



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**SOCIEDADE DO SONHO CONSCIENTE:  
DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA DE UM CURTA-METRAGEM FICCIONAL**

Caroline Lopez Vicente

Rio de Janeiro/RJ

2017

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**SOCIEDADE DO SONHO CONSCIENTE:  
DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA DE UM CURTA-METRAGEM FICCIONAL**

Caroline Lopez Vicente

Relatório técnico apresentado à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo.

Orientador: Prof. Dr. Ivan Capeller

Rio de Janeiro/RJ

2017

SOCIEDADE DO SONHO CONSCIENTE:  
DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA DE UM CURTA-METRAGEM FICCIONAL

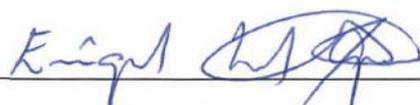
Caroline Lopez Vicente

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Radialismo.

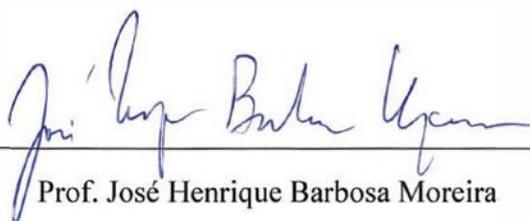
Aprovado por



Prof. Ivan Capeller - orientador



Prof. Evângelo Gasos



Prof. José Henrique Barbosa Moreira

Aprovada em: 14/12/2017

Grau: 10,0

Rio de Janeiro/RJ

2017

VICENTE, Caroline Lopez

Sociedade do Sonho Consciente: Direção de Fotografia de um curta-metragem ficcional / Caroline Lopez Vicente – Rio de Janeiro; UFRJ/ECO, 2017.

98f.

Monografia (graduação em Comunicação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, 2017.

Orientação: Ivan Capeller.

1. Sonho. 2. Ficção. 3. Audiovisual. I. CAPELLER, Ivan (orientador)
- II. ECO/UFRJ III. Radialismo IV. Sociedade do Sonho Consciente

## AGRADECIMENTOS

À Carolina Lopez, mãe, amiga e homônima preferida, que desde que eu me conheço por gente me apoiou em todas as minhas decisões, que acreditou em mim e é sempre a fã número um de qualquer projeto que eu faça. Obrigada por todo o amor e incentivo que me deu.

À Gabriela Corrêa, Diretora de Produção do filme, dupla de projeto e hoje, amiga. Que embarcou comigo nessa jornada no mundo dos sonhos de peito aberto, sempre com a melhor solução para todos os percalços. Obrigada por tudo.

Ao Antonio Neri, meu melhor parceiro de trabalho e de vida.

À toda equipe que, mesmo reduzida, mergulhou de cabeça nesse projeto colaborativo e provou que é possível realizar um filme de ficção científica com poucos recursos e muita dedicação.

Ao elenco maravilhoso e talentosíssimo do “*Sociedade do Sonho Consciente*”, que abraçou a nossa ideia e se dedicou intensamente, mesmo sem remuneração, a dar vida a esses personagens que ficarão marcados para sempre em nossas lembranças.

Aos nossos mais de 60 sonhadores que apoiaram o projeto de *crowdfunding*, sem vocês esse filme jamais seria possível.

*“Sonho que se sonha só  
É só um sonho que se sonha só  
Mas sonho que se sonha junto é realidade”*

*- Raul Seixas*

VICENTE, Caroline Lopez. **Sociedade do Sonho Consciente: Direção de Fotografia de um curta-metragem ficcional**. Orientador: Ivan Capeller. Rio de Janeiro, 2017. Projeto Prático (Graduação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro.

## RESUMO

*Sociedade do Sonho Consciente* é um curta-metragem ficcional que aborda a nossa relação com a tecnologia, explorando o universo dos sonhos conscientes. O filme acompanha a vida do Felipe, um jovem estudante que inesperadamente é designado pela empresa que estagia a participar de um experimento confidencial de um dispositivo que promete unir pessoas em sonhos coletivos e conscientes, desvendando universos até então inimagináveis. A partir da jornada do personagem principal, podemos traçar paralelos e reconhecer semelhanças com a atualidade e o universo virtual que estamos cada vez mais imersos. *Sociedade do Sonho Consciente* traz à tona questionamentos acerca do que o mundo real ainda tem para nos oferecer, em uma era onde somos capazes de realizar muitos dos nossos desejos no mundo virtual, e, ainda, até que ponto somos mestres da tecnologia e quando passamos a ser dominados por ela. O curta-metragem foi realizado de forma independente e horizontal, com bastante colaboração criativa de todos os membros da equipe e elenco, e captação de recursos via financiamento coletivo, através de uma plataforma de *crowdfunding*. Este relatório detalha como foi o processo de realização do filme, desde a concepção do tema, criação e tratamento do roteiro, formação da equipe e elenco, captação de recursos, até a realização da obra, trabalho de pós-produção e as considerações das autoras sobre todo o processo.

Palavras-Chave: Curta-metragem. Sonhos Conscientes. Tecnologia. Ficção científica. Financiamento Coletivo. *Crowdfunding*.

## ABSTRACT

*Sociedade do Sonho Consciente* is a short Science-fiction movie that talks about our relationship with technology, exploring the universe of lucid dreaming. The movie follows the life of Felipe, a young student that suddenly is chosen by the company he works in to participate in a classified experiment of a device that promises to bond people in lucid dreams, unraveling universes until then unimaginable. From the journey of the main character, we can draw parallels and recognize similarities with the current and virtual universe that we are increasingly immersed. The movie raises questions about what the real world still has to offer us, in an era where we are able to realize many of our desires in the virtual world, and to what extent we are masters of technology and when we come to be controlled by it. The short film was performed in an independent and horizontal manner, with a lot of creative collaboration from all team members and cast, and fundraising via a crowdfunding platform. This report details how the process of filmmaking took place, from the conception of the theme, creation and treatment of the script, assembling the team and cast, fundraising until the fulfillment of the work, post-production work and the authors' comments on the whole process.

Key-Words: Short Movie. Lucid Dreaming. Technology. Science-Fiction. Sci-Fi. Crowdfunding.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
1.1 Contexto do trabalho.....	9
1.2 Justificativa da relevância.....	9
1.3 Organização do relatório.....	10
<b>2 FASE DE PRÉ-PRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
2.1 O Roteiro.....	11
2.2 Perfil dos Personagens.....	12
2.3 Equipe e Elenco.....	14
2.4 Locações.....	20
2.5 Concepção do Nemesis.....	25
2.6 Orçamento.....	28
2.7 Financiamento e Captação: <i>Crowdfunding</i> .....	30
<b>3 FASE DE PRODUÇÃO.....</b>	<b>36</b>
3.1 Direção.....	36
3.2 Direção de Fotografia.....	38
3.3 Direção de Arte e Figurino.....	41
3.4 Planejamento e Cronograma de Filmagem.....	42
3.5 Diárias de Filmagem.....	44
3.6 Equipamentos.....	57
<b>4 FASE DE PÓS-PRODUÇÃO.....</b>	<b>58</b>
4.1 Montagem.....	58
4.2 Finalização.....	59
4.3 Exibição e Distribuição.....	60
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>60</b>
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	61
REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS.....	61
APÊNDICES.....	62

## **1. Introdução**

### **1.1 Contexto do Trabalho**

Sociedade do Sonho Consciente é um curta-metragem ficcional que nasceu a partir do desejo de realizar um pouco de tudo o que foi aprendido ao longo dos anos da graduação em audiovisual pelas criadoras do projeto, Caroline Lopez e Gabriela Corrêa. A experiência do projeto foi essencial para aprimorar o conhecimento técnico de produção e fotografia, além de agregar noções de outras áreas do cinema, como direção e direção de arte.

Apesar de terem cogitado fazer trabalhos monográficos, a dupla sentiu a necessidade e a vontade de querer produzir algo maior, um projeto prático que tirasse do papel uma ideia inteligente, que discutisse assuntos atuais, pertinentes, além de servir como legado das suas trajetórias acadêmicas e de iniciação no âmbito do audiovisual.

### **1.2 Justificativa da relevância**

O tema do projeto discute a relação da sociedade moderna com a tecnologia, o que é real e o que é irreal ou “virtual”. Essa discussão permeia os textos de Baudrillard (2001) em que se discute a virtualização do real, que nada mais é do que a sobreposição de duas diferentes experiências e a impossibilidade de distingui-las em certo momento. Uma sendo a real, e a outra uma simulação verossímil do real. Se transformando assim no “êxtase do real, o hiper-real. Mais real que o real” (BAUDRILLARD, 2001, p. 52). O texto, que atualmente possui dezesseis anos, consegue traduzir muito bem a relação contemporânea da virtualização do real e o “êxtase da informação: simulação” (2001, p.53).

O gênero de ficção científica definiria perfeitamente o curta, pois não há gênero cinematográfico que represente melhor essa discussão de simulacro *versus* realidade. A simulação que seria imposta ao Felipe, personagem principal da trama, pela Konatech, empresa na qual ele trabalha, representava a ligação de experiências próprias com o imaginário do autoconhecimento e confiança. Tal simulação não fica clara no corte final do curta - se é ou não uma habilidade do personagem de transcender e se conectar a outros “sonhadores” ou se é uma simulação computadorizada gerada pela empresa Konatech.

A imagem não mantém mais nenhuma ligação física nem energética com o real; ela é a expressão de uma linguagem específica – a linguagem dos programas informáticos alimentados por algoritmos e por cálculos, ao passo que a interatividade a torna dependente das reações do observador. As técnicas de síntese não propõem uma representação do real mais ou menos semelhante, mas uma simulação. Enquanto a representação ótica se limita ao aspecto visível do real, reduzido à dimensão bidimensional do plano de projeção ou de inscrição, a simulação numérica reconstrói o real a partir de descrições da linguagem lógico-matemática, eventualmente no seu aspecto visível (bi ou tridimensional), mas, sobretudo, no devir virtual que conhecerá no curso de suas interações com o observador. Simulação e interatividade estão ligadas. Simulamos para interagir. (COUCHOT, 2003, p. 157)

Com o desenvolvimento do *machine learning*, a discussão sobre a privacidade e controle pessoal também está sendo muito explorada em filmes e séries. Em 2001, com *Matrix*, e em 2013, com *Her*, podemos observar uma análise das relações e obsessões da sociedade em função da tecnologia e informação. A série *Black Mirror*, cujo título alude ao espelho das telas dos *smartphones*, é um exemplo de ficção científica tão naturalista que chega a ter um olhar quase documental, fazendo com que o espectador se identifique não só com os personagens, mas com cada situação ali representada.

Conforme as experiências nas redes virtuais vão se aperfeiçoando, vão ficando cada vez mais críveis e próximas as experiências do mundo real, e, com isso, a simulação por representar tão bem a construção da realidade acaba por ser uma experiência do real. Como cita Couchot, a simulação que uma máquina consegue construir a partir de uma fórmula binária matemática acaba se tornando tão real quanto a vivência da realidade. As redes sociais e interações digitais libertam na mesma proporção que aprisionam, revelando um dos novos perigos da sociedade moderna.

### **1.3 Organização do relatório**

Esse relatório descreve o processo de construção do curta-metragem ficcional *Sociedade do Sonho Consciente*, percorrendo todas as suas etapas - escolha do tema, pré-produção, realização e pós-produção, relatadas em ordem cronológica. Ao longo do relatório serão apresentadas as escolhas estéticas e técnicas do filme e suas justificativas

por parte das realizadoras. Será apresentado o processo de desenvolvimento do filme até chegar ao seu produto final, além de conter relatos das experiências e desafios enfrentados durante a realização da obra, assim como uma reflexão crítica acerca do resultado final em relação ao objetivo almejado inicialmente. O roteiro final do filme e os documentos de produção se encontram nos apêndices ao final do relatório.

## **2. FASE DE PRÉ-PRODUÇÃO**

### **2.1 O Roteiro**

A ideia inicial do roteiro surgiu a partir da leitura de uma matéria em uma revista de curiosidades que falava sobre grupos de pessoas que buscam a consciência de estarem sonhando e, a partir desta, o controle destes sonhos, nos chamados "sonhos conscientes" ou "sonhos lúcidos". Dessa forma, Antonio Neri, diretor do filme, escreveu um argumento que, posteriormente, junto à Caroline Lopez e Gabriela Corrêa transformou-se em um roteiro de curta-metragem. Um dos motivos pelo qual o tema despertou tanto interesse é o quão próxima essa busca pelos sonhos conscientes e por desejo de aventuras, prazeres, controle do mundo "imaginário" se aproxima do mundo e da vida que vivemos atualmente, onde o consumo de filmes, jogos e, principalmente, redes sociais, satisfazem os nossos desejos e anseios, nos dando de certa forma acesso a outras realidades e nos afastando do mundo real.

No livro "A ilusão vital", Baudrillard afirma que "como resultado da intervenção de todas as tecnologias digitais, da computação e da realidade virtual, já estamos além da realidade; as coisas já atravessaram o seu próprio fim. Elas não podem mais, portanto, chegar ao fim, e mergulham no interminável." (BAUDRILLARD, 2001, p.49).

É possível concluir que estamos cada vez mais cercados por relações mediadas, que nos amparam em um mundo de atrações fáceis que passam de hábito agradável à vício sem nos darmos conta. Tais experiências mudam a nossa percepção do mundo e podem tomar o lugar de outras, verdadeiramente enriquecedoras, enquanto o mundo virtual caminha para o primeiro plano em nossas vidas. Essas jornadas pelas misteriosas camadas do nosso subconsciente evidenciam o quanto nosso "mundo interior" tem papel fundamental em nossas vidas, mesmo que, na maioria das vezes, não paremos para reparar. Os caminhos do real e do virtual, em dado momento, se unificam,

impossibilitando a diferenciação de ambos.

A partir de uma série de análises destes estudos apresentados, foi possível o desenvolvimento do primeiro tratamento do roteiro. Após reuniões de leituras com a equipe, conseguimos construir um roteiro melhor embasado em pesquisas de sonhos lúcidos, e também dar profundidade para os personagens.

Como ambas as realizadoras do projeto são mulheres, sentimos a necessidade de aumentar a presença das personagens femininas no filme. Para isso, tornamos a personagem da chefe de Felipe na Konatech, que inicialmente seria um homem, em uma mulher, e, após o período de *casting*, decidimos que o teaser para o *crowdfunding* seria todo com uma personagem mulher, a anfitriã do Nemesis. Fizemos ajustes, também, no roteiro para que a Musa não fosse apenas uma mera personagem dos sonhos, com cenas apenas visuais e plásticas, mas que também tivesse uma interação maior com o Felipe. As mudanças no roteiro continuaram por um longo período, pois, já com o elenco definido e após as três reuniões de leitura que fizemos, revisamos e adaptamos diálogos e cenas junto as atrizes e atores. Foi um processo bastante enriquecedor, em que fizemos questão de que todos fossem parte do processo criativo do projeto que, a partir daquele momento, não era mais somente nosso.

## **2.2 Perfis dos personagens**

O filme gira em torno do personagem Felipe e a sua jornada pelo mundo real e o universo dos sonhos conscientes, quando começa a fazer parte do estudo do Nemesis. Os outros personagens ajudam na construção do contexto da vida do protagonista, seja ela real ou imaginária, e representam em muitos momentos frustrações, traumas, desejos, interligando passado, presente e futuro.

O melhor amigo descolado, Lucas, representa o momento atual do Felipe, sua vida cotidiana, enquanto sua antiga amiga da adolescência, Clara, ressurgiu para trazer lembranças e traumas do passado. O excêntrico Dr. Martin age como uma ferramenta que interliga Felipe ao futuro, ao que ele pode alcançar, e o faz acreditar que pode atingir até mesmo os desejos mais profundos. Ele conecta o personagem, através do dispositivo Nemesis e o seu grandioso discurso, à sua Musa, por quem desenvolve um desejo e idolatria que beiram a obsessão. A Musa, por sua vez, ao mesmo tempo em que representa o novo, o misterioso, o inatingível, faz com que Felipe volte e encare medos passados, conhecidos e ignorados. A personagem, ao passo que é tanto passado quanto

futuro, também o faz questionar o presente.

Os perfis abaixo foram utilizados como base para o “casting”, para o trabalho de ensaios, e para a construção dos personagens feita com os atores.

**a) Felipe - o protagonista**

**Felipe**, 23 anos, é um jovem tímido e bem-humorado. Na adolescência quase se afogou com uma tromba d’água e, com o trauma, ficou mais retraído e caseiro. Tem uma visão muito idealista do amor e por isso seus relacionamentos mais intensos nunca passaram de uma paixão de Facebook. Divide o seu tempo entre o vício em computador e videogames e o estágio entediante em uma multinacional de tecnologia digital. Mas, após ser realocado no trabalho, conhece um aparelho que vai lhe aproximar de seus piores medos e de seus maiores desejos.

**b) Lucas - o melhor amigo descolado**

**Lucas**, 23 anos, estuda direito, é vizinho e amigo de colégio de Felipe. É comunicativo, extrovertido, vaidoso e mulherengo. Sempre esteve entre os populares da escola e nunca teve muitos problemas na vida. Costuma discutir com Felipe, pois ambos têm hábitos e visões da vida bem diferentes.

**c) Mariana - a chefe**

**Mariana**, 30 anos, é a chefe do setor de Felipe na Konatech. Fria e determinada, ela se orgulha de sua posição na empresa e acha que se Felipe continuar desleixado no trabalho, sua carreira vai ser curta.

**d) Dr. Martin - o doutor excêntrico**

**Dr. Martin**, 50 anos, é um inteligente e ambicioso engenheiro que faz parte de um grupo desenvolvedor de um novo aparelho, chamado *Nemesis*. Se trata de um amuleto que monitora o eletromagnetismo dos usuários e que usa essas informações para lhes induzir maior consciência e controle sobre seus sonhos. Dr. Martin acredita que, dessa forma, diferentes pessoas podem se encontrar no “plano astral”, mas, com tantos segredos envolvendo o estudo, fica difícil saber seus reais interesses.

**e) Musa - sua deusa desejada**

**Musa**, 23 anos, é uma bela jovem que Felipe encontra em seus sonhos com o Nemesis. Tem um sorriso lindo que, às vezes, parece caloroso e convidativo e, em outros momentos, dissimulado. Como uma sereia, ela o atrai para a água, mas Felipe sempre acorda assustado quando mergulha. Ele fica perdidamente apaixonado por ela e obcecado em descobrir se ela é real.

**f) Clara - a amiga de infância**

**Clara**, 23 anos, é uma amiga de Felipe que ele não vê há cinco anos. É bonita, charmosa e bem dedicada. Sua família é bastante conservadora e careta e a criou para ser organizada e disciplinada, mas sem muita poesia e individualidade. Isso a fez valorizar o seu tempo a sós e gerou uma curiosidade por coisas novas. Era muito próxima de Felipe e brincavam sempre juntos na fazenda de sua família. Mas, depois dele quase morrer afogado ao brincarem no rio, eles nunca mais se viram.

**g) João - o jovem misterioso**

**João**, 21 anos, é um ingênuo estudante de TI que foi selecionado para a primeira fase de testes do Nemesis. Usava o dispositivo no pescoço o tempo todo e ajudou a acumular dados para a calibragem do aparelho. Nesse período, viveu uma vida paralela nos sonhos, intensa e de possibilidades ilimitadas. Conheceu pessoas novas e se apaixonou nesses sonhos que acreditava serem compartilhados, porém, antes de estabelecer contato no mundo real, foi retirado do estudo. Isso o deixou totalmente sem chão e obcecado com o Nemesis.

**2.3 Equipe e elenco**

Sociedade do Sonho Consciente praticamente nasceu com três pessoas, que gostamos de chamar de sonhadores, já muito envolvidas: Caroline Lopez, Gabriela Corrêa e Antonio Neri. Desde a escolha do tema, construção do roteiro e os inúmeros tratamentos até chegar ao produto final, traduzido em obra audiovisual. Conforme o processo de pré-produção foi amadurecendo, percebemos que era hora de preencher posições-chave da equipe. De início, nossa maior urgência era encontrar um diretor(a) de arte, uma vez que pretendíamos criar universos muito específicos, com uma linguagem original, tanto para as cenas em que o Felipe estava vivendo o “real”, quanto

para as cenas dos sonhos. Sabíamos que a arte do filme cumpriria um papel ímpar na história, portanto, era crucial começar a tirar essas ideias - até então encontradas apenas na nossa imaginação - e traduzi-las de maneira visual, criativa e original.

Um dos nossos principais desafios, ao longo do processo de pré-produção, e que acabou atrasando bastante o planejamento, foi encontrar pessoas que se comprometessem com o projeto mesmo sem receber um valor financeiro por isso. Buscamos, em um primeiro momento, conversar com amigos, pedir indicações, consultar colegas com quem já havíamos trabalhado em outras produções, mas, quando vimos que não estávamos saindo do lugar, decidimos abrir uma chamada para a posição. Até tivemos algumas pessoas interessadas, mas a maioria estava começando ainda com direção de arte, ou não tinha experiência nenhuma.

Desde o começo, tínhamos uma pessoa em mente que possuía bastante experiência com cenografia e arte, tanto no cinema quanto no teatro, mas por achar que ele não iria aceitar o trabalho, uma vez que já estava no mercado trabalhando profissionalmente com isso e não mais no universo universitário, acabamos deixando de lado. Com o desenrolar da situação e nossa constante frustração ao tentar encontrar alguém para a equipe, decidimos conversar com essa pessoa e, caso ele se interessasse pela história, tentaríamos chegar a um acordo para que assumisse a posição. Para a nossa surpresa, deu certo.

E, assim, nossa equipe cresceu mais um pouco, com o Vinicius Lugon a bordo. Já de início, percebemos que a interpretação dele do roteiro e as ideias para a arte do filme correspondiam totalmente ao que estávamos imaginando. Porém, como temíamos, ele não poderia se comprometer com a produção em si, a execução da arte, somente neste período de pré-produção e concepção da arte e cenários. Para nós, já era um ótimo começo, afinal, tínhamos encontrado algumas pessoas interessadas, mas que, por não terem muita experiência, poderiam não dar conta de toda a criação, embora, sem dúvida saberiam executar muito bem as ideias do Vinicius. Fomos, então, em busca dessa pessoa.

Paralelo a isso, começamos a procurar por alguém para cuidar do figurino, outra parte que sabíamos que seria marcante na narrativa da história. Conseguimos encontrar não só uma, mas duas pessoas interessadas que toparam entrar como co-figurinistas no filme, mas infelizmente encaramos a nossa primeira frustração, um problema comum e recorrente em projetos colaborativos e sem remuneração: a falta de comprometimento e entrega. Apesar das ideias e *inputs* que recebemos no pouco tempo de trabalho ao lado

dessas duas pessoas do figurino, elas não puderam continuar conosco, pois não conseguiriam se comprometer 100% até o fim e preferiram não continuar na equipe.

Tivemos mais uma adição à equipe logo após o Vinicius, uma grande amiga nossa e profissional extremamente experiente tanto com produção quanto com atuação, a Kel Cogliatti. Apesar dela não ter podido continuar ativamente conosco até o fim de todo o processo, foi de suma importância para os momentos iniciais, ajudando na produção do *casting*, na seleção do elenco e preparação inicial dos atores, conduzindo alguns ensaios e dando *inputs* na direção.

Já na fotografia, contamos com o auxílio do Igor Duarte como assistente de fotografia e operador de câmera em algumas diárias, do André Magalhães, também como assistente e operador, e Arthur Magalhães, responsável pela fotografia still. Do ponto de vista da produção, o Tomás Soares foi essencial para o suporte no set, ajudando com a montagem e desmontagem dos cenários, logística de equipe e elenco, e, por vezes, até mesmo colaborando com as ideias da parte de direção.

No que diz respeito à arte, buscamos uma pessoa que executaria as ideias do diretor de arte, mas, para a nossa surpresa, não foi tão fácil quanto imaginávamos. Por sorte, com as mudanças no planejamento e duração do projeto, que acabou se estendendo por mais tempo do que esperávamos, conseguimos contar com o Vinicius Lugon em todos os processos, desde a pré-produção até o fim das filmagens. Sem dúvida alguma ele foi peça-chave para o resultado que obtivemos; contribuiu, inclusive, para as escolhas de figurino, se jogou de cabeça no projeto e, junto aos três integrantes originais do projeto, foi o que mais esteve presente durante o processo.

