da experiência sensorial do espectador.

Após as gravações do dia 1º de fevereiro, realizamos novamente o processo de log do novo material no Google Drive e retomamos a edição do material. Entretanto, devido à sobrecarga de trabalho, eu, Pedro assim como o Guilherme, enfrentava dificuldades para me dedicar ao projeto, pois editava vídeos profissionalmente durante todo o dia. Quando chegava o período da noite, horário determinado no cronograma para as atividades no curta-metragem, sentia-me exausto e sem criatividade, tornando a montagem desinteressante, rígida e linear para uma parte do filme que deveria ser mais experimental.

Esse bloqueio criativo persistiu até que nos reunimos e ajustamos o tempo das ações de Jô e do vigilante em sincronia com a trilha sonora. Esse processo se assemelhou à montagem de um quebra-cabeça: iniciamos pelas ações que já estavam diretamente sincronizadas com a música e, a partir disso, fomos encaixando os demais planos de maneira a criar um fluxo narrativo coerente. Essa abordagem nos auxiliou na construção de uma linguagem própria dentro da montagem, equilibrando a estrutura narrativa com a experiência sensorial do espectador.

Aplicamos *match cuts* para direcionar o olhar do espectador, tornando as transições mais fluidas. Em contraposição, introduzimos cortes abruptos para tela preta, totalmente sem imagem, apenas com o áudio da trilha sonora, como se fossem apagões. Essa escolha visava representar a inconsciência de Jô, estabelecendo uma analogia com a forma como, ao scrollar vídeos incessantemente, não nos recordamos de todo o conteúdo consumido, uma vez que boa parte se perde.

A montagem sustentada pelo ritmo da música desempenhou um papel essencial nesse processo, alternando entre cortes rápidos e sequências mais alongadas para modular a tensão e a imersão. Além disso, utilizamos a montagem paralela para intercalar a movimentação de Jô com outros elementos que reforçam sua sensação de perseguição. Já a montagem associativa foi aplicada por meio da sobreposição de imagens e transições abruptas, criando conexões subjetivas que intensificam o impacto psicológico da narrativa.

Dessa forma, a montagem não apenas estrutura a narrativa, mas também molda a experiência sensorial do espectador. O ritmo dos cortes e a alternância entre sobreposição e apagões visuais influenciam diretamente a maneira como o público vivencia a ansiedade e a alienação do protagonista. Assim, a montagem busca aproximar a percepção de Jô à do espectador, que, assim como ele, é constantemente bombardeado por estímulos audiovisuais fragmentados no cotidiano.

12.3 CORREÇÃO DE COR

Durante as gravações, optamos por filmar em C-Log, o que nos permitiu trabalhar com um arquivo de maior profundidade de bits e uma gama expandida de cores. Por esse motivo, a primeira etapa da correção de cor consistiu na aplicação de um LUT de conversão, a fim de padronizar e restaurar a aparência “normal” das cores da cena no momento das gravações (Figura 29 e 30).

[Figura 29 – Take em C-log]



Fonte: Miolo de Rato, 2025.

[Figura 30 – Take com espaço de cor convertido para Rec. 709]



Fonte: Miolo de Rato, 2025

Em seguida, aplicamos uma camada adicional para reduzir a saturação das imagens, convertendo-as para preto e branco. Para a etapa final de colorização, inserimos uma camada para reforçar os tons esverdeados, escolhidos por estarem alinhados à paleta de cores da identidade visual do curta, que adota o verde tecnológico como elemento estético (Figuras 31 e 32).

[Figura 31 – Camada de correção para deixar o filme preto e branco]



Fonte: Miolo de Rato, 2025

[Figura 32 – Color Grading Final]



Fonte: Miolo de Rato, 2025

Além disso, utilizamos máscaras individuais em determinadas cenas para direcionar o olhar do espectador e destacar elementos específicos. Um exemplo dessa técnica pode ser observado na cena inicial, na qual acompanhamos em detalhe a reação de Jô enquanto ele mexe no celular. Nessa sequência, realçamos o brilho na face do ator para enfatizar sua expressão. Esse ajuste foi feito por meio de máscaras seletivas, permitindo maior controle sobre a iluminação no rosto do personagem.

Por fim, decidimos colorir o filme alterando os realces, os meios-tones e as sombras com as cores da paleta, reforçando o sentimento de Jô. Assim, alcançamos imagens mais interessantes e impactantes, que chamam mais a atenção do espectador e ficam marcadas na memória.

Nas cenas iniciais, escolhemos o amarelo para representar a felicidade do personagem ao consumir telas sem se preocupar com o mundo exterior. Ele está apenas atendendo às suas necessidades básicas enquanto aproveita para consumir dopamina de forma barata e rasa pelo celular (Figura 33).

