

INSTITUTO FEDERAL DE GOIÁS
DEPARTAMENTO DE ÁREAS ACADÊMICAS
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

MARINA CAROLINA COELHO GONÇALVES

SOnhoS: Filme experimental

Goiás/GO
2023



INSTITUTO FEDERAL
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
SISTEMA INTEGRADO DE BIBLIOTECAS

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO NO REPOSITÓRIO DIGITAL DO IFG - ReDi IFG

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Digital (ReDi IFG), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IFG.

Identificação da Produção Técnico-Científica

- | | |
|--|---|
| ☐ Tese | ☐ Artigo Científico |
| ☐ Dissertação | ☐ Capítulo de Livro |
| ☐ Monografia – Especialização | ☐ Livro |
| ☒ TCC - Graduação | ☐ Trabalho Apresentado em Evento |
| ☐ Produto Técnico e Educacional - Tipo: _____ | |

Nome Completo do Autor: Marina Carolina Coelho Gonçalves

Matrícula: 20181100070207

Título do Trabalho: Sonhos: Projeto Experimental

Autorização - Marque uma das opções

1. (X) Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso aberto);
2. () Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG somente após a data ____/____/____ (Embargo);
3. () Não autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso restrito).

Ao indicar a opção **2 ou 3**, marque a justificativa:

- () O documento está sujeito a registro de patente.
() O documento pode vir a ser publicado como livro, capítulo de livro ou artigo.
() Outra justificativa: _____

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

- i. o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- ii. obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- iii. cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

Goiás, 28/03/2025.

Local Data

Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

INSTITUTO FEDERAL DE GOIÁS
DEPARTAMENTO DE ÁREAS ACADÊMICAS
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

SOnhoS: Filme experimental
MARINA CAROLINA COELHO GONÇALVES

Projeto Experimental realizado por:
Marina Carolina Coelho Gonçalves

Versão Corrigida

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Áreas Acadêmicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Campus Cidade de Goiás, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr Estevão Garcia

Coorientador: Me. Jansen Ramos

Goiás/GO
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de
Goiás – Campus Cidade de Goiás

791.433

G642s Gonçalves, Marina Carolina Coelho.

SOnhoS: filme experimental / Marina Carolina Coelho
Gonçalves; orientador, Estevão Pinho Garcia; coorientador, Jansen
Rodrigo Ramos – Cidade de Goiás, 2023.

34 f.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) – Instituto Federal
de Educação, Ciência e Tecnologia – Campus Cidade de Goiás,
Departamento de Áreas Acadêmicas, Bacharelado em Cinema e
Audiovisual.

1. Animação. 2. Sonhos. 3. Cinema - tecnologias. I. Garcia,
Estevão Pinho, orientador. II. Ramos, Jansen Rodrigo, coorientador.
III. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia. IV. Título.



INSTITUTO FEDERAL
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
CÂMPUS CIDADE DE GOIÁS

MARINA CAROLINA COELHO GONÇALVES

Sonhos: uma animação experimental

Trabalho de Conclusão de Curso do Bacharelado em Cinema e Audiovisual do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás – Campus Cidade de Goiás, como requisito parcial para conclusão de curso.

Aprovado em 23 de novembro de 2023.

Prof. Dr. Estevão Pinho Garcia

Orientador

Prof. Me. Jansen Rodrigo Ramos

Co-Orientador

Prof. Dra. Naira **Rosana Dias da Silva**

Prof. Es. Antônio Fabrício Evangelista

Goiás, GO, 2023

Documento assinado eletronicamente por:

- **Naira Rosana Dias da Silva**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 06/12/2023 22:36:23.
- **Antonio Fabricio Evangelista Barbosa**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 01/12/2023 20:01:50.
- **Jansen Rodrigo de Oliveira Ramos**, Jansen Rodrigo de Oliveira Ramos - Docente - Ifb (10791831000182), em 01/12/2023 17:19:28.
- **Estevao de Pinho Garcia**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 27/11/2023 14:06:47.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 27/11/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifg.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 482185

Código de Autenticação: 4ed4f8cc59



Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás

Rua 02, Quadra 10, Lote 01 a 15, Residencial Bauman, Centro, CIDADE DE GOIÁS / GO, CEP 76600-000
(62) 3371-9057 (ramal: 9057)

RESUMO

SOnhoS: animação experimental

Este trabalho tem como objetivo a realização de um curta-metragem experimental com técnicas de animação, com foco no estado onírico da consciência apresentado durante o sono. O projeto busca explorar e praticar técnicas de animação digital, utilizando efeitos de distorção e manipulação de partículas em um ambiente tridimensional. Além disso, pretende-se interpretar os elementos simbólicos produzidos nos sonhos e analisar como eles se refletem na vida real.

Palavras-chave: Animação experimental, Sonhos, Cinema e tecnologia.

ABSTRACT

DREAMS: experimental animation. 2023

This work aims to create an experimental short film using animation techniques, focusing on the dreamlike state of consciousness experienced during sleep. The project seeks to explore and practice digital animation techniques, incorporating distortion effects and particle manipulation in a three-dimensional environment. Additionally, the goal is to interpret the symbolic elements produced in dreams and analyze how they reflect in real life.