Conseguir formar a equipe foi um dos primeiros e maiores desafios que enfrentamos, mas, ao mesmo tempo, foi um processo muito enriquecedor que serviu de aprendizado para tudo o que viríamos a enfrentar dali em diante, pois nos ensinou o desapego a algumas ideias, o replanejamento e realinhamento das expectativas, e, principalmente, a buscar o equilíbrio entre aquilo que imaginávamos para o filme e aquilo que seria possível e factível de executar. Como em toda produção, seja ela audiovisual ou não, os obstáculos aparecem, os erros acontecem, o planejado muda a todo instante, mas, sem dúvida tivemos muita sorte em ter uma equipe que, mesmo reduzida e não-remunerada, se empenhou em dar o máximo, em trabalhar colaborativamente, e mergulhou de cabeça no mundo do Sociedade do Sonho Consciente.

Um pouco mais sobre a equipe:

Diretora de Fotografia, Co-Roteirista e Idealizadora: Caroline Lopez, estudante de Comunicação Social - Radialismo na UFRJ, interessada em fotografia e animação. Começou a fotografar curtas universitários e praticar fotografia still por interesse próprio. Fez um curso de animação em 3D na New York Film Academy, em Nova York, que abriu seus horizontes de conhecimento para câmera e iluminação digital. Fez a direção de fotografia do curta *Branco* (2015) e a iluminação do curta *Lapso* (2016). Já fez parte da equipe de videografismo do canal Futura e da Fundação Roberto Marinho. Atualmente, possui uma produtora com Antonio Neri, a Ziggy Filmes, que faz conteúdo para sites, lojas e eventos.

Diretora de Produção, Assistente de Direção, Co-Roteirista e Idealizadora: Gabriela Corrêa, também estudante de Comunicação Social - Radialismo na UFRJ, desde cedo sentiu a veia pulsante de produção. Desde festas organizadas na escola, como presidente de turma e integrante da comissão de formatura, até chegar ao curso de Rádio & TV da UFRJ, participando de produções audiovisuais independentes e colaborativas, como produtora nos curtas *Consummere* (2014) e *Casa Vermelha* (2015). Encontrou na adrenalina da produção a combinação perfeita entre paixão e trabalho, e hoje trabalha diretamente com produção de eventos esportivos em uma agência de Live Marketing, procurando sempre manter vivos, em paralelo, os seus projetos pessoais no âmbito do audiovisual.

Diretor e Co-roteirista: Antonio Neri, formado em Cinema na PUC Rio e sócio da Ziggy Filmes, é apaixonado por roteiros originais e filmagens. Ta be

Diretor de Arte e Figurinista: Vinicius Lugon, bacharel em Cenografia pela UFRJ, foi o vencedor do Prêmio de Melhor Cenografia (Categoria Infantil) no 10º Festival de Teatro Cidade do Rio de Janeiro e no 6º Festival Nacional de Teatro de Juiz de Fora pelo espetáculo “O Conto da Ilha Desconhecida”. Com uma vasta experiência com cenografia em peças teatrais e musicais, trabalhou com grandes nomes como Aurora dos Campos, Ney Madeira e João Fonseca.

Assistente de Fotografia e Op. de Câmera: Igor Duarte possui bastante experiência com fotografia e foi essencial para o resultado final da estética do filme; além de adicionar ótimas ideias e olhares à fotografia, também foi peça-chave para a produção, pois cedeu gratuitamente a sua câmera em muitas diárias. Formado em cinema pela PUC-Rio, Igor começou a se interessar por fotografia como assistente de câmera em projetos dentro da própria universidade. Fotografou filmes como *Alderão*

(2015), de João Pedro Diaz, e o documentário *Passagem* (2015), de Rubel Brizola. Hoje em dia trabalha como assistente de câmera “freelancer” para séries como *Os Suburbanos*, do canal Multishow, e *Olho Mágico*, do GNT.

Operador de Som: Guilherme Toledo estudou montagem e edição na Escola de Cinema Darcy Ribeiro, já trabalhou no estúdio de Eugenio Dale, onde teve contato direto com gravação de obras musicais e trilhas sonoras. Trabalhou, também, como operador de som, captando áudio direto de entrevistas durante o Rock in Rio, além de campanhas políticas e comerciais de TV, sendo responsável também pela masterização do produto final.

Completam o restante da equipe os seguintes colaboradores: Assistente de Fotografia: André Magalhães // Fotógrafo Still: Arthur Magalhães // Operador de Câmera: Eduardo H Sant Anna // Assistentes de Produção: Tomás Soares e Kel Cogliatti // Som Direto: Sean Diss, Amanda Moraes e Alexandre Rozemberg.

Quando começamos a transformar a ideia em roteiro, de início já tínhamos em mente um ator para o personagem principal, o Bruno Mibielli, o que de certa forma nos tranquilizou em relação à escolha do elenco, tendo em vista que o papel central do filme já estava endereçado. Entretanto, com o passar do tempo e o amadurecimento do processo de pré-produção, a insegurança em relação ao *casting* dos atores e atrizes começou a crescer. Não sabíamos o que esperar, não sabíamos se teríamos pessoas interessadas, e, ainda, se receberíamos bons currículos, pois era um projeto de baixo orçamento, sem cachê para atores, um trabalho final de faculdade, escrito, dirigido e produzido por duas alunas da UFRJ.

Lançamos a chamada para o *casting* dos sete personagens, publicamos em todos os grupos de *facebook* relacionados a atores, teatro e cinema que conseguimos encontrar e, para nossa surpresa, recebemos um retorno muito bom. Foram mais de duzentos e trinta *e-mails* de pessoas interessadas, muitos artistas com vasta experiência, inclusive em produções grandes e remuneradas, tanto no cinema como no teatro e TV. Em um primeiro momento, ficamos muito felizes e aliviados, mas logo conhecemos o próximo desafio. Como escolher? Como filtrar? Foi um período intenso de análise dos currículos, debates entre a equipe sobre os personagens, de redescoberta do que queríamos exatamente de cada um, da sua personalidade, dos caminhos que eles traçariam dentro da história, e, a partir disso, pudemos desenvolver o período de *casting* mais seguros e claros do que estávamos buscando, para com isso fazer a escolha dos atores da maneira mais assertiva possível.

Foram quase sessenta testes em duas semanas para encontrar nossos sete personagens. E, para nossa surpresa, encontramos oito. Durante o processo de *casting* conhecemos tantos artistas talentosos que a nossa vontade foi reescrever o roteiro inteiro, transformá-lo em longa e adicionar o dobro de personagens, mas, apesar de isso obviamente ser inviável, nós de fato fizemos algumas mudanças e decidimos introduzir mais uma personagem. A princípio, tínhamos uma ideia bem desenhada do que pretendíamos gravar para o *teaser* oficial do filme, que seria lançado na página de *crowdfunding*. No entanto, em virtude do excelente teste e do nosso desejo de aumentar a presença feminina no filme, chamamos uma atriz para ser a personagem do *teaser*, que inicialmente seria estrelado por um dos personagens do roteiro original. E, assim, nasceu nossa anfitriã do Nemesi, interpretada pela incrível Fraulem Damasio.

Buscamos ter bastante cuidado na escolha da atriz para o papel da Musa, pois acreditamos que o significado de beleza é algo extremamente subjetivo e a personagem, apesar de ter esse “nome”, vai muito além do físico. No roteiro, a Musa cumpre o papel principal de personificação de situações que o Felipe viveu ou vive, no passado e no presente, além de simbolizar anseios futuros. Isso tudo adicionado ao fato de que a personagem possui pouquíssimas falas, o que torna mais do que essencial o desenvolvimento de uma linguagem corporal marcante, com bastante expressão e clareza nas intenções. Bárbara Barcia desde o primeiro momento nos cativou com seu olhar penetrante, cabelos bem escuros, que apontavam para a direção contrária do que imagináramos originalmente, e uma sensualidade e mistério instigantes. Se ainda restava alguma dúvida, foi só ligar a câmera para não restar mais nada. Ela era a nossa Musa.

Para o papel do Dr. Martin, que, a título de curiosidade, recebeu esse nome no último segundo antes das filmagens começarem, tivemos grandes atores fazendo teste, o que tornou bastante difícil a decisão. A equipe, pela primeira vez até então, ficou dividida. Quando o ator Maurício Canguçu sentou para interpretar o primeiro texto, tivemos o *feeling* de que algo muito bom estava por vir, e não nos enganamos. Ele havia criado uma persona, com trejeitos, uma excentricidade, e, até mesmo, uma linha de pensamento própria. Não era um texto fácil de interpretar, com termos bastante específicos, e mesmo assim ele conseguiu - além de executá-lo de forma perfeita - incorporar ao texto a personalidade do personagem que ele já havia criado. Podemos dizer que o Dr. Martin renasceu ali, no teste do Maurício, pois ele nos ajudou a conhecer e reconhecer o nosso próprio personagem, que a partir daquele momento,

também era dele.

Com os papéis da Clara (amiga de infância do Felipe que reaparece depois de um tempo distante e que traz à tona alguns fatos do passado), do João (misterioso jovem que o contata em busca de ajuda), do Lucas (seu melhor amigo) e da Mariana (sua superior no estágio e responsável por introduzir o personagem ao início da sua jornada com o Nemesis), não tivemos a mesma dificuldade. Os quatro atores se destacaram imediatamente, cada um com suas particularidades, e, assim como os outros, nos ajudaram ainda mais a moldar os personagens e ir mais fundo em seus perfis. Vale ressaltar que todos os integrantes do elenco, assim como a equipe, abraçaram esse projeto desde o primeiro minuto em que foram escalados e nos auxiliaram, em muitos momentos, em atividades extra câmera e no que fosse preciso – independentemente de suas funções originais.

**Bruno Mibielli – Felipe:** Ator, dublador, locutor, cantor, bacharelado em Teatro pela faculdade Unirio e em cinema pela PUC Rio.

**Barbara Bárcia – Musa:** Cursou um ano de Artes Cênicas na Universidade Sorbonne Nouvelle, em Paris, e estudou com mestres como Cico Caseira, Carlos Simioni, Susan Batson e Felipe Vidal, com o qual trabalha atualmente na companhia Complexo Duplo.

**Mauricio Canguçu – Dr. Martin:** Com 30 anos de carreira, já participou de grandes sucessos no teatro, como “Acredite Um Espírito Baixou Em Mim” e “A Saga da Senhora Café”. Na TV fez a novela “Mandacaru” na TV Manchete e “A Praça é Nossa no SBT”. É o produtor e proprietário da Cangaral Produções Artísticas.

**Jessica Rocha – Clara:** Formada na CAL/RJ e no NET/BH; dentre as suas experiências, esteve na obra teatral “Alicia”, no teatro Fashion Mall e participou do festival FETO com a peça “E agora, aonde vamos?”.

Integram o restante do elenco, os atores e atrizes: **Felipe Mariano** – Lucas // **Wallace Pinheiro** – João // **Larissa Bery** – Mariana // **Fraulem Damasio** – Anfitriã do teaser.

## 2.4 Locações

É comum, ao escrevermos um roteiro, já imaginar locais e ambientes para cada cena, pois nossa imaginação trabalha constantemente com referências e associações atreladas a um repertório de memórias que construímos e cultivamos desde que nos

entendemos por gente. Portanto, quando começamos a botar em palavras todas as ideias, já tínhamos alguns locais bem claros para as locações, e isso de certa forma nos deu uma segurança inicial e um norte para seguir.

Ao todo foram nove locações, sendo três internas, quatro externas, e duas internas/externas. Buscamos valorizar o cenário do Rio de Janeiro, que nos proporciona de maneira gratuita uma beleza icônica e presença marcante, através da locação da Lagoa Rodrigo de Freitas e a Praia da Reserva. Já para conseguir dar o tom que queríamos ao principal encontro entre o Felipe e a Musa, procuramos uma locação que transmitiria na tela uma forte energia e a sensação de que naquele momento existia apenas um único mundo, povoado apenas pelos dois. Foi com essa ideia que, após muita pesquisa e visitas a locações, encontramos em Lumiar, região serrana do Rio de Janeiro, um local chamado Encontro dos Rios. Simplesmente perfeito na nossa visão.



*(Encontro dos Rios – Lumiar/RJ)*

Para retratar o primeiro ambiente de trabalho do Felipe, a ideia inicial para a locação, que seria uma das primeiras cenas do filme, era muito clara para nós: o estereótipo de um escritório padronizado, com baias divididas e cores neutras. Após algumas pesquisas, conseguimos uma parceria com a Fundação Roberto Marinho, que nos cedeu o espaço para a gravação.

Já para o segundo ambiente de trabalho, o Laboratório do Dr. Martin, sabíamos que seria um desafio maior e iria requerer bastante pesquisa e calma para que conseguíssemos fazer jus à ideia que queríamos executar. Apesar das ideias em um primeiro momento parecerem claras para nós, uma sugestão do Vinicius, diretor de arte, mudou todo o rumo da história. Ele nos contou sobre um galpão dentro da UFRJ, no campus do Fundão, que era usado como depósito de materiais da própria universidade e do Hospital Universitário, e, ainda, que alunos do curso de Cenografia e Belas Artes já tinham conseguido reutilizar materiais de lá para gravações de filmes, montagem de peças e instalações cênicas.

Seguimos, com isso, para uma visita ao local e foi então que o verdadeiro laboratório do Dr. Martin nasceu. Um imenso galpão, com uma iluminação que a olho nu já impressionava, mas que, na câmera, se revelou ainda mais impressionante. Para todo o lado que se olhava, pilhas e mais pilhas de materiais, cadeiras, mesas, quadros de giz, materiais hospitalares, telefones, teclados, CPUs, etc. Incontáveis e infinitas possibilidades de cenário, tudo ali, em um mesmo local, dentro da nossa própria universidade. Ficamos maravilhados, mas, um pouco descrentes de que de fato poderíamos utilizar algum daqueles materiais, e, ainda, de que sequer teríamos autorização para fazer uso daquele espaço para dar vida ao nosso laboratório.



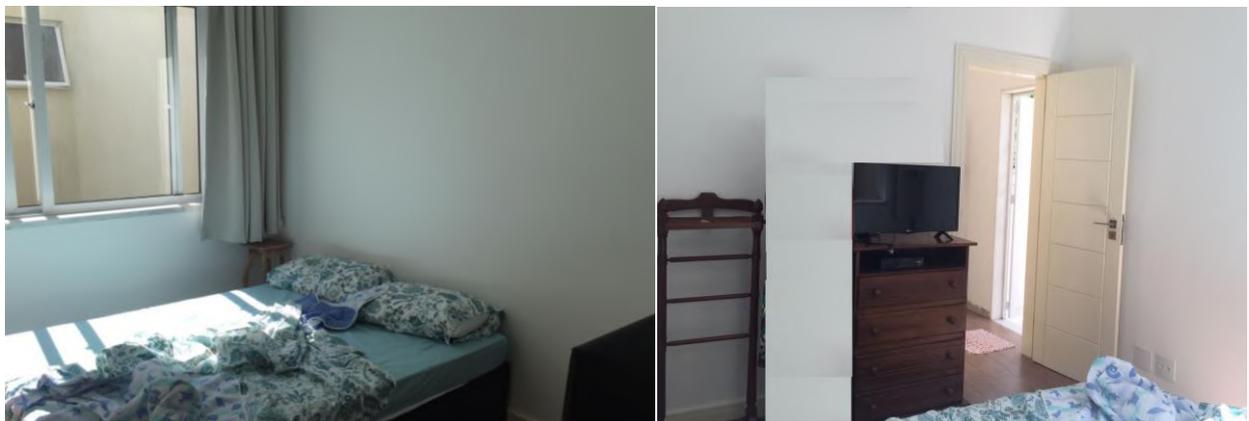
*(Registro do galpão no dia da nossa primeira visita à locação)*

No mesmo dia, conversamos com os funcionários responsáveis pelo galpão que, para a nossa surpresa, foram muito receptivos. Dentro de alguns dias conseguimos a

autorização para fazer uso do espaço e dos materiais, para montar o cenário e gravar as cenas. Foi um longo processo, com muita construção de arte e cenário, adaptação de roteiro, mas que nos proporcionou materiais belíssimos e um resultado que foi muito além da nossa expectativa. O galpão foi, também, a nossa locação para a gravação do teaser, que ocorreu em momento inicial, antes de começarem as filmagens, quando não havíamos ainda desenvolvido nada relacionado ao laboratório. Buscamos, com isso, explorar mais enfaticamente a iluminação e a grandiosidade do local do jeito que ele se apresentava, sem nenhuma alteração no ambiente e montagem de cenário.

De todas as locações, o laboratório sem dúvida foi a que mais nos deu trabalho de pré-produção, de montagem de cenário, concepção da direção de arte, e, conseqüentemente, gastos no orçamento. Porém ele foi, também, a que mais nos deu satisfação e a certeza de que estávamos no caminho certo, imprimindo originalidade e traduzindo melhor do que imaginávamos as nossas ideias na tela, que antes eram apenas palavras em um papel.

Para o quarto do Felipe, queríamos uma locação onde pudéssemos ter bastante liberdade, tanto para a montagem quanto para a permanência no set. Seria uma locação com filmagem de muitas cenas que, embora pouco complicadas do ponto de vista de atuação, necessitariam de bastante trabalho da direção de arte e fotografia. E, principalmente, porque o quarto do Felipe é o único ambiente do filme onde conhecemos um pouco mais do personagem fora do universo dos sonhos e do Nemesis. Portanto, escolhemos um quarto da casa da Caroline que, apesar de não apresentar uma decoração que correspondesse à personalidade do personagem, nos daria total liberdade para trabalhar. Com isso, produzimos o cenário do zero, todo com empréstimo de objetos pessoais dos integrantes da equipe.



*(locação do quarto do Felipe)*

A cena em que Felipe é abordado por João, um jovem misterioso que aparentemente também participava do experimento do Nemesis, de antemão já era uma cena que sabíamos que seria mais simples, tanto pelo curto diálogo, quanto pelo ambiente - que não era muito definido pelo roteiro. Como ela não exigia nenhuma preparação de cenário, podendo ser realizada em diversos locais que se encaixassem melhor no nosso planejamento de produção, optamos por filmá-la próxima à locação do Laboratório, no próprio Campus da UFRJ.

Ao lado da locação do Laboratório, as cenas filmadas nas piscinas também foram umas das mais difíceis. Inicialmente, pretendíamos filmar todas as cenas em uma única locação, o Clube Militar do Jardim Botânico; no entanto, no decorrer do processo percebemos que seria muito complicado conseguir autorização para utilizar a piscina do Clube da maneira que desejávamos: vazia, sem ninguém - exceto equipe e elenco - e com muitos figurantes, com densos figurinos e tecidos ambientando o cenário. Diante dessa realidade, resolvemos re-planejar as cenas que se passariam nesse ambiente aquático e as dividimos em duas partes, com duas locações diferentes: cenas somente com a Musa e o Felipe, utilizando o Clube Militar e a janela de vidro; e cenas com a Musa e os figurantes, na piscina da casa da Caroline, onde teríamos total liberdade para criar o universo que gostaríamos e planejar uma diária longa, sem limite de horário.



(À esquerda: piscina do clube militar / à direita: piscina da casa da Caroline)

A partir desse novo planejamento acabamos descobrindo como solucionar outro grande problema: inicialmente, a cena em que Felipe vira com o barco a remo e deixa o Nemesis cair na água, seria filmada na própria Lagoa. No entanto, na primeira visita técnica que fizemos à locação, percebemos que seria simplesmente inviável filmar

embaixo d'água, não só pela poluição, mas também porque, na câmera, não se via absolutamente nada. Pesquisamos bastante, sem sucesso, outras locações. Rios, mangues com raízes, praias, qualquer lugar que pudéssemos recriar esse ambiente, mas com uma água mais clara.

Foi então que tivemos a ideia de criar esse fundo da lagoa na própria piscina dos sonhadores, assumindo uma estética mais surrealista, como se o Felipe estivesse mixando sonho e realidade. O trabalho de arte nessa criação foi essencial e impressionante, pois o Vinicius conseguiu imprimir exatamente a ideia proposta e o resultado não poderia ter ficado melhor.

## **2.5 Concepção do Nemesis**

Um dos principais pontos do filme é o Nemesis. Ele não é somente um objeto de cena, acessório do personagem principal. O Nemesis cumpre um papel importantíssimo no filme e, muitas vezes, é o destaque e ponto focal. Durante todo o processo, nós o consideramos praticamente como outro personagem, buscando, desde o início, pesquisar e debater para chegarmos a uma definição do que queríamos para o produto final. Desde a construção da sua estética, sua forma, materiais, peso, cores, funcionalidade, até a forma como seria inserido no filme e enquadrado pela câmera - o que revelar e o que deixar nas entrelinhas.

A partir desse exercício, uma coisa ficou clara: tínhamos que achar o meio termo entre uma estética de dispositivo que, dentro da história, passasse confiança e funcionasse como tecnologia de ponta, e, ao mesmo tempo, uma estética de pingente que pudesse cumprir o papel de acessório usado no dia-a-dia, de forma discreta e quase imperceptível para aqueles que não estivessem participando do estudo. Além desse equilíbrio, o maior desafio que iríamos enfrentar era o fato de que seria necessário que ele fosse confeccionado com uma luz interna, para que pudéssemos controlar para que ora estivesse acesa, ora apagada.

Com esse “perfil” definido, buscamos um profissional para desenvolvê-lo e estávamos preparados para destinar uma parte significativa do orçamento para tal confecção. Falamos com algumas pessoas, designers de joias, designers de objetos, artistas plásticos, em uma busca incessante. Após consultar amigos e família, decidimos investir no *facebook*, sempre um bom aliado nessas horas de pesquisa. Após divulgarmos nossa necessidade, com algumas referências do que estávamos buscando,

recebemos mensagens de três pessoas diferentes indicando a mesma profissional. Com isso, finalmente, conseguimos encontrar a Laís Silveira, uma designer de joias, proprietária da Myneral e especializada em trabalhos com prata, que se interessou pelo projeto e nos deu um *feedback* muito legal e rápido, dizendo que nossas referências e o que queríamos para o Nemesis era factível.

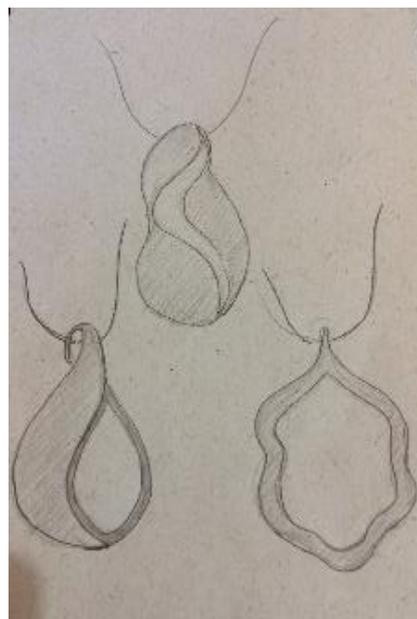
Utilizamos a prata para a maior parte da estrutura, e para o interior, como precisávamos de algo mais puxado para o transparente ou translúcido para que a luz pudesse passar, utilizamos uma pedra de quartzo. Precisávamos, também, ter a opção de colocar e tirar a luz, pois teríamos cenas aquáticas com o Nemesis. Para solucionar esse desafio, a Laís desenvolveu um pingente que abria e fechava, conhecido como “pingente relicário”. Nossa ideia inicial era colocar uma luz parecida com a que usam em árvores de natal, mas que tivesse autonomia de bateria e ficasse por completo dentro do pingente, sem nenhum cabo ou outra estrutura vazando. Como não conseguimos achar algo desse estilo, tivemos que adaptar e usar uma luz com fio, o que eventualmente se revelou ótima ideia, pois, dessa maneira conseguimos controlar quando queríamos acender e desligar a luz, dando um resultado muito legal para a narrativa da história.

Todo esse processo durou bastante, pois foi trabalhoso - tanto do ponto de vista da construção da ideia, da pesquisa por uma profissional, da definição das peças e materiais, até a confecção de fato. Portanto, acabamos tendo que começar as filmagens antes dele ficar pronto, o que nem de longe foi o ideal, mas se fez necessário. A partir de um estudo do roteiro e de um planejamento das filmagens, pudemos gravar algumas cenas “pré” Nemesis que não precisavam do pingente, pois aconteciam antes do Felipe ser inserido no estudo. Essa decisão ajudou bastante a produção, evitando que o atraso no cronograma macro do filme fosse ainda maior.

No fim, o resultado do pingente Nemesis alcançou as nossas expectativas; conseguimos solucionar de maneira prática e barata o desafio das luzes, e, ainda por cima, ter um gasto total muito abaixo do que esperávamos. Apresentamos abaixo algumas fases do processo.