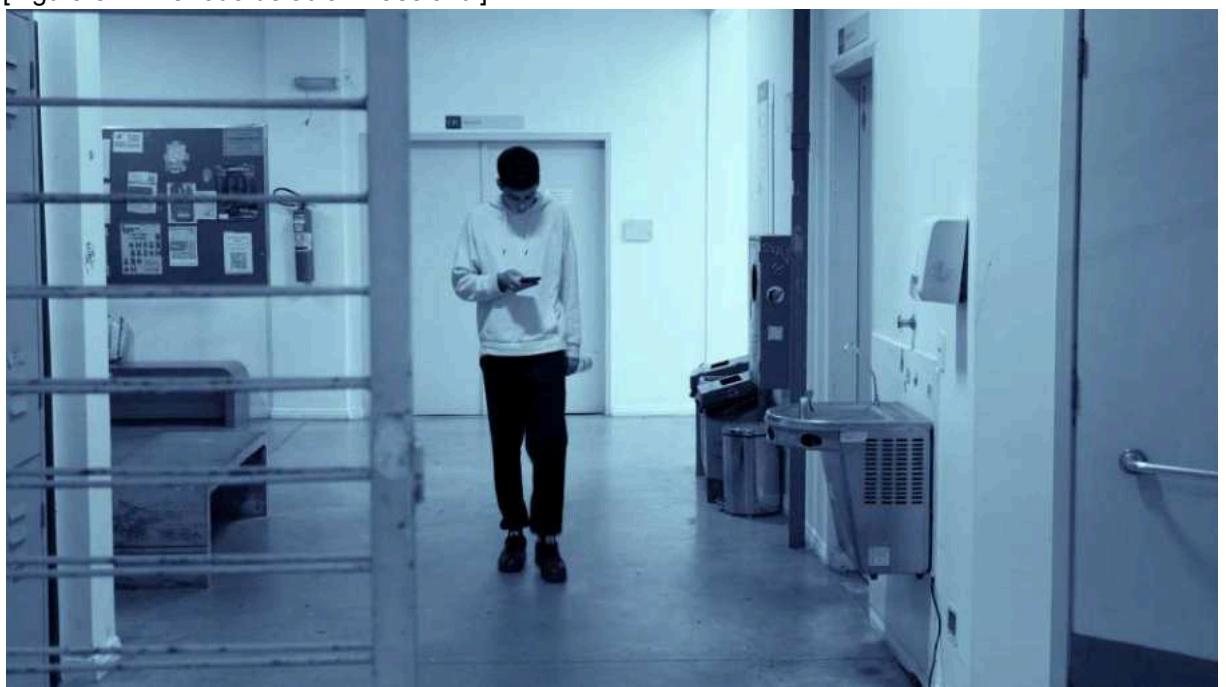
[Figura 33 – Cena inicial - Fase amarela]



Miolo de Rato, 2025

Nas cenas em que o personagem está na faculdade, utilizamos a cor azul para reforçar sua melancolia e indecisão entre ir embora ou permanecer na aula. Além disso, é um momento em que ele está à procura de água, e a cor azul enfatiza ainda mais essa busca, como podemos ver na Figura 34.

[Figura 34 – Período de aula - Fase azul]



Miolo de Rato, 2025

Quando Jô decide ir embora e passa por uma região com muita vegetação, escolhemos intensificar os tons de verde, criando um verde neon radioativo. Isso gerou uma atmosfera visualmente interessante, mas também incômoda, reforçando a sensação de estranheza em seu retorno para casa. (Figura 35).