Keywords: Experimental Animation, Dreams, Cinema and Technology.

Dedico este trabalho aos meus pais e minha família, cuja presença, amor e apoio incondicional foram pilares essenciais nesta jornada. Minha eterna gratidão por estarem ao meu lado em cada etapa deste caminho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que me apoiaram na concretização deste sonho e pela oportunidade de continuar aprendendo.

Ao Prof Dr. Estevão Garcia, que nos anos de convivência, muito me ensinou, contribuindo para meu crescimento científico e intelectual.

Ao Prof. Ms. Jansen Ramos, pela atenção e apoio durante o processo de definição e orientação.

Ao Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia de Goiás, pela oportunidade de realização do curso.

Aquele que quer aprender a voar um dia
precisa primeiro aprender a ficar de pé,
caminhar, correr, escalar e dançar; ninguém
consegue voar só aprendendo vôo.
(NIETZSCHE, Friedrich, 1900)

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01:	Atualização do Storyboard	16
Figura 02:	Reprodução Deep Art Effects	17
Figura 03:	Teste da rotorescopia digital.	17
Figura 04:	Objeto de cena língua e molde	19
Figura 05:	Disposição de luzes e chroma key	20
Figura 06:	Estrutura montada com Chroma Key	20
Figura 07:	Ajuste na resistência da melancia	21
Figura 08:	Terceira diária de Gravação	22
Figura 09:	Tela área de trabalho After Effects.	24
Figura 10:	Tela de trabalho, aplicação da distorção	26
Figura 11:	Tela Deep Art Effects	27

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 OBJETIVOS DO PRODUTO	11
3 REFERENCIAL TEÓRICO	11
4 RESULTADOS ESPERADOS	14
5 PERCEPÇÃO DO AUTOR DO RELATÓRIO SOBRE O PROCESSO DE PRODUÇÃO E SUAS ATIVIDADES ESPECÍFICAS REALIZADAS EM TODO O PROCESSO DE PRODUÇÃO (MEMORIAL INDIVIDUAL).	15
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	29

1. INTRODUÇÃO

Este relatório aborda a realização de um curta-metragem experimental em processo de finalização, que serviu como um rico aprendizado prático, teórico e humano.

No aspecto prático, houve a oportunidade de aprender em várias áreas do cinema: desde a produção, com o planejamento das diárias e convite da equipe, até a fotografia, com o uso do *chroma key*. A arte também foi um campo de aprendizado, com a fabricação da estrutura do cenário e dos objetos de cena, bem como na finalização ao aplicar os efeitos corretos no programa *Adobe After Effects* para atingir o resultado imaginado no plano mental, apresentado anteriormente no pré-projeto.

No aspecto teórico, o projeto apresentou os conceitos básicos de animação e cinema experimental, testando os limites das imagens geradas pela inteligência artificial e descrevendo como ela foi utilizada no processo de criação.

No aspecto humano, tratou-se de reconhecer o ser dentro de mim, a conversa entre o consciente e o inconsciente. Nós, humanos, nunca estamos sozinhos; dentro de nós há uma voz que nos orienta nas decisões do dia a dia e outra que surge na vigília noturna, apresentando a vida como em um filme. No filme exibido, é possível perceber os símbolos refletidos diretamente do real, onde somos o personagem principal.

Atualmente, o primeiro corte da edição resultou em dois arquivos filmicos. O primeiro, chamado "Sonhos", está presente na primeira versão do filme, uma montagem na ordem dos planos atentos na trucagem das imagens, ritmo crescente que acompanha a ação, a criação e aplicação de cenário, efeitos e trilha sonora, totalizando 4 minutos. O segundo arquivo filmico, chamado "Sonhos 2.0" para diferenciação na análise entre as duas obras, apresenta a interferência da inteligência artificial com um tempo extremamente reduzido, devido à falta perceptível de quadros e textura final.

Esta animação experimental não é apenas um experimento de uma iniciante que me conduziu a um aprendizado feito de “erros” e “acertos”, mas também um teste de capacidade de novas tecnologias associadas à inteligência artificial. O filme existe para compartilhar com o mundo exterior aquilo que surge no meu mundo interior.

2. OBJETIVOS DO PRODUTO

Vivemos em uma realidade onde, ao contrário do que acontece no filme *Paprika* de Satoshi Kon (2006, Japão), ainda não dispomos de um dispositivo capaz de compartilhar sonhos em tempo real. No entanto, a sétima arte, o cinema, apresentou-se para mim como uma plataforma capaz de materializar esse profundo desejo interno de compartilhar as experiências oníricas com aqueles que me são próximos.

Inspirada por artistas adeptos de uma estética surrealista e dos sonhos como Satoshi Kon, Akira Kurosawa, Luis Buñuel, e Christopher Nolan, embarquei na jornada de produzir minha própria coletânea de sonhos. Este projeto tomou a forma de um curta-metragem, com duração de 4 minutos, onde represento e compartilho certas ansiedades e dificuldades com a comunicação que experimentei no passado.