*(principal referência enviada para a Laís Silveira)*



*(protótipos desenvolvidos a partir da referência e briefing)*



*(produto final: Nemesis)*

## 2.6 Orçamento

Desenvolver um orçamento inicial não foi uma tarefa fácil, levando em consideração que demoramos um tempo até definir quem faria a direção de arte para, com isso, poder conceber a arte e o figurino do filme e ter algo substancial para orçar. Portanto, optamos por colocar um limite no orçamento final do filme que estimávamos que seria o suficiente, e, durante o processo, iríamos planejando melhor para onde os gastos seriam destinados de acordo com as necessidades que sabíamos que iriam surgir.

Estimamos que a maioria dos equipamentos seria emprestada - ou de amigos e integrantes da equipe, ou da própria UFRJ – portanto, não destinamos muita verba para isso. Em contrapartida, tínhamos consciência de que o que queríamos criar para o universo do filme “Sociedade do Sonho Consciente” - todos os seus cenários de sonhos, figurinos e o próprio Nemesis, iria custar um valor alto. Para nós, essa era a alma do filme, então estávamos dispostos a destinar grande parte do orçamento para isso.

Transporte e alimentação foram dois custos acertados desde o início com os atores, pois já não teríamos nenhuma verba para cachê. Portanto, precisávamos contemplar, também, uma grande porcentagem do orçamento para isso. Não sabíamos como seria o retorno do *crowdfunding* que planejávamos fazer para arrecadar a verba do filme e nem quando teríamos esse dinheiro, então, precisávamos estar preparados para a eventualidade de termos que usar dinheiro do próprio bolso.

Começamos a pré-produção bem antes de lançar o financiamento coletivo, então definimos que o nosso valor limite para gastos seria de R\$ 10.000,00. Porém, apesar de todas as tentativas de estimativa, logo percebemos que não teríamos muito controle dos gastos de arte, pois não tivemos tempo hábil para fazer um levantamento dos valores dos itens listados pelo Vinicius, e, conseqüentemente, uma pesquisa de onde encontraríamos valores mais em conta. Como estávamos já com o cronograma apertado, decidimos que nessa primeira fase de pré-produção gastaríamos o que fosse necessário para atingir uma boa qualidade de arte, já que era praticamente o nosso único gasto dessa fase e peça importantíssima para o filme.

Já na fase de produção, os nossos custos se resumiriam basicamente a transporte e alimentação, e uma pequena parcela para equipamentos. De todos os equipamentos que pretendíamos utilizar, apenas dois teriam que ser alugados, e para reduzir ao máximo os custos de aluguéis, planejamos o cronograma de filmagem de modo que precisássemos deles em menos de diárias possíveis. Como previsto,  $\frac{3}{4}$  do valor da fase

de produção foi gasto com alimentação e transporte, tanto da equipe como do elenco.

A fase de pós-produção, conforme esperado, não demandou muito do orçamento. Apresentamos abaixo duas tabelas de resumo do orçamento, a primeira (tabela 1) especificando o valor total por etapa de produção, e a segunda (tabela 2) especificando por item. O orçamento completo e detalhado encontra-se no Apêndice III.

<b>RESUMO DO ORÇAMENTO - POR ETAPA</b>		
<b>ITEM</b>	<b>VALOR</b>	<b>%</b>
<b>PRÉ-PRODUÇÃO</b>	R\$ 3.832,45	48%
<b>PRODUÇÃO</b>	R\$ 4.151,58	51%
<b>PÓS-PRODUÇÃO</b>	R\$ 98,00	1%
<b>TOTAL</b>	<b>R\$ 8.082,03</b>	<b>100%</b>

(tabela 1)

<b>RESUMO DO ORÇAMENTO - POR ITEM</b>		
<b>ITEM</b>	<b>VALOR</b>	<b>%</b>
<b>ARTE E FIGURINO</b>	R\$ 2.950,82	37%
<b>TRANSPORTE</b>	R\$ 2.283,52	28%
<b>ALIMENTAÇÃO</b>	R\$ 1.629,69	20%
<b>EQUIPAMENTOS</b>	R\$ 550,00	7%
<b>EQUIPE</b>	R\$ 500,00	6%
<b>OUTROS</b>	R\$ 168,00	2%
<b>TOTAL</b>	<b>R\$ 8.082,03</b>	<b>100%</b>

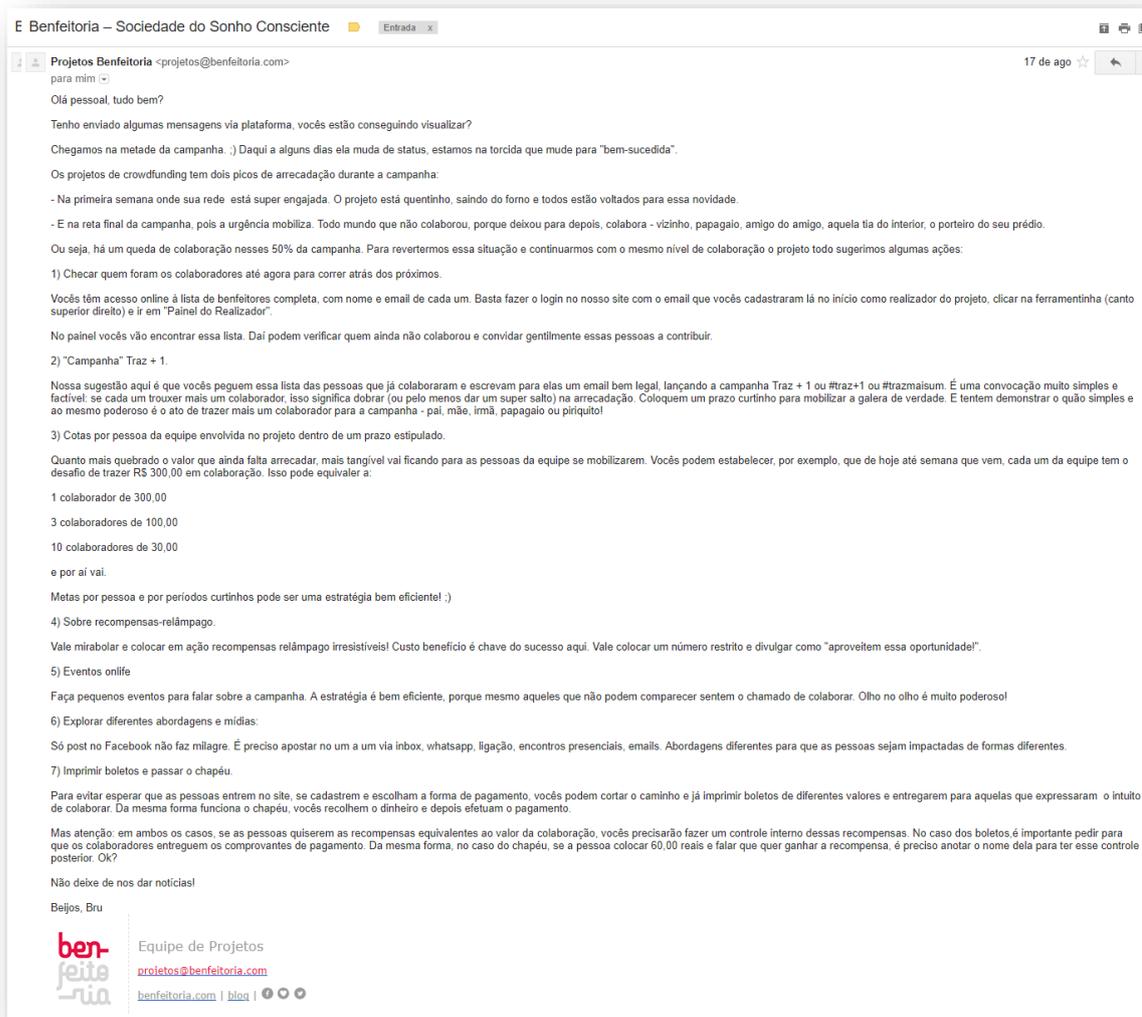
(tabela 2)

## 2.7 Financiamento e Captação: *Crowdfunding*

Optamos pelo financiamento coletivo ou *crowdfunding*, pois acreditamos muito no poder da colaboração e da união de sonhos. Nossa equipe e o elenco foram selecionados e formados desse modo, então porque não financiarmos também com a ajuda de outras pessoas que acreditassem no nosso sonho? Nenhum de nós havia financiado projeto via *crowdfunding* antes, então nosso primeiro desafio foi descobrir como funcionava e o que precisávamos planejar antes de lançar o projeto. Após algumas pesquisas, escolhemos usar a plataforma Benfeitoria, o que se revelou uma ótima decisão. Recebemos muito suporte deles, ajuda no desenvolvimento do projeto, o que funcionaria melhor e o que não, como conseguiríamos arrecadar ao máximo para atingirmos a meta, quais eram as estratégias de divulgação, entre muitas outras coisas.

Essa etapa entre o optar pelo financiamento coletivo e de fato lançar o projeto acabou se alongando muito mais do que prevíamos, pois enfrentamos algumas dificuldades, como: desenvolvimento do orçamento inicial para o *crowdfunding* (precisávamos explicar especificamente para onde iria cada percentual do valor que seria doado pelos apoiadores); desenvolvimento da identidade visual do filme (queríamos lançar um projeto que chamasse atenção visualmente, mas não conseguíamos encontrar ninguém que de fato se comprometesse com essa parte e nos entregasse algo bacana); definição das recompensas (queríamos oferecer recompensas que de fato interessariam as pessoas, que não fosse apenas um “apoiar por apoiar”):

Essa foi mais uma etapa em que aprendemos a desapegar de algumas ideias iniciais, a procurar executar o que era factível e não o mundo ideal. No entanto, mesmo assim, ainda demoramos muito mais do que o planejado, o que fez com que começássemos a filmar sem ter de fato nenhum dinheiro arrecadado. Utilizamos dinheiro próprio, na esperança de conseguir obter sucesso com o *crowdfunding*, atingir a nossa meta e conseguir outros sonhadores vivendo esse sonho coletivo com a gente.



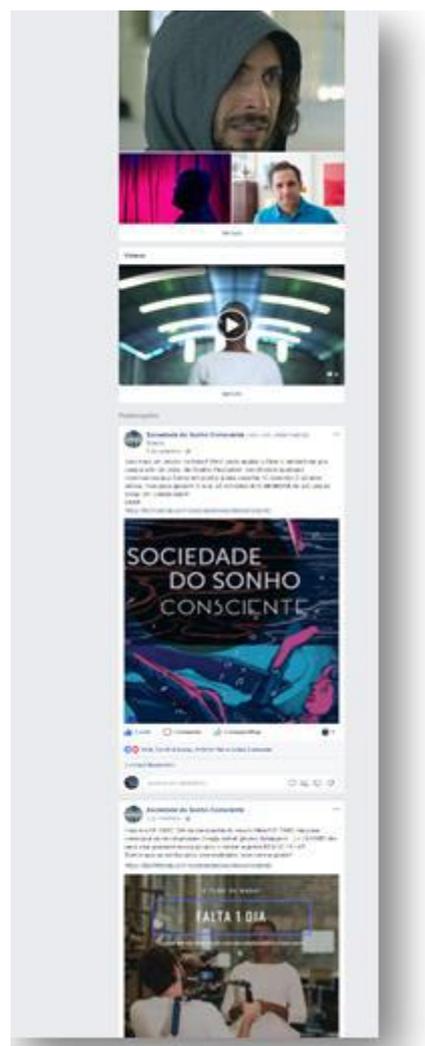
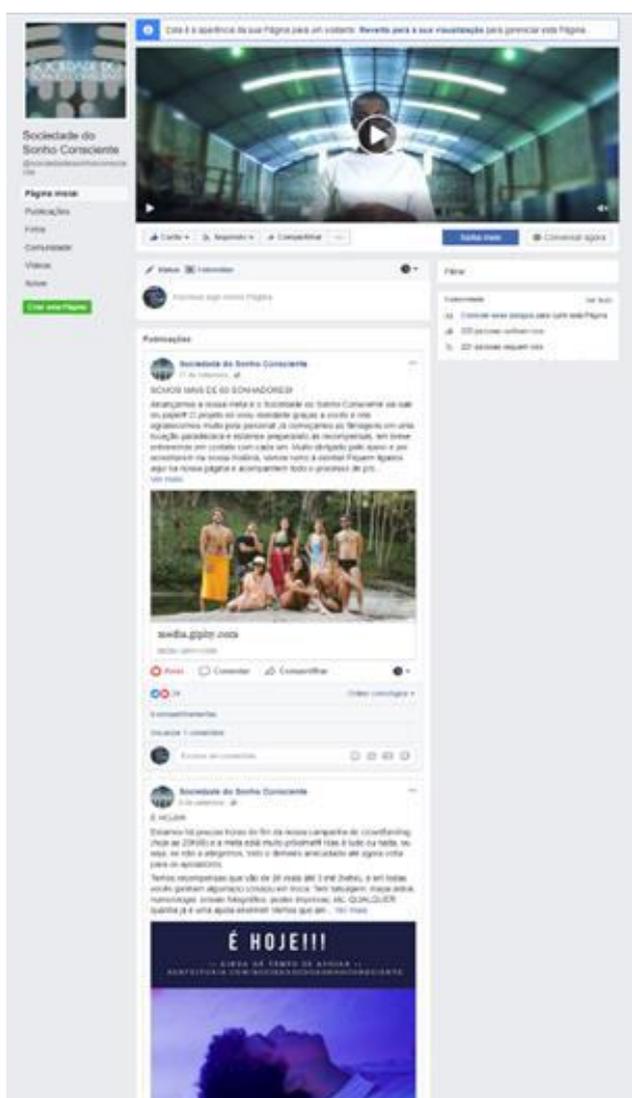
*(exemplo do suporte dado pela plataforma Benfeitoria durante o processo)*

Para as recompensas, buscamos parcerias com outras pessoas para que pudéssemos oferecer coisas legais. Mantivemos o que geralmente é feito em projetos audiovisuais, como kit com roteiro, cartazes impressos, nomes nos créditos do filme, mas também conseguimos fechar parceria com uma astróloga e uma tatuadora, que fizeram um preço praticamente de custo pelo trabalho delas, a fim de que pudéssemos ter um bom lucro com essas recompensas. Como também temos em nossa equipe pessoas que trabalham efetivamente com fotografia, oferecemos também como recompensa um ensaio fotográfico. Oferecemos recompensas que variavam de R\$ 20,00 a até R\$ 3.000,00.

A nossa ideia para a divulgação era conseguir criar uma página de *facebook* do “Sociedade do Sonho Consciente” e alimentá-la bastante com conteúdo antes de lançar

a página do *crowdfunding*. Infelizmente não conseguimos fazer isso a tempo, mas assim que colocamos o projeto no ar, começamos a nos concentrar na divulgação via *facebook*. Procuramos, em um momento inicial, apresentar um pouco da história do filme e depois os personagens, para então focalizar na campanha de arrecadação.

Já havíamos sido avisados de que os momentos mais “fáceis” de arrecadação em um financiamento coletivo eram o início, onde família e amigos dão o boom inicial, e o final, em que o fim do período de arrecadação serve como um apelo para que todos se esforcem mais do que o normal, ou decidam ajudar o filme. O problema reside no meio. E para nós, não foi diferente. Utilizamos, na reta final, a estratégia de *Countdown*, postando todo dia uma arte diferente e comunicando quantos dias restavam até o encerramento da campanha. Utilizamos essa estratégia na página do *facebook* e também no *whatsapp*, tanto em grupos quanto no privado, com amigos e familiares.



(página oficial do filme no Facebook)



(campanha de Countdown – facebook e whatsapp)

A arrecadação de um *crowdfunding* funciona através do sistema de “tudo ou nada”, em que só recebemos a quantia doada se a meta que estipulamos antes de lançar o projeto for atingida; caso contrário, todo o valor é estornado para os apoiadores. No entanto, tivemos a opção de colocar três metas, sendo apenas a primeira válida para esse sistema. Portanto, optamos por colocar R\$ 10.000,00 para a primeira meta, que chamamos de “para sair do papel” e que contemplava os custos de transporte e alimentação da equipe e elenco, itens de arte e figurino e recompensas e taxas do próprio *crowdfunding*.

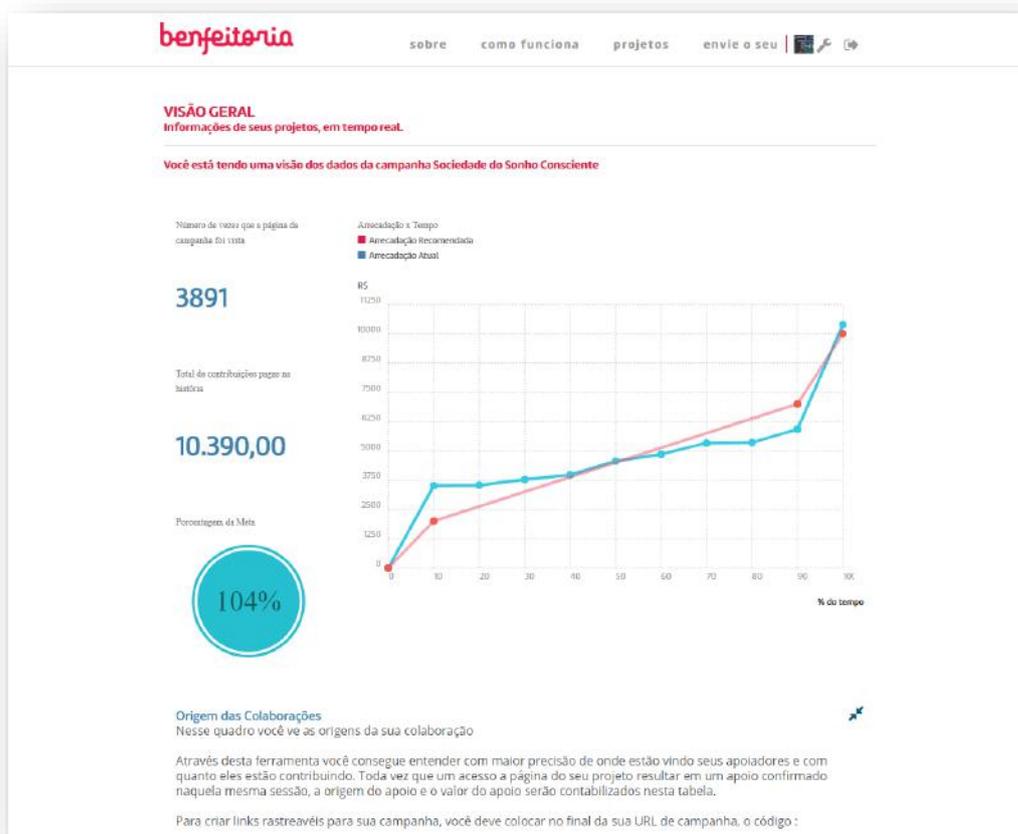
Para a segunda meta, definimos o valor de R\$ 12.000,00 e o nome “para ser finalizado”, pois, além dos custos acima, destinaríamos um valor para pagar um profissional de edição, geralmente uma fase do filme que demanda bastante tempo até ser finalizada, ainda mais em um projeto colaborativo sem remuneração da equipe. Já para a terceira meta, chegamos ao valor de R\$ 15.000,00 para “circular por aí”, pois, além dos custos anteriores, cobriria, também, valores de inscrições em festivais.

Nossa campanha durou do dia 25 de julho até o dia 7 de setembro de 2017,

totalizando 45 dias e, felizmente, conseguimos atingir 104% da meta, o que correspondeu a R\$ 10.390,00. Ao todo, foram 61 apoiadores e mais de 3.900 acessos na nossa página. Além do dinheiro arrecadado via *crowdfunding*, recebemos mais R\$ 735,00 de apoiadores que quiseram nos ajudar mesmo após o fim da campanha.

Portanto, o valor total arrecadado ficou em R\$ 11.125,00 e foi suficiente para cobrir todos os gastos das três etapas, pré-produção, produção e pós-produção, além de uma verba que deixamos guardada e será destinada às inscrições em festivais. Foi um longo processo que demandou muito trabalho, planejamento e esforço da nossa equipe, mas que, no fim, viabilizou a produção com a qualidade que pretendíamos para o filme.

Abaixo, apresentamos um *screenshot* da página de suporte do Benfeitoria, onde podíamos acompanhar os detalhes da arrecadação do projeto, assim como o topo da página do projeto. A página completa e todo o orçamento relacionado ao *crowdfunding* encontram-se no Apêndice III.



(página de suporte e acompanhamento)

benfeitoria sobre como funciona projetos envie o seu login

# SOCIEDADE DO SONHO CONSCIENTE

CAMPANHA BENFEITORES COMENTÁRIOS 0 NOVIDADES

## Sociedade do Sonho Consciente

Curta-metragem de ficção científica que aborda a nossa relação com a tecnologia explorando o universo dos sonhos conscientes.

**PRA SAIR DO PAPEL: R\$ 10.000 ✓**  
Esse valor cobrirá os custos de transporte e alimentação da equipe e elenco. Itens de arte/figurino e recompensas do benfeitoria.

### A ideia

"Você já quis ter total controle sobre seus sonhos?"  
Essa pergunta capciosa dá início à estranha jornada de Felipe e sutilmente introduz os dilemas trazidos pelo avanço das tecnologias virtuais. Se somos capazes de realizar nossos desejos no mundo virtual, o que o mundo real ainda tem a nos oferecer? Até que ponto somos mestres da tecnologia, e quando começamos a ser dominados por ela?

"Sociedade do sonho consciente" é um projeto que surgiu a partir da descoberta de grupos de pessoas que buscam a consciência de estarem sonhando e a partir desta, o controle destes sonhos, nos chamados "sonhos conscientes" ou "sonhos lúcidos". Essas jornadas pelas misteriosas camadas do nosso subconsciente evidenciam o quanto nosso "mundo interior" tem papel fundamental em nossas vidas, mesmo que na maioria das vezes não paremos para reparar.

Um dos motivos pelo qual os sonhos conscientes são buscados é o desejo por aventuras e prazeres deste mundo "irreal", mas com efeitos marcantes em cada indivíduo. É uma experiência análoga ao consumo de filmes, jogos e redes sociais, que satisfazem nossos desejos, nos dando acesso a outras realidades. Estamos cada vez mais cercados por relações mediadas que nos amparam em um mundo de atrações fáceis que passam de hábito agradável a vício sem nos darmos conta. Tais experiências mudam a nossa percepção do mundo, e podem tomar o lugar de outras verdadeiramente enriquecedoras, enquanto o mundo virtual caminha para o primeiro plano em nossas vidas.

O filme usa esse problema tecnológico moderno para falar de uma questão universal do ser humano: o perigo de se tornar submisso a uma redoma de vidro segura e atraente da própria imaginação, isolando-se do resto do mundo.

**R\$ 10.390,00**  
arrecadado  
meta R\$ 10.000

61 benfeitores apoiaram essa campanha.

Conseguimos 1x/

Obrigado a todos os Benfeitores por mais um projeto bem sucedido. Agora, acompanhe as novidades e comentários do projeto.

Compartilhar campanha

Twitter Facebook

---

RECOMPENSAS

**R\$ 20**  
"Um Sonho Possível"  
13 benfeitores apoiando  
// nome nos créditos como Apoiador

---

**R\$ 40**  
"Eu Tenho um Sonho"  
9 benfeitores apoiando  
// nome nos créditos como Apoiador  
// kit PDF: roteiro e pôsteres

---

**R\$ 70**  
"Sonhando Grande!"  
4 benfeitores apoiando  
// nome nos créditos como Apoiador  
// kit PDF: roteiro e pôsteres  
// Pôster do filme impresso\*

\*[mais informações ao fim da página]

---

**R\$ 100**  
"Interpretando os Sonhos!"  
13 benfeitores apoiando  
// nome nos créditos como Apoiador  
// kit PDF: roteiro e pôsteres  
// Pôster do filme impresso\*  
// Numerologia com a astrologa Flávia Werlang\*

\*[mais informações ao fim da página]

---

**R\$ 130**  
"Interpretando os Sonhos!" PRD  
10 benfeitores apoiando  
// nome nos créditos como Apoiador  
// kit PDF: roteiro e pôsteres  
// Pôster do filme impresso\*  
// Mapa Astrol com a astrologa Flávia Werlang\*

\*[mais informações ao fim da página]

(página do crowdfunding)

### 3. FASE DE PRODUÇÃO

#### 3.1 Direção

O texto a seguir foi redigido pelo Diretor do filme, Antonio Neri.