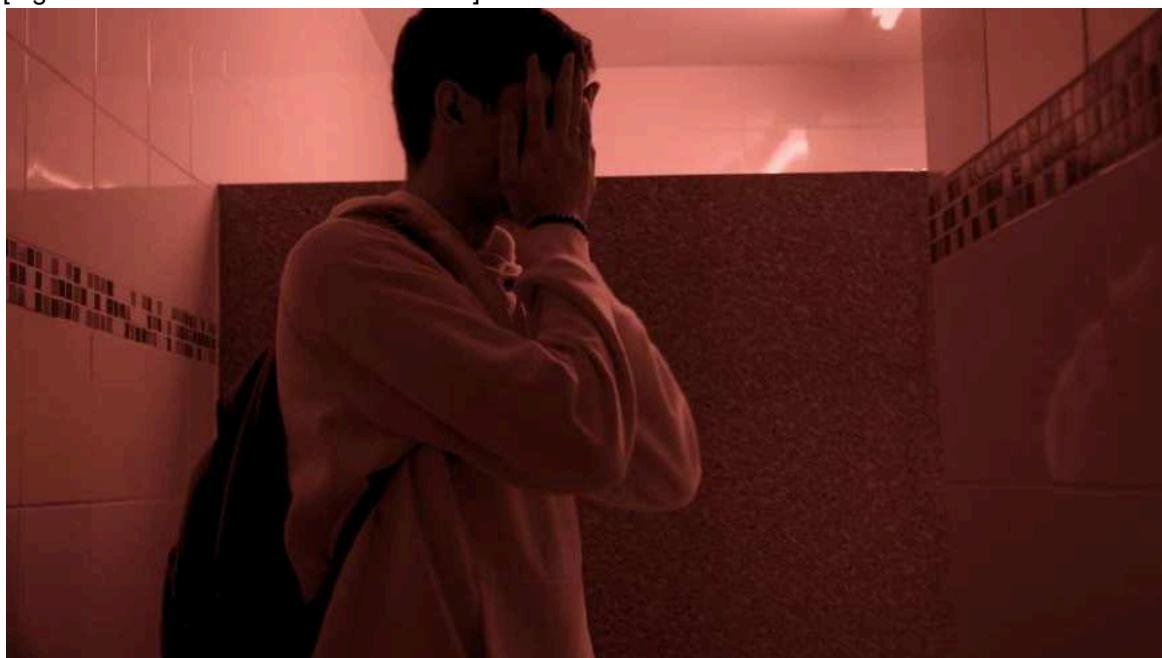
[Figura 35 – Descida morro - Fase verde]



Miolo de Rato, 2025

Por fim, utilizamos um vermelho forte e chamativo na cena final do filme, o momento de maior tensão, quando o desfecho da história se aproxima. Essa escolha cromática aumenta o alerta e a sensação de urgência (Figura 36).

[Figura 36 – Cena final - Fase vermelha]



Miolo de Rato, 2025

Essas alternâncias de cores ao longo do filme podem passar despercebidas para os espectadores mais envolvidos nos acontecimentos. No entanto, apesar de chamativas e bem diferenciadas, as cores foram utilizadas com precisão para representar cada fase vivida pelo personagem.

Inicialmente, consideramos utilizar as imagens em preto e branco, porém não conseguimos alcançar um resultado satisfatório para definir essa como a versão final. Faltava algo. Diante disso, testamos como ficaria a alteração das cores nos planos. Foi necessário reajustar parâmetros anteriores e refazer a correção de todas as cenas para que combinassesem com a coloração final.

Ao testarmos a projeção com uma primeira versão de color grading seguindo essa paleta, percebemos que a imagem se tornava muito mais interessante e que essa escolha faria total diferença na experiência de assistir ao filme.

Durante essa projeção teste, no dia 19 de Março de 2025, estavam presentes Guilherme, Luis Dourado, Camila Rocha e eu, Pedro. Juntos, percebemos que essas cores faziam sentido e que a escolha acrescentaria muito ao resultado final.

Uma das referências citadas no moodboard foi uma imagem do Windows 84. A paleta utilizada na Figura 37 serviu de inspiração para as cores dessas quatro fases dentro do filme.

[Figura 37 – Cores do Windows]



Warakami_vaporwave, 2024

12.4 EFEITOS VISUAIS

Desde o início do projeto, tínhamos como intenção, a de experimentação através dos efeitos visuais do curta. No entanto, a falta de tempo nos impediu de desenvolver efeitos mais complexos. Diante disso, optamos por trabalhar dentro das nossas possibilidades e seguir o cronograma estabelecido.

12.4.1 - O ESPELHO

Antes de qualquer formalização pela qual este projeto tenha passado, sempre defendemos a ideia de experimentar visualmente os efeitos da pós-produção. Uma das primeiras cenas que pretendíamos testar foi o reflexo do espelho do personagem Jô, na cena do banheiro, onde Jô encara uma figura que pode ser lida como seu duplo, antes de buscar sua mochila na sala.

Até então, não havíamos trabalhado com máscaras em espelhos e não conhecíamos a maneira mais eficiente de gravar a cena para facilitar o processo, evitando a necessidade de realizar rotoscopia quadro a quadro para recortar o personagem do reflexo. Dessa forma, realizamos visitas aos banheiros do Instituto de Artes e Design (IAD) para analisar qual deles seria o mais adequado para a realização do recorte do espelho e a mesclagem das cenas.

Durante essa análise, identificamos que a câmera deveria, necessariamente, permanecer estática e posicionada no mesmo local para facilitar a criação da

composição. Além disso, ao simular o enquadramento, observamos a importância de delimitar os movimentos do ator dentro do quadro, garantindo que ele não ultrapassasse a área da máscara. No entanto, não identificamos antes das gravações que um elemento essencial ainda era necessário para evitar dificuldades no recorte: um fundo verde cobrindo toda a região do espelho no take do Jô no mundo normal, possibilitando a transição para a realidade paralela.