Desde o início, sabíamos do desafio de realizar um curta “longo” com uma grande variedade de cenas e baixo orçamento. Foi um processo difícil, de muita colaboração e humildade para escutar e buscar ajuda. Desde a escolha do elenco até o corte final, a horizontalidade de funções esteve muito presente, de muita co-autoria acima de tudo. Apesar de preenchermos posições distintas, a nossa pequena equipe - muitas vezes com apenas duas ou três pessoas no set além dos atores – se desdobrou para suprir as demandas de cada uma das quatorze diárias.

A história é bastante intimista, onde muitas cenas possuem apenas o Felipe em seu quarto ou perdido entre sonho e realidade, sem grandes conflitos ou ações. Tal característica do roteiro foi um desafio do ponto de vista da direção, pois precisamos constantemente fazer com que os atores se sentissem no momento certo da história, a par do que se passava na cabeça do Felipe, que imprimissem a intenção correta, mas de maneira sutil. Muitas vezes as gravações não estavam sendo realizadas cronologicamente, mas mesmo tempo as locações eram as mesmas e as ações levemente parecidas, com intenções diferentes, o que dificultava o papel da direção de localizar os atores e extrair as intenções corretas.

Portanto, foi necessária muita atenção para dirigir os atores em cenas específicas, sem se deixar influenciar pelo o que viria “depois” do ponto de vista narrativo e conseguir aproveitar o melhor que o ator tinha para oferecer em cada cena, buscando sempre o equilíbrio entre a visão original do que pretendíamos para a trajetória do personagem e as nuances que vinham aparecendo de acordo com as filmagens. Todo personagem da história tinha uma personalidade bem distinta e desenvolvida previamente, mas foi muito interessante ver o processo de construção de cada um deles dentro dos atores, observar o que cada um adicionou e ajustou de acordo com a sua própria interpretação do roteiro, personalidade e vivências.

Cada personagem tinha a sua função na narrativa para que a história se desenrolasse de maneira coerente, mas sem deixar que tudo ficasse no campo do óbvio para o espectador.

- **Lucas**, com seu estilo mulherengo, cria um contraste evidente com Felipe e sua “falha de personalidade” de ser mais fechado e apegado às tecnologias.
- **Mariana** é a chefe de Felipe que o transfere para o experimento. As suas cenas com Felipe servem para evidenciar o isolamento de Felipe no trabalho e para criar uma tensão sobre sua possível demissão.
- O **Dr Martin**, com seu fascínio pelo experimento e persuasão ao atrair Felipe, aprofunda o isolamento dele com uma tecnologia imersiva e alienante, que funciona como um alerta sobre nossos hábitos.
- A **Musa** que Felipe encontra em seus sonhos sempre o seduzindo com um ar de perfeição sobrenatural, age como uma sereia, atraindo ele para a água e para a ilusão de realização trazida pela tecnologia. Mas, ao mesmo tempo, ela o induz a enfrentar o seu medo de água decorrente de um trauma do passado, e, finalmente, a superá-lo. Ela funciona como uma manifestação do seu subconsciente, evidenciando seus medos e desejos, que, no fim, o faz reencontrar e redescobrir um antigo amor.
- **Clara**, a sua amiga de adolescência que reencontra na Lagoa, serve como uma “personagem dinâmica” para Felipe, lhe puxando para a vida real, para ser mais aberto ao mundo e aos encontros, sendo um contra plano à imagem da Musa.
- **João** é o hacker que já esteve no lugar do Felipe e participou do estudo do Nemesis, mas que por ter sido retirado está em abstinência da tecnologia, buscando acesso de todas as formas ao estudo. Ele serve como um alerta para que Felipe questione o caminho que está traçando e onde chegará caso não tome nenhuma atitude.
- **Felipe** é um jovem com características cada vez mais presentes hoje em dia, de timidez e vício tecnológico. Sua história tem um quê de “*coming of age movie*”, onde ele conhece a realidade e amadurece, superando suas falhas e adquirindo independência. Na história, no momento em que Felipe se coloca em risco para buscar a verdade sobre o Nemesis, ele finalmente se liberta da ilusão e dependência trazidas pelo aparelho, podendo viver, enfim, a sua vida real com conexões verdadeiramente humanas.

Quanto à decupagem e planejamento das filmagens, as dificuldades de produzir um curta-metragem de baixo orçamento, com equipamentos e locações nem sempre ideais, criaram a necessidade de improvisações no set. Nos adaptamos, por exemplo,

filmando uma cena apenas com uma lente 70-200mm na Praia da Reserva, evitando filmar banhistas, e, ainda, trocando barcos à remo do Botafogo por um caiaque alugado de última hora após o cancelamento da parceria na noite anterior à filmagem. Cada mudança implicava em novos enquadramentos e o trabalho da diretora de fotografia, Caroline, foi essencial para manter a beleza das imagens mesmo em situações longe do ideal. Além do trabalho da Gabriela, à frente da produção, de constantemente conseguir pensar em soluções práticas e viáveis quando tudo parecia que iria dar errado e tínhamos que cancelar uma diária, gastando ainda mais dinheiro para que ela pudesse acontecer.

### **3.2 Direção de Fotografia**

A fotografia do filme nasceu junto ao roteiro. Ao se discutir a dualidade entre o mundo real e o sonho, durante as leituras e tratamentos de roteiro, ficou claro que se teria que propor duas estéticas diferentes para cada situação em que Felipe estaria. Era necessário, além das escolhas de equipamento, escolher uma linguagem em que o momento “sonho” do personagem Felipe transparecesse de forma clara, e o elemento escolhido foi a água. Baudrillard afirma que o mundo virtual é uma tentativa de perfeição e de positividade, e, através da água, podemos chegar a um estado de leveza e serenidade que é por ela transmitido.

Nada sobreviverá como uma ideia ou um conceito. Não haverá sequer tempo suficiente para imaginar. Acontecimentos, acontecimentos reais, sequer terão tempo para se realizar. Tudo será precedido de sua realização virtual. Estamos lidando com uma tentativa de construir um mundo inteiramente positivo, um mundo perfeito, expurgado de toda ilusão, de toda espécie de mal e negatividade, isento da própria morte. Esta realidade pura, absoluta, esta realização incondicional do mundo — é isto que eu chamo de crime perfeito. (BAUDRILLARD, 2001, p.73)

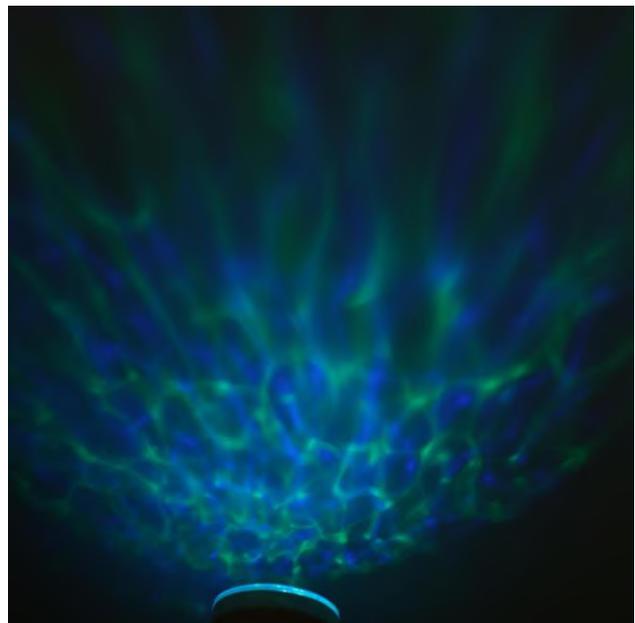
#### **a) Água**

As experiências virtuais de Felipe e seus traumas do mundo real seriam interligados pela presença do símbolo da água. Para as cenas em que Felipe dorme com

o aparelho Nemesis ligado, utilizamos um “projektor de ondas”, que simula o reflexo da luz quando bate na superfície da água em movimento. Além de explorar o uso deste simulador, decidimos trazer a representação do “mundo virtual” ou “sonho de Felipe” para um ambiente repleto de água, como se vê nos cenários do Mangue, da Piscina dos Sonhadores e do rio em Lumiar. As do mundo real são as cenas do barco na Lagoa e do afogamento no rio.

Acredita-se popularmente que, quando se sonha com água limpa e cristalina, você encontra o seu interior, alcançando algum tipo de elevação. Bachelard, por exemplo, associa a água com o sonho desta maneira:

O verdadeiro olho da terra é a água. Nos nossos olhos, é a água que sonha. Nossos olhos não serão ‘essa poça inexplorada de luz líquida que Deus colocou no fundo de nós mesmos’? Na natureza, é novamente a água que vê, é novamente a água que sonha. “O lago fez o jardim. Tudo se compõe em torno dessa água que pensa”. Tão logo nos entregamos inteiramente ao reino da imaginação, com todas as forças reunidas do sonho e da contemplação, compreendemos a profundidade do pensamento de Paul Claudel: “A água, assim, é o olhar da terra, seu aparelho de olhar o tempo”. (BACHELARD, 1997)



(à esquerda: projetor do reflexo d'água / à direita: resultado na câmera)

## b) Mundo real *versus* Sonho lúcido

A partir desses conceitos, podemos seguir adiante com outras características da fotografia do mundo real, em que as situações de conflito do Felipe seriam constituídas de planos abertos, diafragma fechado com a luz mais natural possível. Dessa forma podemos nos conectar com o personagem e a realidade ao seu redor. Nessas cenas as lentes variaram de 18mm à 35mm.

Para as cenas do sonho, trabalhamos com lentes mais fechadas, como a 50mm e 70mm e com o diafragma aberto, para conseguir um efeito de desfoque ao redor do objeto que estava enquadrado durante os sonhos. O foco crítico desse efeito ajuda a guiar o olho do espectador para as emoções que Felipe sentia durante aquelas experiências.



*(cenas do mundo real)*



*(cenas do sonho)*

### **c) Iluminação**

A iluminação foi pensada de acordo com os dois universos do filme, o mundo real e o do sonho, sendo necessária uma discrepância visual entre esses dois mundos. As cenas do mundo real deveriam ter luzes que preenchessem o ambiente, sem muitos contrastes. No escritório, usamos apenas as luzes da própria locação e um painel de LED de apoio, e no quarto do Felipe, usamos um LED e luzes indiretas que funcionaram de objetos cênicos, como abajures e luminárias.

O escritório do Dr. Martin foi a locação mais trabalhosa para iluminar, já que, ao montarmos dois gazebos dentro de um galpão muito extenso e alto, tínhamos poucas fontes de energia que chegassem até a nossa estrutura. Dessa maneira, com apenas um acesso à energia, foram instalados 10 metros de fita LED ao redor dos gazebos, na parte superior e interior. Com isso, conseguimos ter uma luz difusa e por todo o ambiente, enquanto outros pontos de luz foram obtidos com objetos de cena que funcionavam com pilhas ou baterias, sem necessidade nenhuma de energia provida de tomadas.

Já que nos sonhos a estética escolhida foi de cores muito mais vibrantes, para a sequência do pesadelo do Felipe, no mesmo cenário do laboratório, trocamos as cores da fita LED para azul, e instalamos sete luzes negras por toda a estrutura de gazebo. Dentro do freezer onde a Clara está presa, também colocamos uma fita LED, e com um Fresnel de 350W e uma gelatina rosa, direcionamos, por fora do gazebo, a luz no plástico leitoso que fazia esse fechamento, funcionando como as “paredes” do laboratório.

### **3.3 Direção de Arte e Figurino**

O texto abaixo foi redigido pelo Diretor de Arte do filme, Vinicius Lugon.

O processo de criação da arte tanto para o figurino como para a cenografia, teve como base a polarização e o uso de signos e símbolos. As cores dos figurinos seguem um padrão que vai se intensificando e escalonando conforme o personagem principal vai se afogando em seus próprios delírios e sonhos, provocados pelo Nemesis.

Os azuis vão ficando mais intensos em seu figurino, devido ao símbolo da água, definido como a base para tudo o que viesse dessa simbologia: significaria o etéreo e o difuso, tanto simbolicamente como esteticamente, pelo próprio efeito que a água dá

quando estamos nela. Partindo desse princípio, a construção dos cenários do laboratório, por exemplo, com suas cortinas de plástico leitoso, perfaz uma rima estética com a turbidez da água do rio ou do mar.

As cenas subaquáticas deveriam ser extremamente leves e cênicas, dando um contraponto à frieza e ao realismo das cenas do mundo real. A brincadeira da direção de arte nas escolhas de locações com aspectos estranhos, sendo corredores infinitos ou lugares que passassem uma estranheza espacial, confunde propositalmente o espectador, passando a própria confusão do personagem.

Sobre a contração e o “*dressing*” das locações, seguimos com o mesmo foco: cenários extremamente realistas em contraponto a cenários totalmente feitos à mão e com aspecto orgânico. Esses três pontos - a turbidez, a organicidade e as locações reais, porém, com aspecto distorcido - foram as maneiras encontradas para passar indiretamente a mensagem do filme através de uma completude cênica e simbólica que se relaciona com o texto e as cenas.

### **3.4 Planejamento e Cronograma de Filmagem**

O planejamento das filmagens sofreu constante mudança durante todo o processo, desde a pré-produção até a filmagem da última diária. Encontramos muitas dificuldades em conciliar a disponibilidade dos atores e equipe, e, ainda, de algumas locações onde precisávamos de autorização. Em alguns casos, para solucionar os problemas de agenda, gravamos a mesma cena em diárias diferentes, dividindo os planos de acordo com a disponibilidade de cada ator.

Na cena em que Felipe está no laboratório durante o sonho, por exemplo, inicialmente a nossa intenção era fazer planos mais abertos, enquadrando, em um dado momento, todos os personagens, pois era o único momento do filme em que eles estariam todos juntos em cena. No entanto, tivemos que abrir mão desta ideia, pois o ator que interpreta o Dr. Martin iria viajar para o Nordeste para filmar um longa-metragem, tornando inviável esperar para conciliar a agenda de todos os outros atores.

Portanto, adaptamos o planejamento, tanto de produção quanto de direção e direção de fotografia, e fizemos diárias diferentes para uma mesma cena. E, apesar de todas as mudanças e do intenso exercício de desapego de um enquadramento da cena que julgávamos uma das mais importantes do filme, o resultado foi bastante satisfatório para todos nós. Apresentamos abaixo a tabela do cronograma final de filmagem.

## CRONOGRAMA DE FILMAGEM

DIÁRIA	DATA	LOCAÇÃO		CENAS	PLANOS (em média)
#1	05/abr	Galpão	Galpão UFRJ - Cidade Universitária, Ilha do Governador, Rio de Janeiro - RJ	[TEASER]	4
#2	12/abr	Escritório/Elevador	Fundação Roberto Marinho - Rua Santa Alexandrina, 336 - Rio Comprido, Rio de Janeiro - RJ	2, 6, 7	10
#3	25/mai	Lagoa	Av. Epitácio Pessoa - Lagoa, Rio de Janeiro - RJ	19, 22, 36, 43	21
#4	25/mai	Lagoa	Av. Epitácio Pessoa - Lagoa, Rio de Janeiro - RJ	19, 21	7
#5	05/jun	Laboratório	Galpão UFRJ - Cidade Universitária, Ilha do Governador, Rio de Janeiro - RJ	8.1, 15	10
#6	25/jun	Quarto Felipe	Casa da Caroline - Santa Teresa, Rio de Janeiro - RJ	1, 3, 4, 10, 12, 14, 16, 17, 23, 26, 29, 33, 35	34
#7	26/jun	Laboratório	Galpão UFRJ - Cidade Universitária, Ilha do Governador, Rio de Janeiro - RJ	28, 32	12
#8	28/jun	Laboratório	Galpão UFRJ - Cidade Universitária, Ilha do Governador, Rio de Janeiro - RJ	8, 27, 31, 32	28
#9	06/set	Cachoeira/Lumiar	Encontro dos Rios, Lumiar - RJ	13.1, 25, 39	10
#10	08/set	Praia	Praia da Reserva, Barra da Tijuca - Rio de Janeiro - RJ	13, 24, 30	13
#11	16/set	Piscina dos Sonhadores 1 / Mangue	Casa da Caroline - R. Constante Jardim, Santa Teresa - Rio de Janeiro - RJ	9.1, 11, 18.1, 38.1, 40	25
#12	13/nov	Piscina dos Sonhadores 2	Clube Militar - R. Jardim Botânico, nº 391, Jd Botânico - Rio de Janeiro - RJ	9, 11.1, 18	8
#13	26/nov	Lagoa	Av. Epitácio Pessoa - Lagoa, Rio de Janeiro - RJ	42, , 42.1, 43	15
#14	29/nov	Lagoa/Remo	Av. Epitácio Pessoa - Lagoa, Rio de Janeiro - RJ	36, 37, 38, 40.1, 41	20

(cronograma de filmagem)

### 3.5 Diárias de Filmagem

#### 3.5.1. Diária #1: *Teaser* // Locação: Galpão UFRJ

A gravação do *teaser* foi a nossa primeira diária, portanto estávamos ansiosos para dar início ao curta e encontrar o tom certo do filme. Esse primeiro dia foi essencial para entendermos a estética que queríamos buscar em termos de fotografia, tanto para as cenas que aconteciam no mundo real, quanto para as que se passavam em sonhos. Esse *teaser* seria o principal material de divulgação do nosso financiamento coletivo, portanto, precisava mostrar plasticidade e, ao mesmo tempo, instigar os espectadores que poderiam vir a contribuir com o *crowdfunding*. A atriz Fraulem Damasio se encaixou perfeitamente no papel de mensageira misteriosa da empresa Konatech, confirmando que fizemos uma ótima escolha ao mudar a nossa ideia inicial e incluir mais uma personagem na narrativa.

Como nessa diária ainda não tínhamos o Nemesi desenvolvido nem o laboratório montado, conforme mencionado no tópico “Locações”, optamos por uma estética mais “bruta”. O resultado ficou muito bonito do ponto de vista estético, pois destacou bastante as luzes naturais que entravam pela cobertura do galpão. A “performance” da atriz também deu o ar que pretendíamos para o *teaser* de apresentação misteriosa e convidativa do Nemesi, com um visual que mesclasse ao mesmo tempo um ar futurista, mas real.

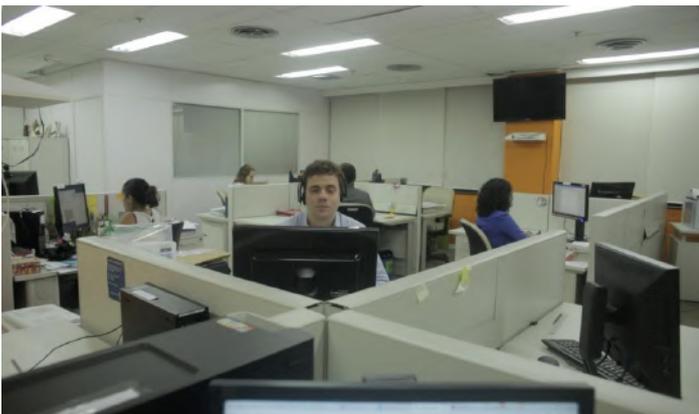


### 3.5.2. Diária #2: Escritório e elevador // Locação: Fundação Roberto Marinho

Essa foi a primeira diária em que gravamos efetivamente cenas oficiais do filme. Era uma diária relativamente simples em relação a planos e complexidade do roteiro, mas, por ser a primeira diária oficial e coincidentemente compreender as cenas iniciais do filme, estávamos um pouco nervosos e apreensivos. Não houve necessidade de muita montagem de cenário, pois conseguimos aproveitar todos os objetos que já existiam na locação e só reorganizá-los; tivemos a ajuda de amigos e de pessoas da equipe que atuaram como figurantes.

Nessa diária, nosso principal desafio foi o clima, pois poucas horas antes do início do nosso deslocamento até a locação começou a chover muito, fazendo com que até cogitássemos adiar a filmagem. Decidimos esperar um pouco, atrasar o início, mas manter a diária, o que fez com que nos alongássemos mais do que o planejado.

No fim, o resultado foi positivo, tanto do ponto de vista da fotografia e atuação, mas, principalmente, do que essa diária gerou na equipe. Pudemos ter uma percepção mais clara de que estávamos no caminho certo e de que não podíamos mais caminhar no ritmo em que estávamos, precisávamos fazer as filmagens acontecerem a fim de engatar um ritmo bom e produtivo.



### 3.5.3. Diárias #3 e #4: Lagoa e pedalinho // Locação: Lagoa Rodrigo de Freitas

Dois fatores tornaram essas diárias muito importantes para a construção da história: continham as primeiras cenas da Clara, ou seja, cenas responsáveis por introduzir ao espectador quem é essa amiga de infância do Felipe e o que ela pode vir a agregar à história dele com o Nemesis. Além de também trazer à tona um pouco do passado do personagem principal. O segundo fator, é que a cena do pedalinho possui um diálogo que explicita bem a maior metáfora do filme, que é fazer um paralelo entre o uso do dispositivo Nemesis e o uso que fazemos hoje em dia das redes sociais, dessa redoma virtual. O diálogo abaixo retrata exatamente isso:

#### **CLARA**

Pera aí, então vocês ficam cada um em um canto, super "conectados", mas nem sabem quem são?? Sem nem sair da cama?

#### **FELIPE**

Falando assim parece coisa de maluco, só que é muito real. Mas, na verdade tem um contrato e eu nem posso falar sobre isso.

Para a diária #3 alugamos o gimbal, e por isso era extremamente importante que conseguíssemos cumprir todo o cronograma planejado para que não tivéssemos esse custo em mais uma diária. Ambas as diárias continham cenas com longos planos sequências, densos diálogos, o que representou um desafio do ponto de vista da direção, ainda mais por ter sido realizada em um momento tão inicial da produção onde o *feeling* com o elenco ainda não estava muito afinado.

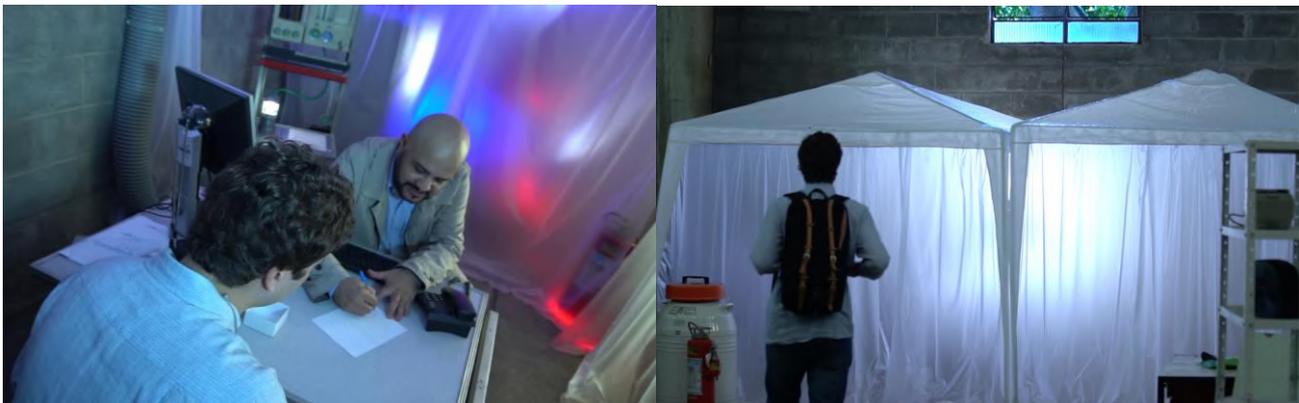


### 3.5.4. Diárias #5 e #7: Laboratório Realidade // Locação: Galpão UFRJ

As diárias realizadas no laboratório exigiram um intenso trabalho de direção e produção, tanto no planejamento das diárias, dividindo as sequências em cenas que se passavam na realidade e em cenas de sonho, como na autorização do espaço para gravação. A direção de arte também atuou bastante nessa locação, sendo uma das que mais teve produção de cenário, com uma arte bastante rica desde a estrutura macro do laboratório, feita com Gazebos, até os menores detalhes internos, com objetos pessoais e objetos encontrados no próprio galpão. Foi um processo de criação constante em que, a cada momento, adicionamos algum detalhe, algo que a própria locação nos fornecia, como por exemplo o quadro que fica preso na parede do laboratório, bem ao lado de onde o Felipe fica sentado, e a geladeira onde Clara está presa durante o sonho.