Devido à ausência do fundo verde, foi necessário realizar a rotoscopia quadro a quadro do cabelo de Jô em movimento, em um total aproximado de 360 frames para recortar cerca de 15 segundos de cena. Esse processo revelou-se extremamente trabalhoso, especialmente devido ao fundo de mármore, que apresentava baixo contraste em relação ao cabelo do personagem. Toda a área destacada em azul na Figura 38 representa a região da máscara. As partes do mundo normal que invadiram essa área durante a cena exigiram a aplicação da rotoscopia.

[Figura 38 – Área da máscara para rotoscopia]



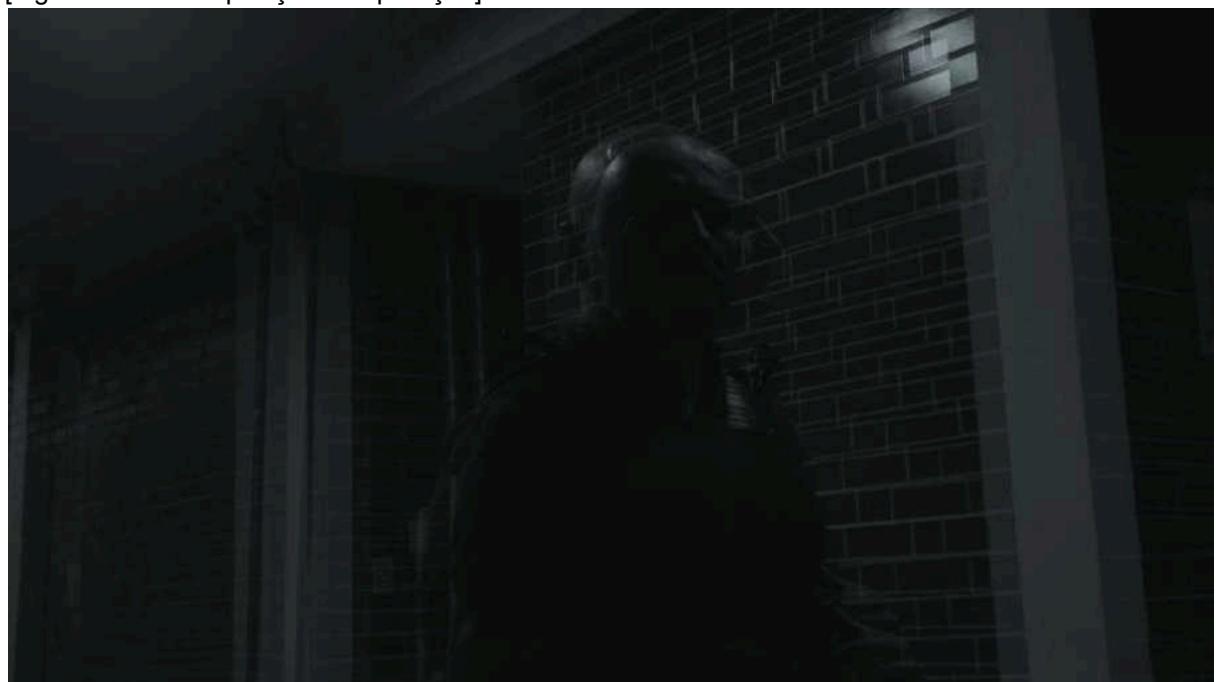
Fonte: Produção própria, 2025.

Após diversos testes, concluí que a melhor abordagem para a rotoscopia seria a conversão do espaço de cor da câmera e a aplicação da correção de cor. Esse procedimento permitiu aumentar a distinção entre o cabelo e o fundo de mármore, facilitando o recorte no *Adobe After Effects*.

12.4.2 - SOBREPOSIÇÕES

Utilizamos diversos efeitos de sobreposição de takes, para obter visualmente um efeito semelhante ao que acontece em elementos sonoros. O efeito de delay, muito utilizado no som do filme, cria uma repetição do que foi emitido em função do tempo. Transponemos essa estratégia para o domínio visual, duplicando o mesmo plano e criando um atraso entre eles, assim, com um efeito mesclagem e a diminuição da opacidade do plano superior, fizemos com que a ação dos personagens se repetissem, criando um efeito fantasioso, também em função do tempo, que ajudou a evidenciar a fantasia vivida por Jô (Figura 39).

[Figura 39 – Sobreposição e duplicação]



Fonte: Produção própria, 2025.