Quando finalmente todo o cenário estava montado, pudemos ter dimensão do real espaço, da energia, e, até mesmo, das intenções que o ator iria imprimir na atuação, pois só ali que de fato nasceu o laboratório do Dr. Martin e, com isso, o próprio personagem. Foram duas diárias extremamente importantes, com longos diálogos que cumpriam o papel de introduzir tanto para o Felipe, quanto para o espectador, o que era o Nemesis, quem era o Dr. Martin e o que aquele laboratório à primeira vista rústico e improvisado, significava.

Foram as primeiras diárias com o Nemesis, onde também já houve a demanda de captar ele acendendo e apagando em cena. Para isso, escondemos o cabo da luz dentro da roupa do ator e enquadramos de maneira que parecesse que a luz provinha só do interior do amuleto. Para o efeito de on/off, utilizamos uma pessoa da equipe para ficar à frente do controle, e, para isso, foi necessário realizar alguns testes para que todos estivessem alinhados ao *timing* exato, uma vez que a cena possuía diálogos e não podíamos narrar o momento exato de ligar e desligar.



### 3.5.5. Diária #6: Quarto Felipe // Locação: Casa da Caroline

Essa diária nos preocupava bastante, pois tínhamos muitas cenas que apesar de curtas e sem muitos diálogos, necessitavam de uma grande quantidade de figurino e atenção no que diz respeito à continuidade. Portanto, sabíamos que para conseguir otimizar o tempo, se fazia mais do que necessário um bom planejamento da ordem do dia, da decupagem dos planos e do figurino.

Foi a nossa diária mais longa, começou às 7h da manhã e só foi encerrar depois da meia noite. Um dia bastante cansativo, mas totalmente gratificante, pois tínhamos consciência de que havíamos cumprido uma etapa muito importante do filme, com um grande volume de cenas-chave.

Um fato interessante sobre essa locação é que o banheiro, na verdade, faz parte de outro cômodo da casa. De início, quase não escolhemos essa locação por medo de ficar muito irreal na câmera, mas após alguns testes, percebemos que funcionaria sem problemas. Essa decisão sem dúvidas agilizou o nosso cronograma.

Para essa diária acontecer, tivemos dois dias de pré-produção, um destinado à produção e outro à desprodução do cenário. A concepção do quarto do Felipe foi feita buscando ao máximo traduzir a sua personalidade em objetos cênicos, uma vez que não temos no roteiro muitas cenas em que podemos acompanhar o Felipe em seu dia-a-dia fora do trabalho, com amigos e família, descobrindo os seus hobbies e etc.



### 3.5.6. Diárias #7 e #8: Laboratório Realidade + Sonho // Locação: Galpão UFRJ

Tivemos alguns imprevistos com o cronograma e deixamos todas as cenas “externas” ao laboratório, onde o Felipe apenas explorava o galpão e olhava os objetos antes de ser introduzido ao Laboratório, para a mesma diária das primeiras cenas do sonho/pesadelo. Essa solução evitou que tivéssemos uma diária extra no galpão, pois para as cenas do sonho no laboratório a cenografia e iluminação mudavam por inteiro, e, caso precisássemos filmar algo que fosse da vida real, teríamos que abrir uma diária extra. Como as cenas não precisavam do interior do laboratório, conseguimos cumprir o que estava atrasado e, ainda, cumprir o cronograma planejado para o sonho.

Essas diárias foram muito aguardadas por todos nós, pois tivemos um dia de pré-produção e montagem do cenário onde toda a equipe colocou a mão na massa e, à sua maneira, deixou sua marca na arte do filme. A concepção do “painel do Nemesis” foi um processo muito interessante, fomos seguindo as ideias do Vinicius, Diretor de Arte, mas ao mesmo tempo decidindo na hora o que seria feito. O resultado ficou impressionante, principalmente na câmera. Os tons neons com a luz negra imprimiram exatamente o que queríamos para essa sequência. Vale destacar, também, o impressionante trabalho dos atores.

Na diária #7, filmamos apenas as cenas da realidade fora do Laboratório e os planos do Dr. Martin durante o sonho, pois, conforme mencionado no tópico anterior, o ator não tinha mais agenda para gravar e os outros atores não podiam na mesma data que ele. Já na diária #8, fizemos todos os planos que envolviam os outros personagens. Foi um desafio que demandou uma atenção maior da equipe, onde precisamos pensar a frente, já na montagem, a fim de não deixar passar nenhum erro de continuidade e eixo.

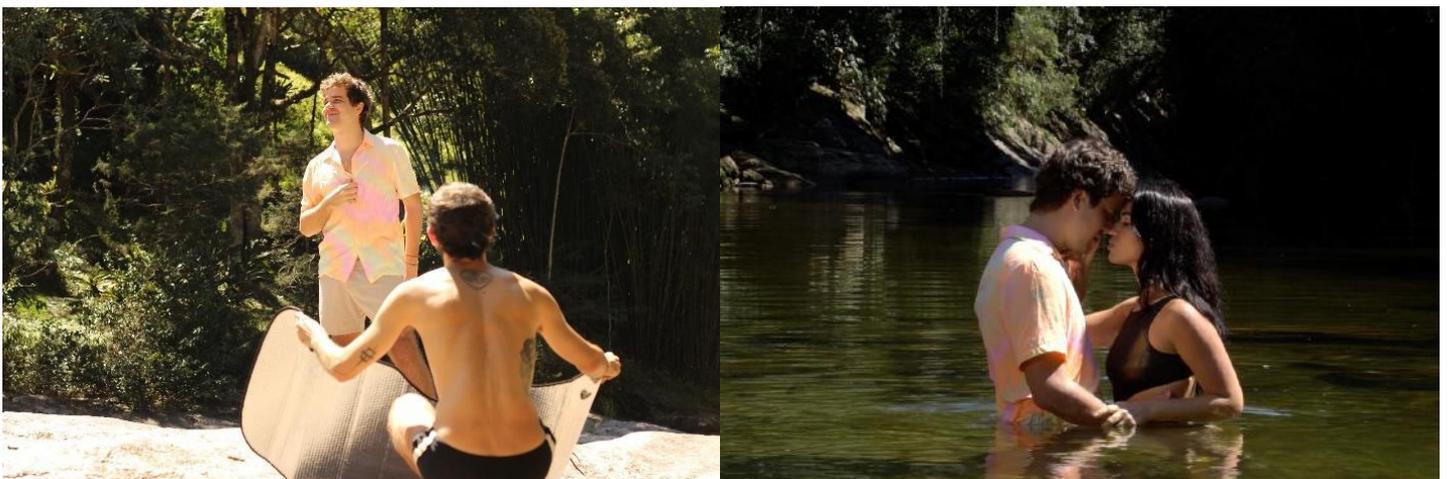


### 3.5.7. Diária #9: Rio // Locação: Encontros dos Rios – Lumiar/RJ

Lumiar foi uma das diárias mais esperadas pela equipe e pelo elenco, pois envolvia uma viagem, um momento que, apesar de ser trabalho, se misturava também com prazer. Do ponto de vista da produção, essa era uma diária que apesar de esperada, também era temida, justamente pelo medo do foco por vezes poder ser perdido. Era uma diária onde o cronograma não podia atrasar, pois a luz forte do sol/dia era primordial para a qualidade do material, assim como para a segurança de toda a equipe.

Utilizamos dois carros da própria equipe e levamos o mínimo possível de pessoas, a fim de economizar. Para a alimentação, preparamos uma grande quantidade de sanduíches e petiscos, sabíamos que pela área não encontraríamos nada disponível. Saímos do Rio de Janeiro por volta de 6h30 e retornamos às 20h. Foi uma diária longa, considerando o todo, mas de filmagem de fato foram aproximadamente 4 horas.

Essa diária foi um momento chave para o entrosamento da equipe e elenco, e ponto marcante no processo de produção, pois apesar de ter sido difícil conciliar uma data em que todos tinham disponibilidade de passar o dia fora, e calhar da previsão do tempo estar boa, esperávamos que demoraria mais tempo para ela acontecer. Uma vez realizada, a sensação de dever cumprido e alívio ajudaram a nos manter focados e incentivados. O resultado final superou as nossas expectativas e o clima ensolarado, junto ao ótimo trabalho de direção de fotografia, proporcionou, em nossa opinião, um material incrível, que traduziu exatamente o que buscávamos para essas cenas.



### 3.5.8. Diária #10: Praia // Locação: Praia da Reserva, Barra/RJ

Essa diária foi dois dias depois da diária de Lumiar, o que nos causou uma certa preocupação, pois pensamos que poderíamos estar muito cansados. E de fato estávamos. Por outro lado, a energia em Lumiar foi revigorada de uma forma muito intensa, e a sintonia entre equipe e elenco estava muito maior. Sem dúvida, esses fatores foram primordiais para que a filmagem ocorresse tranquilamente apesar das adversidades.

Planejávamos fazer essa filmagem com uma lente 50mm, pois todas as cenas se passavam no mundo dos sonhos e a estética que queríamos era a de praia deserta, planos mais fechados, mas abertos o suficiente para que enquadrassem tanto o Felipe quanto a Musa e transmitissem uma certa confusão que se passava em sua cabeça ao se dar conta de que estava em um ambiente sozinho com ela. No entanto, tivemos alguns imprevistos que impossibilitaram o uso dessa lente e tivemos que filmar tudo com uma 70-200mm, muito fechada e que dificultava o enquadramento do Felipe e da Musa. Para conseguir esse enquadramento, tivemos que nos afastar muito, o que, conseqüentemente, fez com que os banhistas vazassem para dentro do plano.

A data dessa diária também foi bem ingrata, pois foi no meio de um feriado nacional, dia ensolarado, e apesar de ser uma praia mais distante da Zona Sul, também é uma praia que costuma encher. Apesar de sabermos dos riscos, não tínhamos outra data para realizar essa diária, então decidimos fazer assim mesmo e lidar na hora com todas as adversidades. Chegamos bem cedo, o que ajudou a garantir a captação de enquadramentos mais vazios, e conseguimos contornar os problemas. Conversamos com os banhistas que chegavam, explicando sobre o filme e nos momentos chaves pedíamos para que evitassem a área. Alguns planos, infelizmente, não conseguimos captar da maneira que gostaríamos, mas, no geral, conseguimos um ótimo material.



### 3.5.9. Diária #11: Piscina dos Sonhadores 1 e Mangue // Locação: Casa da Caroline

Essa diária foi uma das mais complicadas em todas as áreas do filme. Por ser a única diária que possuía figurantes, atrasou um pouco o planejamento, pois demoramos para definir se buscaríamos pessoas com alguma experiência em atuação/performance, ou se chamaríamos amigos próximos. Por fim, decidimos chamar amigos pelo fato de termos mais liberdade, tendo em vista que não iríamos dar nenhuma remuneração pelo trabalho, mas tendo consciência que por não terem experiência o trabalho no set poderia ser um pouco mais difícil do ponto de vista da direção.

Já em relação à Direção de Arte, essa diária foi sem dúvida a que mais demandou trabalho de montagem no dia da gravação. Similar ao Laboratório, essa locação também possuía muita montagem de cenários, e em relação a dependência da luz do dia, nos lembrou muito a diária em Lumiar. Não foi exatamente planejado realizar a diária da piscina após essas duas, no entanto, analisando todo o processo, foi extremamente importante termos feito dessa forma, pois pudemos colocar em prática o que tínhamos aprendido de lição com as diárias anteriores.

Aprendemos, em Lumiar, a necessidade ainda maior de cumprir o cronograma o mais à risca possível quando dependemos da luz do dia, assim como, com a montagem do Laboratório, aprendemos a ser o objetivo possível na montagem de cenários, compreendendo que as vezes é preciso uma força tarefa para que tudo saia dentro do horário planejado. Para isso, convocamos toda a ajuda que podíamos para fazer acontecer, tanto de membros da equipe, elenco principal e até mesmo dos figurantes. Esse foi o dia em que todo mundo virou produção.

Nessa diária montamos dois cenários aquáticos com tecidos em praticamente todas as laterais da piscina para passar a impressão de fundo infinito, denominados pelo Diretor de Arte de ciclorammas. Esses cenários possuíam funções diferentes na história: o primeiro, com uma paleta mais clara, era a Piscina dos Sonhadores 1, onde todos os figurantes interagiam com a Musa. Essas imagens, conforme descrito no item “2.4 Locações”, posteriormente na edição foram montadas junto as cenas da Musa sozinha em outra piscina sendo observada pelo Felipe, através de uma janela de vidro.

Já o outro cenário, com uma paleta mais escura e com forte presença de marrom e verde musgo, simbolizava o fundo da Lagoa de uma maneira mais surrealista, quando o Felipe cai do caiaque e começa a ter vários *flashbacks*. Inicialmente, conforme descrito também no item 2.4, esse cenário não existia, pois seria gravado na própria

Lagoa, mas por questões de falta de visibilidade embaixo d'gua constatadas após as visitas as locações tivemos que adaptar todo o planejamento. Portanto, com dois cenários, foi preciso separar o dia em dois momentos: cenário com tecidos claros e cenário com tecidos escuros, duas produções e uma desprodução de cenário. Sem contar a desprodução do cenário 2, que teve de ocorrer no mesmo dia para evitar que a piscina pudesse ser danificada com os produtos utilizados em cena.

Tivemos dois grandes desafios, foram eles: o fato de que para essas montagens, apesar de termos adiantado tudo o que podíamos, o mais trabalhoso, que era esticar e prender todos os tecidos no fundo da piscina, só poderia ser feito no dia da filmagem em virtude do cloro, que poderia vir a desgastar os materiais. E o segundo, que não tivemos como prever, foi o tempo. Tivemos dificuldade, desde o início, para marcar essa diária, pois foi difícil conciliar as datas de toda a equipe e elenco, principalmente em um dia com previsão de sol, pois dependíamos dele para que a luz embaixo d'gua funcionasse.

Apesar da previsão boa, amanhecemos com um dia bastante nublado, o que fez com que esperássemos até 10h30, quando na verdade o planejado para iniciar as atividades era 6h. Quando, enfim, o tempo clareou, decidimos manter a diária, tendo consciência de que teríamos que conseguir reduzir consideravelmente o tempo de montagem e também de gravação, a fim de finalizar todas os planos pretendidos.

Ao todo, foram mais de 60m de tecido utilizados, tijolos para ajudar na fixação no interior da piscina, e, por fora, estruturas de cimento, pesadas o suficiente para aguentar a pressão da água que puxava constantemente o tecido, assim como o forte vento presente na locação durante toda o dia. Demoramos aproximadamente 2h na produção de cada cenário, e fomos finalizar a diária já sem luz natural, apenas com o auxílio do LED, que, para nossa surpresa, ao ser direcionado do lado de fora para o local da piscina onde a ação estava acontecendo, funcionou razoavelmente bem.



### 3.5.10. Diária #12: Piscina dos Sonhadores 2 // Locação: Clube Militar

Como replanejamos toda as sequências que envolviam a piscina para que gravássemos no Clube Militar apenas cenas simples, não tivemos problemas em obter autorização, recebendo total apoio e suporte do Clube. Não tivemos maiores complicações, eram apenas cenas rápidas com interação entre a Musa e o Felipe, através da janela de vidro, e não havia nenhum trabalho a ser feito do ponto de vista da arte. Já em relação ao figurino, tínhamos eles definidos, pois eram os mesmos de cenas anteriores filmadas nas diárias do Quarto do Felipe e Piscina dos Sonhadores 1, o que agilizou bastante o processo de planejamento e execução da diária.

Tivemos a piscina só para nós durante 3h, sem nenhuma interrupção de sócios ou funcionários, e o Clube ainda nos auxiliou na remoção das raias, pois elas iriam vazar no enquadramento e a nossa intenção era simular ao máximo um fundo infinito. Diferente da piscina da Caroline, onde se fez necessária a produção do ciclorama para obtermos esse efeito, na piscina do Clube Militar isso se tornou muito mais viável, uma vez que ela era consideravelmente maior, dando a sensação de profundidade desejada de maneira natural.



### **3.5.11. Diárias #13 e #14: Lagoa e Remo // Locação: Lagoa Rodrigo de Freitas**

Tivemos um atraso muito grande para realizar essas duas diárias do filme em virtude de dificuldades em fechar a parceria com algum clube de Remo. A princípio, lá atrás na fase de pré-produção, já havíamos feito contato com o Remo do Botafogo e as portas estavam de certa forma abertas para que filmássemos com o apoio deles, tanto para o auxílio de um profissional, quanto para o uso de um barco a remo e outro para a equipe de fotografia e direção. Portanto, por um longo tempo essa diária não nos causou tanta preocupação, achávamos que correria tudo sem maiores complicações.

No entanto, aproximadamente no meio do período de produção, quando tentamos retomar de fato esse contato e marcar a data para a diária, nos deparamos com a primeira frustração: a pessoa que havíamos falado disse que iria ver com os superiores, depois que não havia recebido o nosso email de solicitação, e assim por diante. Desculpas atrás de desculpas.

Conseguimos, então, contato com o Remo do Vasco, que de prontidão nos recebeu e disse que seria possível fazer essa filmagem e, melhor, gratuitamente. Tudo que precisávamos fazer era voltar lá para acertar todos os detalhes com a Diretora. No entanto, mais uma vez, as desculpas apareceram. Queriam nos cobrar uma quantia exorbitante pelo uso do material, apesar de desde o início termos deixado claro que éramos um curta universitário de baixo orçamento. Percebemos que não teria como fechar essa parceria, seguimos em frente. Foi quando tentamos, mais uma vez, o contato com o Botafogo. Dessa vez, tudo correu de maneira diferente e até uma data conseguimos fechar.

Com essa parceria fechada, marcamos a diária #15 a fim de agilizar o cronograma, pois compreendia as cenas anteriores e subsequentes ao Felipe de fato no barco a remo e dentro do Clube, que só seriam filmadas na data marcada com o Botafogo. Essa diária ocorreu perfeitamente bem, em um dia foi ensolarado, e, apesar de ter sido realizada em um final de semana, o fluxo de público não foi um empecilho.

Finalmente, tínhamos uma data para a diária #16, a última do filme! Cronograma apertado, mas nem podíamos acreditar que daria certo. Diária marcada, equipe e elenco com a data separada, até que na noite anterior recebemos a notícia de que não poderíamos mais filmar dentro do clube e nem utilizar os barcos. Ficamos muito frustrados, pois havíamos perdido mais de duas semanas acreditando que estava tudo alinhado para essa diária, enquanto poderíamos estar correndo atrás de outra

parceria. Infelizmente, nosso cronograma não permitia mais nenhum cancelamento e tínhamos que seguir com a diária assim mesmo.

Tivemos uma longa e intensa conversa sobre as nossas reais opções e como contornaríamos aquela situação, até que chegamos em um consenso de mudar completamente o roteiro. Precisávamos do Felipe dentro da água na Lagoa, isso era um fato, pois já tínhamos as cenas subaquáticas filmadas no “mangue” (cenário da piscina), e essa sequência era extremamente importante para a narrativa do filme. No entanto, o que levaria o personagem a cair dentro da Lagoa não precisava ser necessariamente um barco a remo que virou, poderiam ser diversas outras situações, como, por exemplo, ele andando no píer, observando os pedalinhos e decidindo cair na lagoa para enfrentar seus medos. Não era nem de longe o cenário ideal e fomos muito relutantes, mas tivemos que priorizar a entrega e deadline do cronograma.

Chegamos na Lagoa, começamos a filmagem dos planos de outras cenas que faltavam, quando então percebemos que ao lado de onde estávamos tinham barcos e caiaques na grama, como se estivessem guardados e fossem de algum clube/escolinha. Começamos a perguntar para o responsável pelo pedalinho, para a moça que alugava bike, para todos nos arredores a fim de descobrir de quem eram aqueles barcos. Descobrimos, enfim, que pertencia ao Ricardo, dono de um Projeto Social para pessoas especiais, que quase todo dia de manhã dava aulas na Lagoa. Prontamente ligamos para ele para entender as reais possibilidades de uma parceria, e, para nossa surpresa, conseguimos que ele alugasse um caiaque para nós, e, melhor, que filmássemos naquele dia. Naquele momento todas as frustrações foram embora e só conseguíamos nos sentir gratos e sortudos por toda a situação.

Para conseguir filmar a sequência do caiaque no meio da Lagoa, alugamos um pedalinho grande, para 6 pessoas, que cumpriu muito bem o papel de barco de apoio. E foi assim, com um gasto de apenas 180 reais que solucionamos todas as cenas em menos de 1h30. Pensar que havíamos sido “cobrados” 3.500 reais por essa filmagem parecia quase irreal naquele momento.



### 3.6 Equipamentos

A maior parte dos equipamentos utilizados no filme foi emprestada, apenas dois itens foram alugados, a caixa estanque e o gimbal. Tais empréstimos foram primordiais para que o orçamento não ultrapassasse o limite que havíamos estipulado, e, apesar de já planejado que grande parte seria via empréstimo, enfrentamos alguns desafios. O primeiro deles foi a caixa estanque. Usaríamos ela nas cenas subaquáticas e era de um integrante da equipe, mas que ao longo do processo de pré-produção danificou o equipamento tornando inviável a sua utilização ou sequer conserto. Tivemos muita dificuldade em encontrar alguém que alugasse por um valor razoável acabamos tendo que condensar o que antes eram duas diárias, em apenas uma, para assim otimizar ao máximo o nosso cronograma e evitar gastos a mais no orçamento.

Muitos equipamentos foram emprestados pela Central de Produção Multimídia (CPM) da UFRJ, como o tripé mattedi, a vara boom e o microfone direcional, itens importantíssimos para quase todas as diárias. O que nos leva ao outro desafio enfrentado: com o atraso no nosso cronograma inicial de filmagem, tivemos que planejar diárias que coincidiam com período de férias da faculdade e, conseqüentemente, um período em que o acesso a esses equipamentos era restrito. Somos muito gratos a equipe da CPM, em especial ao Fifo, que não mediu esforços para nos ajudar e fazer com que tudo fosse viável.

Em relação à iluminação, como a proposta da fotografia era usar bastante luz indireta e luz negra, a maior parte do material foi comprado como artigo de arte/cena, exceto o painel de LED, que era do Antonio e da Caroline. Para a fotografia, a ideia inicial era filmar todo o curta com uma Black Magic, o que infelizmente não foi possível, pois o integrante da equipe e dono do equipamento teve de vendê-la antes de começarmos a gravar. Utilizamos, com isso, duas câmeras diferentes nas gravações, mas que em momento algum imprimiram diferença no resultado final do material de vídeo obtido. Abaixo apresentamos a tabela geral com todos os equipamentos que foram utilizados no filme, assim como as suas origens, seja por empréstimo ou locação.

EQUIPAMENTOS	
ITEM	FORMA DE OBTENÇÃO
<b>FOTOGRAFIA</b>	
Canon 5D	Equipe (Igor Duarte)
Sony A6300	Equipe (André Magalhães)
Adaptador Metabones	Equipe (André Magalhães)
Lente 70-200mm	Equipe (Caroline Lopez/Antonio Neri)
Lente 50mm	Equipe (Caroline Lopez/Antonio Neri)
Lente 18-55mm	Equipe (André Magalhães)
Lente 24mm	Equipe (Igor Duarte)
Lente 24-105mm	Equipe (Igor Duarte)
Tripe Mattedi	Empréstimo - CPM/UFRJ
Tripe Nest	Equipe (Caroline Lopez/Antonio Neri)
Monopé Vivitar	Equipe (Caroline Lopez/Antonio Neri)
Gimbal Ronin	Locação
Shoulder Mount	Equipe (Caroline Lopez/Antonio Neri)
Caixa Estanque Canon 5D	Locação
GoPro Hero 3+	Equipe (Antonio Neri)
Dome para GoPro	Equipe (Caroline Lopez/Antonio Neri)
<b>SOM</b>	
Zoom H5	Equipe (Caroline Lopez/Antonio Neri)
Microfone Direcional	Empréstimo - CPM/UFRJ
Vara Boom	Empréstimo - CPM/UFRJ
Lapela Sony	Empréstimo - CPM/UFRJ
<b>LUZ</b>	
Painel de LED YN900	Equipe (Caroline Lopez/Antonio Neri)
Fresnel 350w	Empréstimo - CPM/UFRJ
Rebatedor	Empréstimo - CPM/UFRJ

(tabela de equipamentos utilizados)

## 4. FASE DE PÓS-PRODUÇÃO

### 4.1 Montagem

O diretor Antonio Neri e a diretora de fotografia Caroline Lopez foram, também, responsáveis pela montagem do filme. Foi um processo constante de busca pelo equilíbrio entre o olhar já atento a detalhes específicos por terem estado no set de filmagem, e o distanciamento para conseguir encontrar novas releituras e “desviar” esse mesmo olhar. O processo de montagem foi iniciado um pouco antes da filmagem das duas últimas diárias, tendo em vista o cronograma apertado. Apesar de não ter existido tempo entre o fim das diárias e o início da montagem, como as filmagens foram bastante espaçadas, o tempo de maturação das ideias em cima do material captado acabou acontecendo ao longo do processo de produção, diferente do que geralmente ocorre.

A ideia das “roletas” que em alguns momentos dão início aos sonhos do Felipe, por exemplo, já estavam planejadas desde o período de pré-produção, no entanto, foi somente na montagem que chegamos a uma ideia final em relação aos efeitos que de fato seriam utilizados. Um desafio do ponto de vista da montagem, foi casar as cenas de duas piscinas como se fossem uma só, uma vez que tivemos que readaptar o planejamento em virtude das locações, conforme já citado no relatório. Ficamos satisfeitos com o resultado final e acreditamos que atingimos o objetivo que queríamos ao transmitir a ideia de que tudo acontece somente em um ambiente aquático, onde Felipe cumpre o papel de voyeur observando a piscina dos sonhadores através da janela de vidro do túnel de pedras.

Enfrentamos dificuldade na montagem da sequência final do filme, onde o Felipe acaba de remar e ao se enxugar escuta a voz da Clara e vai atrás para tentar alcançá-la. Originalmente, tínhamos um plano da Clara saindo de bicicleta e outro do Felipe destrancando a bike antes de começar a pedalar. No entanto, tanto os planos que antecediam essa ação, como os subsequentes, seriam filmados depois, em outra diária.

Infelizmente, essa diária não pôde se realizada exatamente da forma como tínhamos planejado, em virtude do cancelamento em cima da hora por parte do Remo do Botafogo, parceiros até então que iriam ceder a locação. Com a nova locação definida sendo diferente do planejamento inicial, não conseguimos encaixar satisfatoriamente a perspectiva de ponto de vista do Felipe na sequência: Felipe ouve a voz da Clara – olha para trás – pega a bike – começa a pedalar atrás dela. Portanto, optamos, no processo de edição, abrir mão de alguns planos e seguir apenas com o que ele vira a cabeça ao ouvir a voz da Clara, já cortando para ele destrancando a bike e pedalando a todo vapor. A única referência à Clara seria a voz off. Foi uma solução prática que funcionou bem, apesar das adversidades, para dar início de maneira coesa e visualmente coerente a sequência final, que julgamos parte importantíssima do filme.

## **4.2 Finalização**

O filme entregue para avaliação da banca é o corte final, não havendo nada mais a se fazer em termos de edição. No entanto, ainda se faz necessário um trabalho de colorização mais afinado e pequenos ajustes na mixagem do som. A trilha sonora pode vir a mudar, pois estamos fechando uma parceria para o desenvolvimento de uma trilha original; a que utilizamos para esse corte é do Creative Commons.

### 4.3 Exibição e distribuição

A ideia inicial para a exibição é produzir um evento de lançamento na casa da Caroline, utilizando a área externa da piscina que serviu como locação, e viabilizar uma projeção do filme na parede, bem em frente a ela. Para isso, vamos estudar as possibilidades de financiamento e, se necessário, utilizar verba própria, pois acreditamos que depois de tanta entrega e trabalho em equipe merecemos celebrar em conjunto com todos que, de certa forma, fizeram com que o filme saísse do papel.

Caso não seja possível viabilizar financeiramente esse evento, iremos produzir apenas a exibição do filme, possivelmente no Cine de Santa Teresa, que temos conhecimento que abre o espaço para parcerias e aluguel de salas para projetos independentes. Planejamos convidar os benfeitores que viabilizaram o projeto via *crowdfunding*, assim como a equipe, elenco, família, amigos e professores envolvidos.

Como pretendemos inscrever o filme em festivais ao redor do Brasil e, quem sabe, a nível internacional, vamos fazer apenas essa exibição única, durante a festa de lançamento, sem publicar em nenhuma mídia social ou site. Inscrever o “*Sociedade do Sonho Consciente*” em festivais como Curta Cinema, Festival do Rio e Festival de Curtas Metragens de São Paulo, dentre outros ainda a serem definidos, é o objetivo principal da equipe nesse momento pós-finalização.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

“*Sociedade do Sonho Consciente*” foi, acima de tudo, um longo processo de redescoberta no âmbito do audiovisual, e, principalmente, de ainda mais aprendizado em relação à realização de um projeto independente, colaborativo e horizontal.

Finalizar a trajetória acadêmica realizando uma produção à altura desse filme superou todas as expectativas que tínhamos para o nosso projeto prático de conclusão de curso. Estamos mais do que satisfeitas e realizadas com o resultado obtido com o produto final e ansiosas para descobrir o que o futuro nos reserva.

Atingir o nosso objetivo de financiar o filme 100% através de apoiadores que acreditaram na nossa história e se dispuseram a investir e se unir a nós nessa jornada foi imensamente gratificante. Além de ter sido um período muito enriquecedor, de muito aprendizado sobre economia colaborativa e financiamento coletivo. Fica, se restava alguma dúvida, a certeza de que juntos somos mais fortes.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACHELARD, Gaston. A água e os sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria. Tradução Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BAUDRILLARD, Jean. A ilusão vital. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

CHALUPE, Hadija. O filme nas telas: a distribuição do cinema nacional. São Paulo: Ecofalante, 2010.

COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Rio Grande do Sul: UFRGS, 2003.

MARQUES, Aída. Idéias em Movimento - Produzindo e Realizando Filmes no Brasil. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

RODRIGUES, Chris. O Cinema e a Produção. São Paulo: Lamparina/ 3º ed. 2007.

## REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

**A DOCE VIDA.** Direção de Federico Fellini. França, Itália. 1960. 174 min.

**HER.** Direção de Spike Jonze. Estados Unidos. 2014. 126 min.

**OITO E MEIO.** Direção de Federico Fellini. França, Itália. 1963. 138 min.

**O GRANDE LEBOWSKI.** Direção de Joel Coen, Ethan Coen. Estados Unidos. 1999. 117 min.

**WHIPLASH: EM BUSCA DA PERFEIÇÃO.** Direção de Damien Chazelle. Estados Unidos. 2015. 107 min.

## APÊNDICES

## APÊNDICE I - PÁGINA COMPLETA DO CROWDFUNDING

benfeitoria sobre como funciona projetos envie o seu login

# SOCIEDADE DO SONHO CONSCIENTE

**CAMPANHA** BENFEITORES COMENTÁRIOS (0) NOVIDADES

## Sociedade do Sonho Consciente

Curta-metragem de ficção científica que aborda a nossa relação com a tecnologia explorando o universo dos sonhos conscientes.



benfeitoria.com/sociedadedosonhoconsciente

**PRA SAIR DO PAPEL: R\$ 10.000 ✓**  
Esse valor cobrirá os custos de transporte e alimentação da equipe e elenco, itens de arte/figurino e recompensas dos benfeitoria.

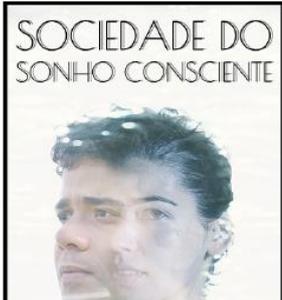
### A ideia

*"Você já quis ter total controle sobre seus sonhos?"*  
Essa pergunta capciosa dá início à estranha jornada de Felipe e sutilmente introduz os dilemas trazidos pelo avanço das tecnologias virtuais. Se somos capazes de realizar nossos desejos no mundo virtual, o que o mundo real ainda tem a nos oferecer? Até que ponto somos mestres da tecnologia, e quando começamos a ser dominados por ela?

"Sociedade do sonho consciente" é um projeto que surgiu a partir da descoberta de grupos de pessoas que buscam a consciência de estarem sonhando e a partir desta, o controle destes sonhos, nos chamados "sonhos conscientes" ou "sonhos lucidos". Essas jornadas pelas misteriosas camadas do nosso subconsciente evidenciam o quanto nosso "mundo interior" tem papel fundamental em nossas vidas, mesmo que na maioria das vezes não paremos para reparar.

Um dos motivos pelo qual os sonhos conscientes são buscados é o desejo por aventuras e prazeres deste mundo "irreal", mas com efeitos marcantes em cada indivíduo. É uma experiência análoga ao consumo de filmes, jogos e redes sociais, que satisfazem nossos desejos, nos dando acesso a outras realidades. Estamos cada vez mais cercados por relações mediadas que nos amparam em um mundo de atrações fáceis que passam de hábito agradável a vício sem nos darmos conta. Tais experiências mudam a nossa percepção do mundo, e podem tomar o lugar de outras verdadeiramente enriquecedoras, enquanto o mundo virtual caminha para o primeiro plano em nossas vidas.

O filme usa esse problema tecnológico moderno para falar de uma questão universal do ser humano: o perigo de se tornar submisso à uma redoma de vidro segura e atraente da própria imaginação, isolando-se do resto do mundo.



**R\$ 10.390,00** arrecadado  
meta **R\$ 10.000**

61 benfeitores apoiaram essa campanha.

Conseguimos 10/

Obrigado a todos os Benfeitores por mais um projeto bem sucedido. Agora, acompanhe as novidades e comentários do projeto.

Compartilhar campanha

RECOMPENSAS

**R\$ 20**  
"Um Sonho Possível"  
13 benfeitores apoiando  
// nome nos créditos como Apoiador

**R\$ 40**  
"Eu Tenho um Sonho!"  
9 benfeitores apoiando  
// nome nos créditos como Apoiador  
// kit: PDF, roteiro e pôsteres

**R\$ 70**  
"Sonhando Grande!"  
4 benfeitores apoiando  
// nome nos créditos como Apoiador  
// kit: PDF, roteiro e pôsteres  
// Rôster do filme impresso\*  
\*finais informações ao fim da página

**R\$ 100**  
"Interpretando os Sonhos!"  
13 benfeitores apoiando  
// nome nos créditos como Apoiador  
// kit: PDF, roteiro e pôsteres  
// Rôster do filme impresso\*  
// Numerologia com a astróloga Flávia Werlang\*  
\*finais informações ao fim da página

**R\$ 130**  
"Interpretando os Sonhos" PRO  
10 benfeitores apoiando  
// nome nos créditos como Apoiador  
// kit: PDF, roteiro e pôsteres  
// Rôster do filme impresso\*  
// Mapa Astrol com a astróloga Flávia Werlang\*  
\*finais informações ao fim da página

## A sinopse

Uma corporação está testando um novo aparelho que promete juntar pessoas em sonhos conjuntos e manipuláveis, e o tímido jovem Felipe fica fascinado pela estranha tecnologia.



## Quem somos e porque apoiar

O projeto foi idealizado em 2015, pelo ainda universitário Antonio, mas em 2016 é que, de fato, começou a tomar forma, quando Caroline e Gabriela compraram também a ideia. Desde então, o projeto vem amadurecendo e a cada dia, pouco a pouco, tornando-se realidade. Em 2017 o trio cresceu e "Sociedade do Sonho Consciente" conta hoje com uma equipe de jovens profissionais, de diferentes origens, com uma mesma paixão: contar histórias. Mas, além da força dessa equipe que faz o filme no amor, precisamos de estrutura para garantir a qualidade e a beleza do filme. Então, buscamos benfeitores para caminharem conosco, aproveitarem as recompensas e assim lançarmos o filme pelos principais festivais de curta-metragem do país e do exterior.



**Antonio Neri** é formado em Cinema na PUC, sócio da Ziggy Filmes e apaixonado por roteiros originais e filmagens ousadas. Descobriu sobre os *sonhos conscientes* em uma matéria, e depois de muita pesquisa e adaptações, a história começou a ganhar forma!

**Caroline Lopez** está se formando em Rádio e TV na UFRJ e desde o primeiro projeto com os amigos na escola, é apaixonada por fotografia e contar histórias através do audiovisual. Também é sócia da Ziggy Filmes, onde se dedica a cada projeto desde a câmera até a animação gráfica!

**Gabriela Corrêa**, assim como a Caroline, está se formando em Rádio & TV na UFRJ. Com uma veia pulsante de produtora desde antes mesmo saber qual carreira iria seguir, encontrou na adrenalina da produção a combinação perfeita entre paixão e trabalho.



## É tudo ou nada

Se a meta for atingida: o projeto vira realidade e todos os colaboradores recebem recompensas! Se a meta não for atingida: todos recebem seu dinheiro de volta.

// nome nos créditos como Apoiador  
// kit PDF: roteiro e pôsteres  
// Pôster do filme impresso\*  
// Tattoo com a artista Marcela Amarel - Studios Lamp\*

\*(mais informações ao fim da página)

### R\$ 200

"Interpretando os Sonhos!"

MASTER

5 benfeitores apoiando

// nome nos créditos como Apoiador  
// kit PDF: roteiro e pôsteres  
// Pôster do filme impresso\*  
// Numerologia + Mapa Astral com a astróloga Flavia Werlang\*  
// Tattoo com a artista Marcela Amarel - Studios Lamp\*

\*(mais informações ao fim da página)

### R\$ 350

"Melhor do que um Sonho!"

2 benfeitores apoiando

// nome nos créditos como Apoiador  
// kit PDF: roteiro e pôsteres  
// Pôster do filme impresso\*  
// Numerologia + Mapa Astral com a astróloga Flavia Werlang\*  
// Tattoo com a artista Marcela Amarel - Studios Lamp\*

\*(mais informações ao fim da página)

### R\$ 500

"Vivendo o Sonho!"

2 benfeitores apoiando

// nome nos créditos como Apoiador  
// kit PDF: roteiro e pôsteres  
// Ensaio Fotográfico pessoal ou comercial com a Ziggy Filmes\*

\*(mais informações ao fim da página)

### R\$ 750

"Sonho Coletivo!"

1 benfeitor apoiando

// nome nos créditos como Apoiador  
// kit PDF: roteiro e pôsteres  
// Pôster do filme impresso\*  
// Numerologia + Mapa Astral com a astróloga Flavia Werlang\*  
// Tattoo com a artista Marcela Amarel - Studios Lamp\*  
// Ensaio Fotográfico pessoal ou comercial com a Ziggy Filmes\*  
// link exclusivo com o filme

\*(mais informações ao fim da página)

### R\$ 1000

"Sonhando Acordado!"

2 benfeitores apoiando

// nome nos créditos como Apoiador  
// kit PDF: roteiro e pôsteres  
// Pôster do filme impresso\*  
// Numerologia + Mapa Astral com a astróloga Flavia Werlang\*  
// Tattoo com a artista Marcela Amarel - Studios Lamp\*  
// Ensaio Fotográfico pessoal ou comercial com a Ziggy Filmes\*  
// DVD com o filme

\*(mais informações ao fim da página)

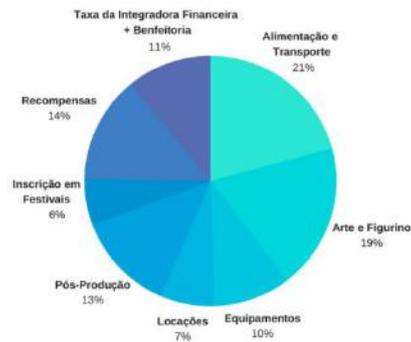
### R\$ 3000

"Vou Sonhar com Você!"

Seja o primeiro a apoiar!

// nome nos créditos como Co-Produtor  
// direito de merchandising no filme (caso seja uma empresa)

## Os custos



## Regulamento do pôster impresso

**Especificações:** O apoiador receberá uma impressão em A3 de um pôster do filme, na versão que preferir. Podendo escolher as seguintes, ou então futuras versões produzidas com o material captado nas filmagens.



**Forma de envio:** Gratuita para a cidade do Rio de Janeiro. Acrescida de taxas do correio, para envios para outro município.

**Período para envio:** setembro a outubro de 2017.

**Como solicitar a sua recompensa:** Caso a meta seja atingida, a nossa equipe entrará em contato com cada apoiador para enviar os detalhes, após o fim do período do projeto no Benefetoria. Como o projeto é "tudo ou nada", se não atingirmos a meta todo o valor investido será devolvido para cada apoiador.

## Regulamento da numerologia e mapa astral

**Astróloga:** Flávia Werlang

**Descrição:** O **mapa numerológico** é capaz de identificar suas aptidões. Com ele, você identificará melhor as oportunidades, e os momentos para ação e reflexão. O **mapa astral** ajuda a perceber que caminhos estão mais abertos para serem trilhados, por meio da posição dos planetas do céu no momento do nascimento.

**Período para envio:** setembro a outubro de 2017

**Forma de envio:** digital, via email

**Como solicitar a sua recompensa:** Caso a meta seja atingida, a nossa equipe entrará em contato com cada apoiador para enviar os detalhes, após o fim do período do projeto no Benefetoria. Como o projeto é "tudo ou nada", se não atingirmos a meta todo o valor investido será devolvido para cada apoiador.



## Regulamento da tattoo



**Artista:** Marcela Amaral - Lamp Studios

**Facebook:** facebook.com/lampstudioslamp

**Instagram:** @marrcelaamaral

**Dimensões máximas:** até 8x8cm

**Estilos:** blackwork tattoo, fineline, pontilhismo.

**Período para realização:** 11 a 16 de setembro. Caso o apoiador deseje marcar em uma outra data, ficará sujeito à disponibilidade de agenda da tatuadora.

**Local da realização:** Studios Lamp - Av. Rui Barbosa, 29, Loja 122 - São Francisco, Niterói - RJ

**Como solicitar a sua recompensa:** Caso a meta seja atingida, nossa equipe entrará em contato com cada apoiador para enviar os detalhes assim que for finalizado o período do projeto no Benfeitoria. Como o projeto é "tudo ou nada", se não atingirmos a meta todo o valor investido será devolvido para cada apoiador.

## Regulamento do ensaio fotográfico

**Produtora:** Ziggy Filmes

**Facebook:** facebook.com/ziggyfilmes

**Instagram:** @ziggyfilmes

**Especificações:** O ensaio fotográfico terá duração máxima de três horas e deverá ser realizado na cidade do Rio de Janeiro, e em data acordada com fotógrafo da empresa. A finalidade das fotos fica a critério do beneficiado, podendo ser usado por motivos tanto pessoais, quanto comerciais. (Ex: Book comemorativo, cobertura de eventos, fotografia de imóveis, de produtos e etc).

**Período para realização:** setembro a dezembro de 2017.

**Como solicitar a sua recompensa:** Caso a meta seja atingida, a nossa equipe entrará em contato com cada apoiador para enviar os detalhes, após o fim do período do projeto no Benfeitoria. Como o projeto é "tudo ou nada", se não atingirmos a meta todo o valor investido será devolvido para cada apoiador.

**Ao adquirir uma das recompensas, você automaticamente está de acordo com as suas especificações. Fique atento a todos os pontos e em caso de dúvida não hesite em entrar em contato conosco.**

## Contato

Facebook: facebook.com/sociedadesonhoconsciente  
Email: sociedade.sonho.consciente@gmail.com

[Voltar ao topo](#)

benfeitoria  
feito com cuidado

Como funciona  
Projetos  
Nossos canais  
Coletiva Compra

Dicas para campanha  
Blog  
Termos de uso  
FAQ



contato@benfeitoria.com

## APÊNDICE II - ORÇAMENTO DO CROWDFUNDING

SOCIEDADE DO SONHO CONSCIENTE - ORÇAMENTO CROWDFUNDING				
DIREÇÃO: ANTONIO NERI    PRODUÇÃO: GABRIELA CORRÊA    DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA: CAROLINE LOPEZ				
<b>1. CROWDFUNDING</b>				
<b>1.1 ARRECADAÇÃO</b>				
	<b>ITEM</b>	<b>QTD.</b>	<b>VALOR UNITÁRIO</b>	<b>VALOR TOTAL</b>
	Recompensa #1 - Um Sonho Possível	15	R\$ 20,00	R\$ 300,00
	Recompensa #2 - Eu tenho um Sonho	9	R\$ 40,00	R\$ 360,00
	Recompensa #3 - Sonhando Grande	4	R\$ 70,00	R\$ 280,00
	Recompensa #4 - Interpretando os Sonhos	13	R\$ 100,00	R\$ 1.300,00
	Recompensa #5 - Interpretando os Sonhos PRO	10	R\$ 130,00	R\$ 1.300,00
	Recompensa #6 - Sonho Realizado	3	R\$ 180,00	R\$ 540,00
	Recompensa #7 - Interpretando os Sonhos MASTER	5	R\$ 200,00	R\$ 1.000,00
	Recompensa #8 - Melhor do que um Sonho	2	R\$ 350,00	R\$ 700,00
	Recompensa #9 - Vivendo o Sonho	2	R\$ 500,00	R\$ 1.000,00
	Recompensa #10 - Sonho Coletivo	1	R\$ 750,00	R\$ 750,00
	Recompensa #11 - Sonhando Acordado	2	R\$ 1.000,00	R\$ 2.000,00
	Recompensa #12 - Vou Sonhar com Você	0	R\$ 3.000,00	R\$ -
	Sem recompensa - valor livre #1	1	R\$ 30,00	R\$ 30,00
	Sem recompensa - valor livre #2	1	R\$ 100,00	R\$ 100,00
	Sem recompensa - valor livre #3	1	R\$ 300,00	R\$ 300,00
	Sem recompensa - valor livre #4	1	R\$ 415,00	R\$ 415,00
	Sem recompensa - valor livre #5	1	R\$ 15,00	R\$ 15,00
	Valor arrecadado após período do crowdfunding	1	R\$ 735,00	R\$ 735,00
	<b>subtotal</b>		<b>R\$</b>	<b>11.125,00</b>
<b>1.2 DESPESAS</b>				
	<b>ITEM</b>	<b>QTD.</b>	<b>VALOR UNITÁRIO</b>	<b>VALOR TOTAL</b>
	Taxa da Plataforma - Benfeitoria	1	R\$ 622,50	R\$ 622,50
	Taxa Integradora Financeira - Benfeitoria	1	R\$ 466,88	R\$ 466,88
	Custo das recompensas - Tatuagem	1	R\$ 490,00	R\$ 490,00
	Custo das recompensas - Mapa Astral	1	R\$ 357,00	R\$ 357,00
	Custo das recompensas - Numerologia	1	R\$ 252,00	R\$ 252,00
	Custo das recompensas - Pôster	1	R\$ 280,00	R\$ 280,00
	<b>subtotal</b>		<b>R\$</b>	<b>2.468,38</b>
<b>VALOR LÍQUIDO ARRECADADO COM CROWDFUNDING</b>				<b>R\$ 8.656,62</b>

## APÊNDICE III - ORÇAMENTO DO FILME

SOCIEDADE DO SONHO CONSCIENTE - ORÇAMENTO				
DIREÇÃO: ANTONIO NERI    PRODUÇÃO: GABRIELA CORREA    DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA: CAROLINE LOPEZ				
<b>1. ETAPA DE PRÉ-PRODUÇÃO</b>				
<b>1.1 EQUIPE</b>				
ITEM	DIÁRIAS	UNIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Diretor Cinematográfico	1	1	R\$ -	R\$ -
Ass. de Direção	1	1	R\$ -	R\$ -
Diretor de Arte	1	1	R\$ -	R\$ -
Diretor de Fotografia	1	1	R\$ -	R\$ -
Ass. de Fotografia	1	1	R\$ -	R\$ -
Produtor Executivo	1	1	R\$ -	R\$ -
Ass. de Produção	1	1	R\$ -	R\$ -
Produtor de Elenco	1	1	R\$ -	R\$ -
Figurinista	1	1	R\$ -	R\$ -
Operador de Câmera	1	1	R\$ -	R\$ -
Operador de Som	1	1	R\$ -	R\$ -
Designer Gráfico	1	1	R\$ -	R\$ -
Editor de Vídeo	1	1	R\$ -	R\$ -
<b>subtotal</b>				<b>R\$ -</b>
<b>1.2 EQUIPAMENTOS</b>				
ITEM	DIÁRIAS	UNIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Canon 5D	0	0	R\$ -	R\$ -
Sony A6300	0	0	R\$ -	R\$ -
Adaptador Metabones	0	0	R\$ -	R\$ -
Lente 70-200mm	0	0	R\$ -	R\$ -
Lente 50mm	0	0	R\$ -	R\$ -
Lente 18-55mm	0	0	R\$ -	R\$ -
Lente 24mm	0	0	R\$ -	R\$ -
Tripe Mattedi	0	0	R\$ -	R\$ -
Zoom H5	0	0	R\$ -	R\$ -
Microfone Direcional	0	0	R\$ -	R\$ -
Vara Boom	0	0	R\$ -	R\$ -
Painel de LED YN900	0	0	R\$ -	R\$ -
<b>subtotal</b>				<b>R\$ -</b>
<b>1.3 ARTE</b>				
ITEM	DIÁRIAS	UNIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Cenário	1	1	R\$ 1.810,82	R\$ 1.810,82
Iluminação	1	1	R\$ 600,00	R\$ 600,00
Pingente Nemesis - mão de obra	1	1	R\$ 100,00	R\$ 100,00
Pingente Nemesis - material	1	1	R\$ 330,00	R\$ 330,00
<b>subtotal</b>				<b>R\$ 2.840,82</b>
<b>1.4 SERVIÇOS</b>				
ITEM	DIÁRIAS	UNIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Transporte	1	1	R\$ 553,63	R\$ 553,63
Alimentação	1	1	R\$ 418,00	R\$ 418,00
Registro do Roteiro (biblioteca nacional)	1	1	R\$ 20,00	R\$ 20,00
<b>subtotal</b>				<b>R\$ 991,63</b>
<b>Subtotal Etapa de Pré-Produção</b>				<b>R\$ 3.832,45</b>