A escala do vídeo (zoom digital) também foi utilizada para reenquadrar e auxiliar na composição de diferentes planos sobrepostos, mudando de posição e realizando inversões no plano, tanto horizontalmente quanto verticalmente, utilizando de máscaras de opacidade para mesclar os planos da melhor forma. (Figuras 40 e 41).

[Figura 40 – Área da máscara para rotoscopia Jô]



Fonte: Miolo de Rato, 2025

[Figura 41 – Área da máscara para rotoscopia - Vigilante]



Fonte: Produção própria, 2025.

13. FOTOGRAFIAS ANALÓGICAS

As fotografias de *making off* foram capturadas por uma câmera analógica automática, Canon Snappy EZ - fabricada no Japão, lançada em 1990, com lente fixa de 35mm f/4.5, foco fixo e flash embutido -, utilizando tanto um filme Fujifilm Fujicolor 400 quanto um filme Kodak Gold 200, ambos revelados e digitalizados pela loja Festival de Filmes Vencidos, em Belo Horizonte.

O objetivo era capturar os bastidores e o processo de criação de forma experimental, assim como toda a ideia por trás do curta, trazendo a sensação tátil e nostálgica da fotografia analógica, com suas cores suaves, granulação marcante e imprevisibilidade, características que dialogam com a estética e a essência do projeto. Confira algumas das fotografias analógicas das gravações internas no Instituto de Artes e Design: figuras 42, 43, 44 ,45. As demais figuras 46, 47, 48 e 49 são das diárias externas gravadas à noite no ICB e no bosque do IAD.

[Figuras 42 e 43 - Gravações internas nos bebedouros do IAD (Fujifilm Fujicolor 400)]



Fonte: Camila Rocha, 2025

[Figura 44 e 45 - Gravações internas no banheiro do IAD (Fujifilm Fujicolor 400)]



Fonte: Camila Rocha, 2025.

[Figura 46 - Gravações externas no bosque do IAD (Kodak Gold 200)]



Fonte: Camila Rocha, 2025.

[Figura 47 e 48 - Gravações externas no ICB (Fujifilm Fujicolor 400 e Kodak Gold 200, respectivamente)]



Fonte: Camila Rocha, 2025.

[Figura 49 - Gravações externas no ICB (Fujifilm Fujicolor 400)]



Fonte: Camila Rocha, 2025.

14. CONCLUSÃO

Materializar este projeto como TCC é a realização de um sonho adormecido no audiovisual. Embora a ideia tenha surgido em 2022, apenas em setembro de 2024 que entramos oficialmente na pré-produção, com o objetivo de concluí-lo em março de 2025. O processo de transformar um conceito em filme, buscar os recursos necessários e dar vida a uma obra que reflete nossas vivências no início da faculdade, tornou essa jornada ainda mais significativa.

Finalizar esse ciclo com *Miolo de Rato* é quase como uma cena de filme, simbolizando todo o aprendizado e crescimento dessa fase da vida. Foi um processo de muita dedicação, trocas de ideias, aperfeiçoamento da visão para identificar detalhes e, acima de tudo, amadurecimento profissional. Pudemos experimentar outras áreas no audiovisual, pois, ao assumirmos a direção do filme, precisávamos estar cientes de tudo o que estava acontecendo e providenciando soluções para as necessidades que surgiram no processo.

Mais do que um projeto acadêmico, *Miolo de Rato* reacendeu a vontade de investir tempo e esforço em produções maiores, em vez de focar apenas nas inúmeras edições mensais. Foi também um escape, uma forma de lidar com desafios tanto no âmbito profissional e acadêmico quanto pessoal. Ocupamos nossas mentes com a criação desse curta-metragem e, entre tantas preocupações do dia a dia, nos dedicamos ao máximo ao projeto. Ver *Miolo de Rato* finalizado é, acima de tudo, surpreendente.

BIBLIOGRAFIA

ARDELEANU, Matei. **An introduction to jungle music.** Black Rhino Radio, 2022. Disponível em: <<https://blackrhinoradio.com/posts/an-introduction-to-jungle-music>>. Acesso em 08 mar. 2025.

HERZOG, W. (2002). **A obra do cineasta: entrevistas e ensaios.** São Paulo: Editora Aleph.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos.** Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2004.

PRADO, Ágatha. **A cultura do sound system: o significado para além da pressão sonora.** Alataj, 2022. Disponível em: <<https://alataj.com.br/editorial/a-cultura-do-sound-system-o-significado-para-alem-da-pressao-o-sonora>>. Acesso em: 08 mar 2025.