2. ETAPA DE PRODUÇÃO				
2.1 EQUIPE				
ITEM	DIÁRIAS	UNIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Diretor Cinematográfico	1	1	R\$ -	R\$ -
Ass. de Direção	1	1	R\$ -	R\$ -
Diretor de Arte	1	1	R\$ -	R\$ -
Diretor de Fotografia	1	1	R\$ -	R\$ -
Ass. de Fotografia	1	1	R\$ -	R\$ -
Produtor Executivo	1	1	R\$ -	R\$ -
Ass. de Produção	1	1	R\$ -	R\$ -
Produtor de Elenco	1	1	R\$ -	R\$ -
Figurista	1	1	R\$ -	R\$ -
Operador de Câmera	1	1	R\$ -	R\$ -
Operador de Som	8	1	R\$ 50,00	R\$ 400,00
Designer Gráfico	1	1	R\$ -	R\$ -
Editor de Video	1	1	R\$ -	R\$ -
Professor de remo	1	1	R\$ 100,00	R\$ 100,00
			subtotal	R\$ 500,00
2.2 EQUIPAMENTOS				
ITEM	DIÁRIAS	UNIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Canon 5D	1	1	R\$ -	R\$ -
Sony A6300	1	1	R\$ -	R\$ -
Adaptador Metabones	1	1	R\$ -	R\$ -
Lente 70-200mm	1	1	R\$ -	R\$ -
Lente 50mm	1	1	R\$ -	R\$ -
Lente 18-55mm	1	1	R\$ -	R\$ -
Lente 24mm	1	1	R\$ -	R\$ -
Tripe Mattedi	1	1	R\$ -	R\$ -
Tripe Nest	1	1	R\$ -	R\$ -
Monopé Vivitar	1	1	R\$ -	R\$ -
Gimbal Ronin	1	1	R\$ 150,00	R\$ 150,00
Zoom H5	1	1	R\$ -	R\$ -
Microfone Direcional	1	1	R\$ -	R\$ -
Vara Boom	1	1	R\$ -	R\$ -
Lapela Sony	1	1	R\$ -	R\$ -
Painel de LED YN900	1	1	R\$ -	R\$ -
Fresnel 350w	1	1	R\$ -	R\$ -
Rebatedor	1	1	R\$ -	R\$ -
Shoulder Mount	1	1	R\$ -	R\$ -
Caixa Estanque para Canon 5D	1	1	R\$ 400,00	R\$ 400,00
GoPro Hero 3+	1	1	R\$ -	R\$ -
Dome para GoPro	1	1	R\$ -	R\$ -
			subtotal	R\$ 550,00
2.3 ARTE				
ITEM	DIÁRIAS	UNIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Cenário	1	1	R\$ 82,00	R\$ 82,00
Figurino	1	1	R\$ 28,00	R\$ 28,00
			subtotal	R\$ 110,00
2.4 SERVIÇOS				
ITEM	DIÁRIAS	UNIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Alimentação	1	1	R\$ 1.133,69	R\$ 1.133,69
Transporte	1	1	R\$ 1.709,89	R\$ 1.709,89
Divulgação Facebook	1	1	R\$ 68,00	R\$ 68,00
Pedalinho Lagoa	1	1	R\$ 80,00	R\$ 80,00
			subtotal	R\$ 2.991,58
			Subtotal Etapa de Produção	R\$ 4.151,58

3. ETAPA DE PÓS-PRODUÇÃO				
3.1 EQUIPE				
ITEM	DIÁRIAS	UNIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Diretor Cinematográfico	1	1	R\$ -	R\$ -
Ass. de Direção	1	1	R\$ -	R\$ -
Diretor de Arte	1	1	R\$ -	R\$ -
Diretor de Fotografia	1	1	R\$ -	R\$ -
Ass. de Fotografia	1	1	R\$ -	R\$ -
Produtor Executivo	1	1	R\$ -	R\$ -
Ass. de Produção	1	1	R\$ -	R\$ -
Produtor de Elenco	1	1	R\$ -	R\$ -
Figurista	1	1	R\$ -	R\$ -
Operador de Câmera	1	1	R\$ -	R\$ -
Operador de Som	1	1	R\$ -	R\$ -
Designer Gráfico	1	1	R\$ -	R\$ -
Editor de Vídeo	1	1	R\$ -	R\$ -
subtotal				R\$ -
3.2 EQUIPAMENTOS				
ITEM	DIÁRIAS	UNIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
HD Seagate 1TB	1	1	R\$ -	R\$ -
subtotal				R\$ -
3.3 ARTE				
ITEM	DIÁRIAS	UNIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Não consta	1	1	R\$ -	R\$ -
subtotal				R\$ -
3.4 SERVIÇOS				
ITEM	DIÁRIAS	UNIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Transporte	1	1	R\$ 20,00	R\$ 20,00
Alimentação	1	1	R\$ 78,00	R\$ 78,00
subtotal				R\$ 98,00
Subtotal Etapa de Pós-Produção				R\$ 98,00
RESUMO DO ORÇAMENTO				
ETAPA DE PRÉ-PRODUÇÃO			R\$ 3.832,45	
ETAPA DE PRODUÇÃO			R\$ 4.151,58	
ETAPA DE PÓS-PRODUÇÃO			R\$ 98,00	
VALOR TOTAL DO PROJETO			R\$ 8.082,03	

## APÊNDICE IV – EXEMPLO DE ORDEM DO DIA DESENVOLVIDA

SOCIEDADE DO SONHO CONSCIENTE						
ORDEM DO DIA #6 - QUARTO FELIPE						
Data: 25/06/2017, domingo			Cenas: 1, 3, 5, 10, 12, 14, 16, 17, 23, 26, 29, 33, 34, 35			
Localização: Quarto Felipe			Nº total de planos: 34			
Endereço: Casa Carol - Santa Teresa/RJ			Luz: INT/d/n			
EQUIPE			EQUIPAMENTOS			
FUNÇÃO	NOME	TELEFONE	FOTOGRAFIA	LUZ	SOM	PRODUÇÃO
Diretor	Antonio Neri	<i>ocultado</i>	Sony 6300	LED	Gravador	Claquete
Dir. Foto	Caroline Lopez	<i>ocultado</i>	Tripé mattedi	Rebatedor	Mic Direcional	Roteiro
Produção	Gabriela Corrêa	<i>ocultado</i>	Lentes	Soft	Vara Boom	Ordem do dia
Assist. Foto	André Magalhães	<i>ocultado</i>	Baterias	Fresnel	2 lapelas	Análise técnica
Still	Arthur Magalhães	<i>ocultado</i>	Steadycam		Mixer	Rel. de Takes
Assist. Prod.	Tomás Serra	<i>ocultado</i>	Soulder		3 cabos XLR	Contatos
CRONOGRAMA		ELENCO				
		NOME	PERSONAGEM	TELEFONE	FIGURINOS	
Equipe no set	08h	Bruno Mibielli	Felipe	97661-5730	look 1, 3, 4, 6, 8, 9, 12, 15	
Preparação do cenário, câmera e luz	08h - 10h	<i>look 1: blusa com estampa interessante, calça de moletom cinza, descalço</i>				
Atores no set	09h	<i>look 3: camiseta de malha, bermuda jeans desfiada ou cortada na barra, descalço</i>				
Ensaio	09h - 10h	<i>look 4: sem camisa, calça de moletom cinza, descalço</i>				
Início de filmagem	10h	<i>look 6: pijama - moletom pesado, descalço, nêmesis</i>				
		<i>look 8: sem roupa, banho, descalço, nêmesis</i>				
Break almoço	13h30	<i>look 9: sem camisa, bermuda leve, toalha na cabeça, nêmesis</i>				
		<i>look 12: 2 regatas brancas, samba canção azul, nêmesis</i>				
Break lanche	17h	<i>look 15: 2 camisetas brancas destroyed, samba canção azul, nêmesis</i>				
		Felipe Mariano	Lucas	98884-7424	look 1 e 2	
Término de filmagem	22h	<i>look 1: camiseta branca - cinza ou tons claros, bermuda jeans ou semelhante mais justa, look 3: camisa jeans de botão, bermuda ou calça com cor diferente de jeans, havaiana</i>				
ORDEM DE FILMAGEM						
CENA	Nº DE PLANOS	RESUMO				FIGURINO
1	3	Felipe e Lucas jogam video game e discutem sobre pessoas que vão à academia.				Felipe: look 1 Lucas: look 1
3	1	Felipe e Lucas jogam video game e falam da menina que o Lucas conheceu.				Felipe: look 3 Lucas: look 2
5	5	Felipe joga video game sozinho e entediado.				Felipe: look 4
5.1	0	INSERT. Tela da TV com as imagens do facebook da menina.				sem figurino
10	1	Felipe dorme usando o Nemesis que está com a luz piscando.				Felipe: look 6
12	1	Felipe se revira na cama e vemos a luz do Nemesis parar de piscar e ficar acesa direto.				Felipe: look 6
14	1	Felipe acorda assustado e segura o Nemesis.				Felipe: look 6
16	2	Felipe toma banho com o Nemesis.				Felipe: look 8
17	6	Felipe sai do banho e começa a ver TV quando seu telefone toca.				Felipe: look 9
23	1	Felipe está deitado na cama, segura o Nemesis se concentra para entrar no sonho lúcido.				Felipe: look 12
26	2	Felipe acorda ofegante e soca o colchão se lamentando.				Felipe: look 12
29	3	Felipe deitado na cama e nervoso esperando notícias, checando o celular.				Felipe: look 15
33	2	Felipe acorda ofegante e se levanta.				Felipe: look 15
34	3	Felipe entra no banheiro, lava o rosto e vê sua imagem imóvel no espelho.				Felipe: look 15
35	3	Felipe acorda ofegante, se incomoda com o Sol e checa o celular que não tem mensagem.				Felipe: look 15

(ordem do dia #6 - página 1)

CRONOGRAMA DE FILMAGEM				
HORÁRIO	CENA - PLANO	SHOT SIZE	MOVEMENT	RESUMO DO PLANO
	1 - 1	Long Shot	Tripé	Dialogo inteiro Felipe e Lucas
	1 - 2	Medium	Tripé	TV com videogame
	1 - 3	Closeup	Câmera na Mão	Action figures, estante
	3 - 1	Long Shot	Tripé	Mesmo enquadramento da primeira cena, roupas diferentes
	5 - 1	Long Shot	Tripé	Mesmo enquadramento da primeira cena, roupa diferentes
	5 - 2	Over The	Cam na Mão	felipe olha o celular e o plano se move pra mostrar a tela da tv
	5 - 4	Medium Long	zenital	felipe tentando dormir, se revirando
	5 - 5	Long Shot	Tripé	felipe senta na cama e liga a tv ( silhueta em frente à tv)
	10 - 1	Medium Closeup	Tripé	Zenital, Felipe dormindo, se remexendo na cama com o amuleto piscando, e se acalmando quando acende
	12 - 1	Medium Closeup	Tripé	Zenital, Felipe dormindo, se remexendo na cama com o amuleto piscando, e se acalmando quando acende
	14 - 1	Mid Shot	Tripé	Felipe acorda assustado e impressionado. Sorri enquanto segura o Nemesis.
	16 - 1	Medium	Tripé	Plano médio de Felipe no banho. Lateral.
	16 - 2	Big Closeup	Tripé	Close no Nemesis nas mãos de Felipe com a água caindo.
	17 - 1	Long Shot	Tripé	Felipe entrando no quarto secando o cabelo.
	17 - 2	Over the	Tripé	Felipe abrindo o lap top e mexendo na tv. (Contra plano)
	17 - 3	Mid Shot	Tripé	Felipe abrindo o lap top e mexendo na tv. (Contra plano)
	17 - 4	Long Shot	Tripé	Ao atender o celular, Felipe fica sentado na beira na cama. Plano igual às cenas onde jogam videogame.
	17 - 5	Mid Shot	Tripé	Zenital - Felipe deitado com o Nemesis
	17 - 6	Closeup	Tripé	Zenital - Felipe se concentra e fecha os olhos.
	23 - 1	Mid Shot	Tripé	Zenital - Felipe deitado com o Nemesis piscando. Se concentra e fecha os olhos.
	26 - 1	Mid Shot	Tripé	(Mesma roupa do 23) Zenital Felipe acorda se lamentando.
	26 - 2	Mid Shot	Tripé	Felipe acorda se lamentando.
	29 - 1	Mid Shot	Tripé	Zenital - Felipe tenso em sua cama.
	29 - 2	Closeup	Tripé	Close do celular.
	29 - 3	Closeup	Tripé	Reação ao celular sem msgs.
	33 - 1	Closeup	Tripé	Zenital - Felipe acorda apavorado.
	33 - 2	Mid Shot	Tripé	Felipe se levantando.
	34 - 1	Medium	Tripé	Plano lateral de Flipe lavando o rosto.
	34 - 2	Over The	Tripé	Plano mostrando o reflexo de Felipe imóvel
	34 - 3	Closeup	Tripé	Felipe tomando um susto.
	35 - 1	Closeup	Tripé	Zenital - Felipe acorda apavorado.
	35 - 2	Closeup	Tripé	Close no celular.
	35 - 3	Mid Shot	Tripé	Zenital - Acorda + Reação de Felipe ao celular e levanta nervoso.

(ordem do dia #6 - página 2)

**APÊNDICE V - ROTEIRO**

SOCIEDADE DO SONHO CONSCIENTE

Escrito por

Antonio Neri, Caroline Lopez, Gabriela Corrêa

Sociedade.sonho.consciente@gmail.com

1 INT. QUARTO DO FELIPE - NOITE 1 \*

Em um quarto bagunçado e apinhado com posters de filmes de ficção científica, FELIPE (19), um jovem magro, bem humorado e tímido, joga video game com LUCAS (19), simpático e vaidoso. Ambos sentados na cama. \*

FELIPE

Eu não to dizendo que TTodo mundo que vai pra academia é retardado. Mas no geral, se você gasta metade do seu tempo livre se matando só pra ficar inchadinho, suas prioridades tão meio fudidas.

LUCAS

Ah, valeu! Porque as tuas tão certinhas. Qual foi a última vez que tu conheceu uma gatinha fora do Facebook?

FELIPE

Melhor no Facebook do que na aula de lamba aeróbica da Bodyfit!

Lucas para de jogar, encara Felipe e fala dando uma piscadela sem vergonha: \*

LUCAS

Tem certeza? \*

2 INT. ESCRITÓRIO - TARDE 2 \*

Em um escritório padronizado em nichos e frenético, vemos pessoas digitando, impressoras, scanners...

Sentado em sua escrivaninha e com uma planilha na tela de seu computador, Felipe passa por seu feed do Instagram sem esboçar qualquer reação às fotos. Ele repara no ponteiro do relógio da parede, prestes a bater 8 horas. Acompanha atentamente e ao bater das 8, se levanta contente.

3 INT. QUARTO DO FELIPE - NOITE 3 \*

LUCAS

Mano, conheci uma gatinha hoje que é coisa de louco! \*

FELIPE

Lá no aulão de Zumba?

LUCAS

Tsc! Nada porra, no ônibus!

FELIPE

Valeu!

LUCAS

To te falando! Marquei de sair com  
ela amanhã. Quem sabe ela não tem  
uma amiga gatinha pra tu...

\*  
\*

4 EXT./INT. FLASHES DA VIDA CORRIDA 4 \*

ÔNIBUS PASSAM RÁPIDO, MÃOS DIGITAM NO TECLADO, PESSOAS PASSAM  
BORRADAS PELO ESCRITÓRIO, UM RELÓGIO AVANÇA RÁPIDO E BATE  
20HS. \*

CORTA PARA:

5 INT. QUARTO DO FELIPE - NOITE 5 \*

Felipe joga video game, agora sozinho e bastante entediado.

Sua TV, reproduzindo o que está na tela do celular, mostra o  
Facebook de uma jovem linda. Passa por fotos dela fazendo  
yoga, e depois vê algumas fotos de outra bela jovem na praia. \*

Felipe deita a cabeça no travesseiro e frenéticas imagens do  
seu dia a dia vêm à sua mente: FLASHES DE CENAS NO TRABALHO,  
NO ÔNIBUS, DE DIFERENTES TELAS...

Agoniado, Felipe prefere se sentar na cama e ligar a TV.  
Vemos a sua cabeça no centro do quadro, com a TV ao fundo.

CORTA PARA O  
PRETO:

## SOCIEDADE DO SONHO CONSCIENTE

6 INT. ESCRITÓRIO - FINAL DA TARDE 6

Felipe olha pro relógio na parede e monta uma planilha no  
Excel. Checa se ninguém está observando e assiste a um vídeo  
com animais selvagens no Youtube. No vídeo, um tigre se  
aproxima furtivamente de sua presa. Quando o Tigre está  
prestes a dar o bote, Felipe é surpreendido por uma mão em  
seu ombro.

MARIANA

Felipe?

Felipe toma um susto e fecha o navegador antes de virar para cumprimentar sua superior.

FELIPE

Oi Mariana, tudo bem?

Mariana está impassível e Felipe fica nervoso.

MARIANA

Você pode pegar as suas coisas e me acompanhar, por favor?

7 INT. ELEVADOR

7

Mariana entra conduzindo o nervoso Felipe, que carrega uma mochila.

FELIPE

Aonde a gente tá indo?

MARIANA

Eu to te levando para outro setor da empresa, para um papo.

Um momento de terror para Felipe, que se pergunta se um estagiário pode mesmo ser demitido.

MARIANA (CONT'D)

Você tá sendo transferido pro setor de desenvolvimento de tecnologias em colaboração com a matriz.

Felipe não contém a animação com a surpresa.

FELIPE

Sério?!

Mariana mantém seu desdém à essa inocente animação.

MARIANA

Uhum. O Dr. Martin vai te explicar o resto dos detalhes. Por aqui.

Os dois saem do elevador.

8 INT. GALPÃO - DIA 8 \*

Felipe segue por um enorme e bagunçado galpão, cheio de  
 estranhas máquinas e móveis empilhados. Caminha vacilante  
 observando os equipamentos que parecem ter saído de um  
 hospital abandonado. \*

8.1 INT. LABORATÓRIO - DIA 8.1 \*

Felipe entra na sala ao fim do galpão. Vê fios, equipamentos  
 e o escritório de um homem agitado de 40 anos, que se levanta  
 para lhe receber. \*

DR. MARTIN \*

Felipe! Bem vindo! Muito prazer,  
 sou o Dr. Martin. Sente-se. \*

FELIPE \*

Prazer. Tudo bem? \*

Felipe o cumprimenta e os dois sentam em lados opostos da  
 escrivaninha. Dr. Martin põe um bloco de folhas e uma caneta  
 em frente à Felipe. \*

DR. MARTIN \*

Antes de tudo eu gostaria de  
 esclarecer alguns pontos básicos  
 sobre a nossa política de  
 confidencialidade. Você não pode  
 documentar paralelamente o que  
 acontece aqui; nem pode discutir ou  
 revelar para terceiros detalhes da  
 pesquisa, que são propriedade da  
 empresa. E infelizmente, eu não  
 posso compartilhar com você todos  
 os detalhes operacionais do estudo. \*

Felipe dá mais uma olhada na estranha sala e passa os olhos  
 no documento. \*

DR. MARTIN (CONT'D) \*

De resto, é só um contrato padrão  
 de desenvolvimento tecnológico. \*

Felipe vira uma página, dá uma lida e assina.

FELIPE

Hummm... Ok.

DR. MARTIN

Ótimo.  
(Sorrindo)  
Felipe, você já quis ter total  
controle sobre seus sonhos?

Impressionado, Felipe não sabe o que dizer.

FELIPE

Controle sobre os sonhos?

Dr. Martin se vira, abre um armário trancado e põe uma caixa  
sobre a mesa.

DR. MARTIN

O seu trabalho vai ser testar e  
compor os relatórios de análise da  
sua experiência com o *Nemesis*.

FELIPE

Beleza, to dentro... Mas o que é  
*Nemesis*?

Dr. Martin abre a caixa e entrega para Felipe um moderno  
colar que o deixa fascinado.

DR. MARTIN

Pode botar.

Pendurado na altura do peito, está um pingente delicadamente  
trabalhado que parece a mistura de uma gota com uma chama e  
tem uma pequena luz piscante.

Dr. Martin com um sorriso aperta ENTER e o pingente começa a  
piscar.

DR. MARTIN (CONT'D)

O *Nêmesis* é uma nova interface  
bioeletrônica que você deve usar  
sempre, para garantir o mapeamento  
completo do seu eletromagnetismo  
mental e cardíaco. Quanto mais  
informação a rede neural acumular,  
melhor será a indução e  
estabilização dos sonhos  
conscientes e até coletivos.

FELIPE

Quê? Como assim sonhos coletivos?

DR. MARTIN

(sorrindo)  
Huhm. Então...

Dr. Martin pega folha e caneta, começando a desenhar perfis de ilhas sobre o mar enquanto explica. \*

DR. MARTIN (CONT'D) \*

Pensa em nossas mentes acordadas como ilhas no mar. Mas, esses morros não nascem acima da água. Na base do oceano somos parte da mesma cadeia de montanhas, alguns chamam de o "plano astral". E dormindo, todos se conectam a esse "inconsciente coletivo"...

9 EXT./INT. PISCINA DOS SONHADORES 9

De baixo d'água, vemos uma jovem mergulhando satisfeita em uma piscina. \*

Felipe está em um túnel de pedra com janelas que revelam uma piscina onde pessoas felizes com roupas longas e coloridas nadam e brincam, enquanto ele assiste de fora. \*

DR. MARTIN (V.O.) \*

É o espaço onde todas as ações e pensamentos da humanidade convergem. É dominando esse canal enquanto acordadas que as pessoas mais intuitivas, ou os médiuns, atingem suas visões e sabedoria. \*

10 INT. QUARTO DO FELIPE - MADRUGADA 10

Felipe dorme em sua cama usando o colar Nemesis com a luz piscante.

DR. MARTIN (V.O.) \*

Já os budistas, usam o sonho consciente, a exploração lúcida do plano astral, como uma forma de meditação há milênios e hoje cada vez mais pessoas exploram diferentes técnicas. \*

11 EXT./INT. PISCINA DOS SONHADORES 11

Um homem de pernas cruzadas medita no fundo da piscina. \*

Em meio às pessoas nadando e fazendo acrobacias aquáticas, Felipe repara numa bela mulher misteriosa, MUSA. É a única que olha para ele, e tem um olhar afetuoso e alegre. \*

DR. MARTIN (V.O.)

É uma forma única de ter insights sobre a vida, solucionar problemas pessoais e de viver aventuras espetaculares. O Nemesis gera impulsos eletromagnéticos calibrados pessoalmente para estabilizar essa conexão, e nos manter conscientes no plano astral. Agora, além de qualquer um poder vivenciar sonhos mais intensos e controlados, também podemos nos sincronizar com outras pessoas de vibrações parecidas enquanto viajamos pelo inconsciente coletivo.

\*  
\*  
\*

11.1 Musa e Felipe encostam as mãos no vidro. Felipe tenta achar uma entrada apalpando a parede e batendo no vidro. Melancólica, a sua sereia se vira e nada para longe.

\*  
\*

12 INT. QUARTO DO FELIPE - MADRUGADA 12

Felipe se revira na cama enquanto dorme. A luz de seu pingente para de piscar e fica acesa. Felipe se acalma.

VEMOS FELIPE TROCANDO DE AMBIENTE EM MATCH CUTS QUE MOSTRAM SUA VIAGEM PARA DIFERENTES AMBIENTES, COMO UMA ROLETA

\*  
\*

FLORESTA - LAGOA - CIDADE - RIO - PRAIA - ....

\*

13 EXT. SONHO NA PRAIA TROPICAL - MANHÃ 13

Envolto por uma luz forte, Felipe caminha protegendo os olhos em uma bela praia tropical. Sua Musa está deitada em uma canga branca sob a sombra de uma árvore. Vemos o mar, seu sorriso, sua pele, seus cabelos loiros, seus olhos castanhos... Uma voz paira no ar.

\*  
\*

MUSA (V.O.)

Sua presença, ou só seu pensamento,  
me atinge como uma brisa/ Leve  
demais para mover qualquer coisa  
visível/ Delicada demais para ficar  
no caminho de qualquer outra  
pessoa...

\*

Encantado, Felipe se aproxima enquanto ela alonga o pescoço e os braços. Ela repara nele e sorri.

MUSA (V.O.)

*Mas lá estava: minhas melhores  
sensações e esperanças sorrindo de  
volta para mim/ Aqueles sentimentos  
transcendentais tão raros parecem  
ter outra testemunha!/ Essa fagulha  
que me move, agora eu vejo, vem do  
fogo mais lindo*

\*

\*

Ela se levanta e chama Felipe enquanto começa a caminhar para a água. Felipe olha pro mar e caminha vacilante atrás dela.

*Ah, mas eu conhecia ela tão bem/  
Aquele pássaro que me visitava toda  
manhã cheio de cortesia e graça/  
Aquelas noites deitado sob um rio  
de estrelas/ Poderia ser só uma  
superstição sem sentido?/ Ou será  
que esse sussurro pode significar  
mais?*

\*

13.1 Ela mergulha no mar e Felipe se aproxima da água. Chegando à beirada, olha para o mar e SE VÊ NA BEIRA DE UM RIO CAUDALOSO POR ALGUNS SEGUNDOS. Toma um susto, mas volta a se enxergar na praia. Entra na água nervoso, e quando mergulha de cabeça...

14 INT. QUARTO DO FELIPE - MADRUGADA 14

Felipe acorda assustado e segura o pingente.

15 INT. LABORATÓRIO 15

Sentado em frente à Dr. Martin, Felipe termina de ler o seu poema de uma folha, enquanto Dr. Martin escuta com atenção.

\*

\*

FELIPE

*O que é certo é que o mundo tem um  
centro, um propósito, uma Deusa*

Felipe guarda sua folha.

DR. MARTIN

Uau... Experiências assim são muito raras, Felipe. Tinha algo diferente mesmo sobre essa jovem que você encontrou? Você acredita que ela estava mesmo lá com você?

\*

FELIPE

Aham... Foi uma coisa indescritível...

(MORE)

FELIPE (CONT'D)

Era tudo muito real e eu lembro  
perfeitamente dos detalhes. Eu  
senti que fiz contato mesmo com  
ela. Conseguia sentir uma presença  
mesmo... Uma coisa muito louca.

\*

Dr. Martin liga o seu monitor, digita uma senha e começa a  
escrever um relatório.

\*

DR. MARTIN

Incrível... Eu quero que você bote  
tudo isso no relatório, por favor.

\*

Felipe abre um laptop em seu lado da mesa.

FELIPE

Mas como eu faço para ter certeza?  
Será que ela é outra pessoa  
participando do estudo em outro  
lugar do mundo? Ou outra pessoa  
sonhando? Como que eu encontro ela?

\*

\*

DR. MARTIN

Ainda é difícil determinar, mas  
quanto mais informações o Nemesis  
acumular mais controle você deve  
ter. Só que, enquanto tiver  
qualquer traço de resistência,  
enquanto você não se entregar, não  
vai conseguir entrar em sincronia  
com ela. Agora você sabe que ela tá  
em algum lugar nesse oceano do  
plano astral você só precisa  
encontrá-la.

\*

\*

\*

\*

\*

\*

\*

\*

\*

\*

\*

\*

\*

16 INT. BANHEIRO - NOITE

16

\*

Felipe toma banho com o Nemesis no pescoço. Acaricia as  
pontas do amuleto e admira os reflexos na superfície.

17 INT. QUARTO DO FELIPE - NOITE

17

Sem camisa e secando o cabelo com uma toalha, Lucas entra no  
quarto, abre o laptop na cama e troca o canal da TV, que  
passa a mostrar um filme com uma bela protagonista. Seu  
celular começa a tocar, é Lucas que liga.

\*

\*

\*

\*

FELIPE

Faala, sumido!

LUCAS

Eaí, rapá! Tá fazendo o quê?

\*

FELIPE

To em casa, porquê?

LUCAS

Vem pro BG! Raquel tá aqui com umas amigas, to fazendo tua fita aqui!

FELIPE

Porra, to enroladão com um trabalho da faculdade, mas se eu conseguir terminar aqui apareço!

LUCAS

Que trabalho! Chega aí, várias gatas! \*

FELIPE

Se der eu chego aí! Abraço!

Felipe deita com um olhar apaixonado admirando o Nêmesis e depois fecha os olhos concentrado. \*

VEMOS FELIPE TROCANDO DE AMBIENTE EM MATCH CUTS QUE MOSTRAM SUA VIAGEM PARA DIFERENTES AMBIENTES, COMO UMA ROLETA \*

FLORESTA - LAGOA - CIDADE - RIO - PRAIA - .... \*

18 EXT. TÚNEL DE PEDRA + RIO 18 \*

Felipe está no túnel de pedra e através da janela vê Musa nadar graciosamente sob a água, **entre estranhas plantas e raízes coloridas.** \*

18.1 Ela rodopia e se estica na água, como se pertencesse a esse ambiente. \*

Felipe tira o Nemesis da camisa e segura-o na altura do peito. \*

MATCH CUT TO: \*

19 EXT. LAGOA - NOITE 19 \*

De pé na calçada da lagoa e com roupas de trabalho, Felipe segura o Nemesis na mesma altura do sonho. Toma um susto e olha ao seu redor, voltando à realidade. Guarda o Nemesis e admira as luzes refletidas na água por um instante. \*

Enquanto caminha pela ciclovia tira o celular do bolso e mexe mecanicamente. Para de caminhar, e no Facebook, passa pela barra de "Pessoas que você talvez conheça". \*

Vê diferentes pessoas e olha por mais tempo para as jovens bonitas que passam. \*

Até que uma voz o surpreende por trás e Felipe guarda o celular no susto. \*

CLARA

Felipe?

Felipe se vira e abre um sorriso, surpreso ao ver a bonita e simpática morena de 20 anos. \*

FELIPE

Clara??

CLARA

Felipe! Caraca, quanto tempo! \*

Os dois dão um abraço apertado. Felipe está nervoso, mas feliz em vê-la. Clara está feliz e mais à vontade. \*

FELIPE

Nossa, quanto tempo que saudades! \*

CLARA

Pois é, muita! Quase não te reconheci! Tá diferente... \*

FELIPE

Po, você também! Por onde cê anda? Tem feito o que da vida? \*

CLARA

Ah, eu curso medicina, mas to treinando bastante no remo também. E você? \*

FELIPE

Po, nada de mais... To fazendo engenharia elétrica, estagiando e tal... \*

CLARA

Legal!

FELIPE

Ehn(sarcástico)... Você tá indo pra lá também (apontando)? \*

CLARA

To, vamo andando. \*

Os dois andam pela agradável orla da Lagoa ao lado de  
corredores e bicicletas. Alguns pedalinhos passam pela água.

CLARA (CONT'D)

Po, as férias não foram mais as  
mesmas sem você, cara!

FELIPE

Po, era muito irado lá na sua  
fazenda!

CLARA

Muito! Pena que seus pais não  
deixaram mais você vir depois  
daquele dia...

FELIPE

(abatido)

Nossa, nem fala... Até hoje eu  
tenho mó medo de correnteza.

CLARA

Caramba... Mas, você tá bem po,  
inteiro... Tem que superar isso!  
Você podia entrar pro remo também!

FELIPE

Quem sabe... Eu me amarro na Lagoa,  
mas nunca nem de pedalinho eu  
andei!

CLARA

Tá de brincadeira?? Eu adorava!

FELIPE

Parece maneiro, né? E mais estável  
que aquele barquinho do remo.

CLARA

Haha ele não vira mesmo, e nem vai  
a mais do que 2 por hora...

FELIPE

Po, então eu acho que ia curtir,  
eim!

CLARA

Quer dar uma volta?

FELIPE

Tá falando sério? Po, eu to cansado  
e tenho que resolver umas paradas.  
Você faz medicina, não tem que  
estudar não?

CLARA

Ah, que estudar... Você também não vai fazer nada... Bora lá, quero ver você encarar o pedalinho, vai ser borrar todo!

FELIPE

Coe, Clara! Tá abusada, eim!

Ambos saem de quadro.

21 EXT. PEDALINHO NA LAGOA - NOITE

21

No meio da lagoa, os dois pedalam na bonita paisagem com luzes da cidade e montanhas no fundo.

FELIPE

Nossa, o visual daqui é muito diferente.

CLARA

É bom ficar aqui, né? Eu fico maluca se não der uma escapada assim as vezes.

FELIPE

Acho que eu to precisando mais disso também.

CLARA

Sério? Porque?

FELIPE

Ah, sei lá... As vezes fico muito em casa... Acabo não fazendo nada diferente...

CLARA

Sei como é... Mas po, você era todo ousado lá na fazenda, vivia sumindo.

FELIPE

Pois é... Você lembra daquela vez que a gente tava fazendo corrida de cavalo, de noite, breu total e a gente se perdeu na floresta?!

CLARA

Noossa, foi muito maneiro! Mas, deu muito medo daqueles barulhos.

FELIPE \*  
Mas, eu sabia onde a gente tava, só \*  
fiquei fingindo porque o Luis tava \*  
chato pra cacete. Enchendo o saco. \*

CLARA \*  
(dando um soquinho no braço \*  
dele) \*  
OOU! É, ele tava chato mesmo... \*

FELIPE \*  
Você ainda tá com ele? \*

CLARA \*  
Não, não. Faz tempo... \*

FELIPE \*  
Po, ainda bem... \*

CLARA \*  
E você, tá namorando? \*

FELIPE \*  
(pegando no Nemesis pela \*  
camisa) \*  
Não, não... \*

CLARA \*  
O que é isso aí, presente de \*  
alguém? \*

FELIPE \*  
Não... É uma história complicada... \*

CLARA \*  
Ah, fala aí! Posso ver? \*

Felipe tira o Nemesis de dentro da camisa e mostra. \*

FELIPE \*  
É um aparelho da empresa que eu to \*  
testando pra tipo manipular os \*  
sonhos... \*

CLARA \*  
Uou! Como assim! \*

FELIPE \*  
É louco, né? E você pode encontrar \*  
outras pessoas dormindo. Mas, eu \*  
nem posso falar muito, na verdade. \*

CLARA

Ah, peraí... Mas dá certo esse negócio? Você já encontrou alguém sonhando?

FELIPE

Então, encontrei mas ainda não vi ela na vida real.

CLARA

Caraca! É tipo o Tinder dos sonhos, então?? Qual o nome dela?

FELIPE

Ainda tá em período de testes, então não é tão fácil de saber.

CLARA

Pera aí, então vocês ficam cada em um canto super "conectados", mas nem sabem quem são?? Sem nem sair da cama?

FELIPE

Falando assim parece coisa de maluco, só que é muito real. Mas, na verdade tem um contrato e eu nem posso falar sobre isso.

CLARA

Então, tá.

CLIMÃO.

22

EXT. PÍER - NOITE

22

O pedalinho encosta no píer e os dois saem.

CLARA

Po, foi muito bom te encontrar!

FELIPE

Muito, a gente tem que marcar alguma coisa!

CLARA

É! Vê se aparece no remo ou para fazer uma trilha, sei lá.

FELIPE

Beleza, vamo se falar! Tchau.

Os dois dão um abraço e se despedem.

	CLARA		*
	Tchau Tchau!		*
23	INT. QUARTO DO FELIPE - NOITE	23	*
	Deitado em sua cama com o Nemesis no peito, Felipe se concentra enquanto olha a luz piscante.		*
			*
	FELIPE		*
	Vamo lá.		*
	VEMOS FELIPE TROCANDO DE AMBIENTE EM MATCH CUTS QUE MOSTRAM SUA VIAGEM PARA DIFERENTES AMBIENTES, COMO UMA ROLETA		*
			*
	FLORESTA - LAGOA - CIDADE - RIO - PRAIA - ....		*
24	EXT. PRAIA TROPICAL - MANHÃ	24	*
	Andando pela praia, Felipe vê sua Musa sentada na beira do mar, cantarolando e construindo um castelinho com a areia molhada. Enquanto Felipe se aproxima animado, a praia se transforma...		*
			*
			*
			*
25	EXT. RIO NA SERRA - TARDE	25	*
	Na beira de um grande rio que passa por uma mata fechada, ela sorri para ele e caminha para dentro da água. Nervoso, Felipe a segue e os dois ficam submersos até a cintura.		*
			*
			*
	FELIPE		*
	Como eu posso te encontrar?		*
	Ela o silencia com um dedo parado nos lábios e balança a cabeça.		*
			*
	MUSA		*
	Para a gente ficar junto, você primeiro tem que se libertar.		*
			*
	Felipe bota as mãos em sua cintura e os dois trocam um olhar apaixonado. Ouvimos o seu coração batendo rápido e os dois se aproximam para dar um beijo. Seus lábios estão prestes a se tocar, e ao se abraçarem, ela o puxa pela cintura e os dois caem de lado dentro do rio.		*
			*
			*
26	INT. QUARTO DO FELIPE - MADRUGADA	26	*
	Felipe acorda ofegante e com um olhar atento em sua cama. Soca o colchão se lamentando.		*
			*

27 EXT. PILOTIS DA FACULDADE - DIA

27 \*

Sentado em um banco no meio do campus movimentado, Felipe admira o Nemesis na mão. Um jovem magro e nervoso de capuz e óculos escuros se aproxima e senta ao seu lado, virado pro lado oposto do banco e evitando contato visual. \*

JOÃO

Felipe?

Felipe tem um sobressalto e esconde o Nemesis.

FELIPE

Oi? Eu te conheço?

JOÃO

Pode me chamar de João. Você quer conhecer quem você encontra com o Nemesis?

FELIPE

Como você...

JOÃO

Eu também tava no estudo. Eles sabem com quem a gente se conecta, são outros integrantes. Só não dizem para manter a gente dependente. \*

João bota uma caixinha de fósforo do lado de Felipe.

JOÃO (CONT'D)

Conecta esse spyware no computador do seu chefe. Vai me dar acesso remoto ao estudo. \*

FELIPE

Tá doido, bota você! Se me pegarem eu to fudido.

João tira o óculos e se vira aflito e determinado.

JOÃO

Já acabou o meu período no teste, não tenho mais como chegar perto. Mas ele é seguro, ninguém vai perceber que eu to conectado. E se você conseguir (entregando um celular), te passo todas as informações por aqui. Você pode ser afastado do estudo amanhã, então essa é sua única chance de conhecer ela. \*

28

INT. LABORATÓRIO

28

Felipe digita nervoso em seu laptop, sentado do lado oposto da mesa de Dr. Martin, que lê em seu computador. Disfarçadamente, Felipe olha para a torre do computador em baixo da mesa e abre a caixinha de fósforo pegando um tipo de "pen-drive caseiro". Ele rola uma caneta para o canto da mesa, que fica pendurada na quina e depois cai no chão.

\*  
\*  
\*

FELIPE

Opa.

Felipe se abaixa para pegá-la e começa a esticar o braço para encaixar o pen-drive atrás do CPU, mas vendo a proximidade do Dr. Martin, desiste e se senta novamente.

\*  
\*

DR. MARTIN

Felipe,

Uma pontada de pânico atinge o jovem.

\*

FELIPE

Oi, fala.

\*  
\*

DR. MARTIN

Tá tudo bem?

\*  
\*

FELIPE

Tudo.

\*

Dr. Martin vai até a parte protegida da sala e Felipe abaixa para colocar o pen-drive rapidamente na torre do cpu. Após alguns tensos segundos preocupado com o Dr se virar, ouve UM BARULHO no CPU e tira o Pen Drive.

\*  
\*  
\*  
\*

Senta de novo na sua cadeira e respira fundo, Dr. Martin ainda está mexendo em Docs na sala interior. Recebe no celular que João lhe entregou uma mensagem: BOA! Já te passo o que eu encontrar!

\*  
\*  
\*  
\*

29

INT. QUARTO DO FELIPE - MADRUGADA

29

Felipe está deitado em sua cama nervoso e ofegante. Pega, ao lado de seu travesseiro, o celular entregue por João. Checa, mas não vê nenhuma mensagem. Ansioso, morde o celular e o bota na cama. Com o Nemesis no peito, fecha os olhos tentando dormir.

\*  
\*

VEMOS FELIPE TROCANDO DE AMBIENTE EM MATCH CUTS QUE MOSTRAM SUA VIAGEM PARA DIFERENTES AMBIENTES, COMO UMA ROLETA

\*  
\*

	FLORESTA - LAGOA - CIDADE - RIO - PRAIA - ....		*
30	EXT./INT. PRAIA TROPICAL	30	*
	Caminha pela praia onde encontrou Musa pela primeira vez, mas não vê ninguém. Se aproxima do mar, e olha para o horizonte receoso. Ouve um BARULHO DE PORTA BATENDO e vira assustado.		*
			*
		MATCH CUT TO:	*
31	INT. GALPÃO - ANOITECER	31	*
	Felipe olha assustado para o fundo do galpão.		*
	Anda silenciosamente em direção ao escritório.		*
32	INT. LABORATÓRIO - ANOITECER	32	*
	Felipe entra lentamente no escuro laboratório, iluminado com uma luz negra e com paredes repletas de estranhos desenhos neon do Nemesis, de fórmulas e de diagramas em volta de uma interrogação.		*
	Vê duas camas com pessoas dormindo amarradas e com eletrodos em cantos opostos. Uma delas é sua Musa e a outra é Clara. Felipe fica espantado e oscila seu olhar entre elas, decidindo quem vai salvar primeiro.		*
	Dr. Martin e João entram pela porta.		*
	DR. MARTIN		*
	Eu sabia que não dava para confiar em você.		*
	JOÃO		*
	Alguém vai ter que sofrer um acidente de trabalho.		*
33	INT. QUARTO DO FELIPE - MADRUGADA	33	*
	Felipe acorda ofegante e se levanta.		*
34	INT. BANHEIRO - MADRUGADA	34	*
	Entra no banheiro, lava o rosto na pia e liga a luz. Vê sua imagem imóvel do outro lado do espelho e toma um susto.		*

- 35 INT. QUARTO DO FELIPE - MANHÃ 35  
Felipe acorda ofegante e se incomoda com o sol em sua cara. Checa o celular que não tem mensagens e levanta agitado.
- 36 EXT. LAGOA - MANHÃ 36  
Com uma mochila nas costas, anda de bicicleta pela lagoa. Observa com atenção os remadores que passam. Olha a sede do remo onde botam barcos na água e para a bike.
- 37 EXT. REMANDO NA LAGOA - MANHÃ 37  
Um professor empurra o barco de Felipe em direção ao fundo e ele rema desequilibrado, tentando alinhar os remos e fazer o barco parar de sacudir.  
  
Felipe vê um barco com 8 remadores passando sincronizados e em velocidade. De longe, vemos Felipe se movendo devagar no meio da Lagoa, enquanto outros barcos, carros e corredores passam super rápidos.  
  
Felipe fica irritado enquanto FLASHES DE MEMÓRIAS VEM À SUA MENTE \*
- 37.1 DE FRENTE COM SUA MUSA NA PISCINA/AQUÁRIO / CAINDO ABRAÇADOS NO RIO / ARRASTADO POR UMA CORRENTEZA / SÍMBOLOS NO LABORATÓRIO \*
- Felipe rema cada vez mais inquieto e se aproxima do mangue na margem. MAIS FLASHES VEM À SUA MENTE \*
- MUSA NADANDO SOB A ÁGUA / SUA IMAGEM CONGELADA NO ESPELHO \*
- Se inclina, tentando olhar o seu reflexo na lagoa e perde o controle do barco que vira de cabeça para baixo.
- 38 EXT. DENTRO DA LAGOA - MANHÃ 38  
Felipe cai dentro d'água e se vê no estranho espaço com plantas e raízes coloridas onde viu Musa nadando. O Nemesis cai para o fundo entre o emaranhado de raízes. Felipe se desespera quando percebe que ele caiu de seu pescoço e procura-o entre as raízes. \*
- 39 EXT. RIO NA SERRA - TARDE 39  
PDV de alguém sendo arrastado por um forte rio. Entre o violento sobe e desce na água turbulenta, vemos a silhueta de uma jovem acompanhando correndo pela margem e pedindo ajuda.

CLARA ADOLESCENTE  
 SOCO----- --JUUDAA! TROM--- D`ÁGUA!  
 EEE----- FELI-----!

FELIPE ADOLESCENTE  
 AJUUD---!

A água fica mais escura e agitada.

- 40 EXT. DENTRO DA LAGOA 40
- Felipe vê o fraco brilho do Nemesis no fundo, atrás de sinuosas e apertadas raízes. Solta bolhas de ar enquanto se espreme para alcançar o seu amuleto. Se esgueira, puxa raízes e finalmente o alcança. \*
- Com o amuleto na mão, e preso nas raízes, tenta empurrá-las, nadar para trás... As raízes lhe prendem e ele se desespera. Finalmente supera as raízes e vai até a superfície... \*
- 40.1 EXT. LAGOA - DIA 40.1 \*
- E respira aliviado, com todo o pulmão. \*
- 41 EXT. PÍER DO REMO - DIA 41
- Felipe está sentado sem camisa e ainda molhado na beira da lagoa com uma toalha no ombro. Tem uma expressão de alívio e dá uma risada vendo a água cair quando espreme a camisa.
- Abre a mochila ao seu lado e fica surpreso ao ver que recebeu uma mensagem no celular dado por João. \*
- +55 21 99875-2792 - "Nemesis / Unidade 13 / 03/10/16"
- Felipe abre a mensagem e lê com atenção.
- DR. MARTIN (V.O.) \*
- A grande maioria dos participantes ficou totalmente envolvida com a influência da Nemesis, a ponto de acreditarem estar criando relações com pessoas reais nos sonhos induzidos. Ainda não temos qualquer evidência de um contato através da mediação dos dispositivos,
- Felipe fica desapontado. Mas, ao prosseguir, arregala os olhos absorvendo a informação.

DR. MARTIN (V.O.)

Mas, como vem sendo mostrado pelo avanço das interfaces digitais, o ambiente seguro e controlado tem um apelo instantâneo ao consumidor. A mente se adapta rapidamente, e passa a focar tanto ou até mais nas interações mediadas digitalmente do que nas naturais. Considerando o pioneirismo tecnológico, o potencial no mercado é enorme.

No final da mensagem, abre um vídeo de testes de laboratório com a marca d'água do NEMESIS. É um plano fixo de um rato dentro de uma caixa de plástico. Ele está parado até que uma pequena lâmpada presa em sua cabeça se acende e ele começa a correr fazendo uma curva para a esquerda. Desengonçado, bate nas paredes, sempre mantendo um movimento constante. Felipe fica enojado com a mensagem. Tira o Nemesis do bolso e o observa em sua mão.

Deixa o belo pingente cair na água e olha enquanto ele desaparece lentamente no fundo. Tem um olhar vívido e aliviado enquanto aprecia os detalhes à sua volta. A velha madeira onde está sentado, o reflexo do sol na água, as gaivotas que mergulham e a velha garça que observa a lagoa do canto do píer.

42 EXT./INT. PÍER DO REMO - MANHÃ

42

Ouve uma voz por trás e ao virar vê que Clara está na ciclovia começando a pedalar. Pega a sua mochila com pressa, veste uma camisa, destranca a bicicleta e carrega ela no ombro, subindo com pressa os degraus que levam à ciclovia.

43 EXT. LAGOA - MANHÃ

43

Pedala apressado, passando por outros ciclistas. Se aproxima de Clara e dá um assobio. Ela se vira e abre um largo sorriso ao ver Felipe. Lateralmente, com a lagoa e o Cristo ao fundo, os vemos nas bicicletas. Passam por uma grande árvore e não aparecem do outro lado. A vida na lagoa corre em paz.

FADE OUT.