REFERÊNCIAS

BK'. *Deus do Furdunço*. Youtube, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0efCJnZx34A&ab_channel=BK%27>. Acesso em: 08 mar. 2025

BRKsEDU. Tour Pelo Meu NOVO Estúdio!!! | Setup 2023. YouTube, 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OatXRNcYFhY&ab_channel=BRKsEDU>. Acesso em: 8 mar. 2025.

JACKSON, Michael. *Thriller*. Youtube, 2009. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sOnqjkJTMaA&ab_channel=michaeljacksonVEVO>. Acesso em: 08 mar. 2025.

MATUÊ. *O Som*. Videoclipe. Dir. João Monteiro. 2024.

TAME IMPALA. *Let It Happen*. Youtube, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pFptt7Cargc&ab_channel=tameimpalaVEVO>. Acesso em: 8 mar 2025.

A TESTEMUNHA (temporada 1, ep. 8) Love, Death & Robots [seriado]. Direção: Alberto Mielgo. Estados Unidos: Netflix, 2019. 12 min.

WIENE, Robert. (1920). *O Gabinete do Dr. Caligari* [Filme]. Germany: Decla-Bioscop.

APÊNDICE

APÊNDICE A

ROTEIRO - MIOLO DE RATO

CENA 1 - INTERNO - BANHEIRO 1

Jô, um jovem de cerca de 22 anos, está sentado ao vaso enquanto assiste a vídeos curtos em seu celular. Alguns, Jô vê grande parte, outros ele vê uma parte e passa para o próximo. Grande parte desses vídeos estão relacionados a ratos, alguns com explicações científicas, outros partes de desenhos que possuem ratos, etc. Em meio a esses vídeos, aparece para Jô um vídeo que explica um estudo realizado com ratos em Labirintos que conseguem distinguir um caminho que apresenta perigo mesmo sem vê-lo.

Na metade do vídeo, Ele tem uma vertigem, muito provavelmente, causada pelo excesso de telas. Ele guarda o celular, se limpa e sai do vaso indo em direção a pia lavar sua mão.

Após lavar as mãos, Jô se encara no espelho por alguns segundos. Ele parece estar exausto. Então Jô se abaixa para lavar o rosto.

CENA 2 - INTERNO - AULA

Jô está sentado em uma sala de cinema quase vazia vendo um filme. O professor exibe trechos de um filme antigo. Jô tem outra vertigem um pouco mais forte. Ele parcialmente volta à realidade, mas ainda um pouco zonzo pega sua garrafa de água e sai da sala.

CENA 3 - INTERNO - CORREDOR

Assim que fecha a porta, Jô volta a ver vídeos curtos enquanto caminha em direção a um bebedouro. Ele passa por um e ignora pois gosta de um específico. Ao chegar ao bebedouro, ele percebe que o mesmo se encontra quebrado. Jô fica um pouco irritado e vai até outro bebedouro.

Chegando ao outro bebedouro, Jô começa a encher sua garrafa de água. Uma garrafa pet de 2L reciclada. Ele abre novamente o app de vídeos e começa assistir, porém não assiste nenhum até

o final. Um pouco antes da metade da garrafa estar cheia, uma pessoa para atrás de Jô e espera para utilizar aquele bebedouro. A pessoa espera que Jô se disponha em deixá-la encher sua garrafa primeiro, já que a sua é muito grande e irá demorar um tempo até terminar. Jô ignora completamente essa pessoa. Depois de um tempo, a pessoa sai irritada. Jô percebe que a pessoa está irritada e impaciente. Ele olha pra ela com um olhar de indiferença.

CENA 4 - INTERNO - BANHEIRO 1

Jô está urinando. Ele termina e caminha até a pia para lavar as mãos, Jô se encara no espelho por um breve período de tempo. Ele parece conversar consigo através do olhar. Alguém entra no banheiro, passa por trás de Jô e entra no mesmo banheiro que Jô estava. Jô se abaixa para lavar o rosto.

No momento em que Jô se abaixa, seu reflexo deixa de corresponder à realidade e se mantém parado, como se Jô ainda estivesse se encarando mas com o olhar vazio. Passado alguns segundos, o olhar de Jô no reflexo volta a ter vida mas se assusta e sai correndo. Jô levanta a cabeça pegando o papel e secando o rosto. Ele encara o espelho sem sua imagem e tem outra vertigem.

CENA 5 - INTERNO - SALA DE AULA

Jô entra na sala, caminha até onde estava sentado, pega sua mochila e sai da sala.

CENA 6 - EXTERNA - NOITE - MORRO DO IAD

Jô está descendo o morro. É noite, há apenas ele no caminho. Jô ouve música em seu fone de ouvido. Ele caminha apressado, um pouco confuso e muito pensativo.

Jô tem a impressão de ouvir alguém o chamar. Ele retira os fones ainda caminhando e olha ao redor. Jô não vê ninguém. Ele coloca os fones de ouvido e volta a caminhar. Dessa vez ele caminha com mais atenção.

Passado algum tempo ele tem novamente a impressão de ouvir alguém chamar. Ele para, retira os fones de ouvido, e enquanto

olha aos arredores, os guarda na mochila. Ele volta a caminhar agora com atenção sempre olhando para todas as direções.

Passado algum tempo, Jô ouve algo no mato. Sua curiosidade é maior que seu medo. Jô decide investigar o que é e caminha em direção ao barulho. Ele chega em frente a um arbusto e vê uma criatura esquisita mas a princípio, nada é assustadora. Jô demonstra uma expressão de confusão pois não consegue identificar o que é aquilo devido a escuridão, ele imagina que seja apenas um animal. A criatura lentamente começa a crescer.

A expressão de Jô muda conforme ela cresce, saindo de curiosidade para medo. Quando ela chega no seu tamanho total, a expressão de Jô é de desespero. Ele começa a correr como se sua vida dependesse disso.

CENA 7 - EXTERNA NOITE - ENTRADA ICB

Jô vem chegando no horizonte. Ele vê um segurança fazendo a ronda noturna. Jô se aproxima, ofegante e com uma mistura de medo com esperança. O guarda o ignora mantendo o olhar no horizonte. Quando Jô recupera o fôlego e está prestes a contar o que viu, o guarda mexe a cabeça e seu olhar é como uma flecha que perfura a mente de Jô.

Jô volta a ter uma expressão de medo. O segurança começa a se transformar na criatura. Jô volta a correr desesperadamente.

CENA 8 - INTERNA/EXTERNA NOITE - CORREDORES ICB

Jô começa a correr pelos corredores que mais parecem labirintos. Ele até tenta evitar todos os seguranças que encontra pelo caminho mas acaba esbarrando com alguns pelo caminho. Jô começa a tentar abrir as portas em busca de algum lugar para se esconder. Ele encontra um banheiro aberto e entra.

CENA 9 - INTERNA - BANHEIRO 2

Jô tranca a porta e se afasta lentamente olhando para a porta. Por debaixo dela é possível ver uma sombra que para em frente a porta. Algo tenta abrir a porta mas ela está trancada, porém não há uma insistência para abrir. Jô vê que a sombra se foi e

relaxa caminhando em direção à pia. JÔ agora se encontra preso, apesar disso se sente mais seguro.

Ele se encara por alguns, seu olhar profundo mostra, enquanto passeia pelo seu rosto, uma confusão com o que acabou de vivenciar. Após alguns segundos e abaixa a cabeça para lavar o rosto.

Seu reflexo novamente para de corresponder a realidade, mas dessa vez ele ganha vida. O reflexo olha para JÔ lavando o rosto, ele engatilha uma arma falsa com a mão e fica mirando para JÔ.

JÔ se levanta e olha para o espelho. Ele vê seu reflexo mirando sua testa. O REFLEXO atira e novamente JÔ tem uma vertigem, mas dessa vez mais forte que o comum.

CENA 10 - INTERNA - BANHEIRO 1

JÔ volta para o momento em que estava se encarando antes de lavar o rosto no primeiro banheiro. ELE se assusta e sai correndo.

APÊNDICE B

ENQUADRAMENTO - MOVIMENTO - ÂNGULO - OPERAÇÃO DE CÂMERA - LENTE

CENA 1 - Jo está no banheiro, ele tem uma vertigem, lava o rosto e sai.

01. PLANO GERAL - SEM MOVIMENTO (SM) - QUASE ZENITAL -

Tripé - NORMAL (40 - 50)

Jô está sentado ao vaso

02. PLANO DETALHE - SM - LEVE PLONGÉE - TRIPÉ - GRANDE ANGULAR/NORMAL (35 - 50)

Mão de Jô segurando o celular e passando os vídeos.

03. PRIMEIRO PLANO - SM - CONTRA PLONGÉE - TRIPÉ - GRANDE ANGULAR (28 - 35)

Jô, desinteressado, passa vários vídeos até que um deles prende sua atenção. No meio do vídeo Jô tem uma vertigem. Ele passa alguns segundo com o olhar vazio até que retorna, guarda o celular e se limpa.

04. PLANO MÉDIO - SM - NORMAL - TRIPÉ - GRANDE ANGULAR/NORMAL (35 - 50)

Jô está terminando de lavar a mão, ele chacoalha para tirar o excesso, se apoia na pia e se olha no espelho por alguns segundos. Jô se abaixa para lavar o rosto.

CENA 2 - Jô está sentado vendo um filme em uma sala escura

01. PLANO GERAL - SM - NORMAL - TRIPÉ - GA/NORMAL (35 - 50)

Trechos do filme sendo exibidos.

02. PLANO GERAL/PRIMEIRO PLANO/PLANO GERAL - TRAVELLING FRONTAL LENTO - NORMAL - CARRINHO OU TRILHO - GA/NORMAL (35 - 50)

O plano inicia enquadrando a sala vazia e se aproxima do rosto - em um travelling - de Jô a medida que ele tem uma vertigem. Ao recobrar a consciência a câmera se afasta, Jô passa a mão no rosto, pega sua garrafa no chão, vê que está vazia, se levanta e sai.

CENA 3 - Jô sai da sala e vai encher sua garrafa de água

01. PLANO GERAL - SM - NORMAL - TRIPÉ - NORMAL (40 - 50)

Jô sai da sala, pega o celular e testa o bebedouro ao lado da porta. O bebedouro não funciona, ele abre algum vídeo no celular e sai de quadro.

02. PLANO GERAL - SM - NORMAL - TRIPÉ - NORMAL (40 - 50)

Jô chega a um segundo bebedouro, posiciona sua garrafa, volta a assistir os vídeos enquanto aperta o botão.

**03. PRIMEIRO PLANO - SM - LEVE PLONGÉE - TRIPÉ - NORMAL
(40- 50)**

A garrafa está enquadrada, vemos a mão de jô pressionando o botão mas a água não sai.

**04. PRIMEIRO PLANO - SM - CONTRA-PLONGÉE - TRIPÉ - NORMAL
(40 - 50)**

Jô não percebe que a garrafa não está enchendo por que está olhando seu celular. Jô dá uma leve risada e desvia o olhar para conferir se a garrafa está enchendo.

05. REPETE 03 - NA MÃO

Jô fica apertando o botão várias vezes mas a água não sai.

06. REPETE 02 - NA MÃO

Jô sai caminhando irritado e vai em direção a outro corredor.

07. PLANO AMERICANO - SM - NORMAL - NA MÃO - NORMAL (40 - 50)

Jô chega a outro bebedouro, ele testa antes de posicionar a garrafa. Ao ver que funciona, Jô põe a garrafa no lugar, fica apertando o botão e volta a olhar pro celular. Alguém chega e para atrás de Jô e fica esperando um tempo.

08. PLANO DETALHE - SM - LEVE PLONGÉE - NA MÃO - NORMAL (40 - 50)

A garrafa de Jô está enchendo mas não está nem na metade.

09. PLANO DETALHE - SM - LEVE PLONGÉE - NA MÃO - NORMAL (40 - 50)

Mão de Jô segurando o celular e passando os vídeos.

10. PRIMEIRO PLANO SOBRE O OMBRO - SM - NORMAL - NA MÃO - NORMAL (40 - 50)

Sobre o ombro frontal. Vemos parte do rosto de Jô - em desfoco - reagindo aos vídeos enquanto a pessoa que está atrás de Jô começa a demonstrar irritação.

11. PRIMEIRO PLANO - SM - LEVE CONTRA-PLONGÉE - NA MÃO - GA (24 - 35)

Rosto de Jô enquanto ri de um vídeo.

12. REPETE 07

A pessoa impaciente sai do quadro.

13. PLANO MÉDIO - SM - NORMAL - NA MÃO - NORMAL (40 - 50)

Jô olha de canto de olho para a pessoa saindo e volta a olhar para o celular.

CENA 4 - Jo se encara no espelho, ele tem outra vertigem.

01. PLANO GERAL - SM - NORMAL - TRIPÉ - NORMAL (40 - 50)

Plano inicia com Jô saindo de uma cabine do banheiro. Ele caminha até a pia e enquanto lava as mãos, Jô se encara por um breve período de tempo.

02. PRIMEIRO PLANO - SM - NORMAL - TRIPÉ - TELE (70-100)

Apenas o reflexo de Jô está enquadrado

03. REPETE 01

Uma pessoa passa por trás de Jô enquanto ele se encara no espelho e vai até a mesma cabine da qual ele saiu. Jô se abaixa pra lavar o rosto. Seu reflexo não acompanha e continuar olhando pra frente com um olhar vazio até que se assusta e sai correndo. Jô levanta olha para o espelho e tem outra vertigem.

CENA 5 - Jô pega suas coisas na sala e sai.

01. PLANO GERAL - SM - NORMAL - TRIPE - NORMAL (40 - 50)

semelhante ao enquadramento do plano 2 da cena 3. Jô pega sua mochila no chão e sai da sala.