A projeção fílmica realizada durante o sono, que podemos chamar de cinema dos sonhos, frequentemente resulta em cenas peculiares e extraordinárias. Estas cenas contêm elementos que seriam trágicos na vida real, mas que são capazes de existir apenas nesse território intocado dos sonhos e nas criações artísticas.

Em meu curta-metragem, a disposição desses elementos singulares e a forma como eles se relacionam e se repetem, conduzem naturalmente a uma busca por seus significados. Esta busca permite uma análise subjetiva das ações e símbolos marcantes retratados no filme.

A interação entre o mundo real e o mundo dos sonhos, a dualidade entre o concreto e o efêmero, entre o tangível e o intangível, é explorada ao longo do filme. Minha esperança é que, ao assistir a obra, o público possa experimentar uma fração do universo onírico que habita minha mente, e talvez, encontre ressonâncias e conexões com seus próprios sonhos e experiências.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

Para melhor entender o que chamamos de “animação experimental”, precisamos primeiramente passar por algumas abordagens do conceito de animação, no livro “Dicionário teórico e crítico de cinema” (Jacques Aumont e Michel Marie, 2001) temos “este termo para designar formas de cinema nas quais o movimento aparente é produzido de maneira diferente da simples tomada analógica” essa forma de cinema pode surgir através de várias maneiras, podendo ser de ilustrações quadro a quadro, fotografias.

Decorrente da grande variedade de técnicas de animação disponíveis iremos atentar aos conceitos de técnicas de animação com *rigging* utilizada em algumas obras em 2d e em 3d, esta técnica consiste na junção de partes móveis do corpo do personagem para a criação de um movimento orgânico.

A técnica em *pixilation*, que é a “captação quadro a quadro, através de fotografias, de seres e objetos cotidianos que mudam de posição corporal e espacial a cada foto (...) quando vistas em determinada sequência e velocidade, produzem ilusão de movimento” (Kerber, 2016, p.12) O curta metragem *Tic-Tac (2021)* dirigido pela Luara Moraes é um exemplo de filme com a aplicação desta técnica e também carrega em sua estética imagética referenciada no Expressionismo Alemão. Esta técnica é importante neste trabalho, pois o curta metragem *Sonhos 2.0* carrega essa sensação da ausência de certos quadros durante o fluxo óptico da imagem se assemelhando a experiência visual do *pixilation*.

A rotoescopia é uma técnica de animação realizada frame a frame a partir de uma filmagem, esta técnica permite criar uma estética de pintura, tendo como referência de composição da própria imagem registrada no campo da realidade material. O filme brasileiro *Zoom* (2016, Pedro Morelli) é um exemplo de filme que utiliza este recurso simulando algumas passagens na estética de histórias em quadrinhos para cumprir uma função metalinguística da narrativa enquanto *Waking life* (2001, Richard Linklater) adota a técnica na obra inteira, é interessante no filme a maneira como alguns elementos da imagem parece estar flutuando no quadro, criando um clima onírico no filme e mostrando uma outra maneira de intervenção na rotoescopia a partir de uma imagem pré existente. Abordo neste trabalho o termo de rotoescopia digital para designar o procedimento realizado pela inteligência artificial neste experimento.

As características principais do cinema experimental propostas na obra “*Experimental Animation - Origins of a new art*” (Celile Starr e Robert Russett, 1976) falam sobre os novos meios de produção da alusão do movimento, diferente dos já consagrados pela indústria cinematográfica, assim como o autor estar a frente de grande parte da produção de sua obra e a mesma pode ser isenta de fins lucrativos, feita majoritariamente com um baixo orçamento, assim como grande parte dos filmes autorais experimentais.

A inspiração para o curta metragem *Sonhos* se origina nas metodologias tomadas por dois diretores japoneses ao representarem sonhos em suas obras filmicas, Akira Kurosawa no filme *Sonhos* (1990) em live-action, usa cada cena como blocos segmentados para diferenciar suas experiências oníricas, enquanto Satoshi Kon no filme *Paprika* (2006) é uma animação

que tem como tema central os sonhos e a possibilidade de compartilhá-los a partir de um aparato tecnológico em desenvolvimento, este aparelho tinha como objetivo a análise de sonhos dentro de um processo terapêutico, no longa metragem os sonhos vão se misturando as várias experiências de seus pacientes.

O sonho é um ambiente íntimo apenas o criador é capaz de vivenciar, é onde o inconsciente se manifesta e grita para seu único espectador os pontos da vida que precisam de atenção, olhar para o sonho é olhar para si mesmo e decodificar essas imagens do inconsciente pode gerar um significativo entendimento sobre sua percepção diante do mundo real.

Para rodar a chave que destranca os portões do mundo onírico, é necessário o simples ato de dormir, é durante o descanso que o corpo entra em “modo de reparação” para o equilíbrio do corpo e da mente.

O sono é dividido em dois ciclos, o primeiro corresponde a maior parte do repouso, começa com a sonolência e vai até o sono profundo, chamado de NREM (Movimento Não Rápido dos Olhos). O segundo chamado de REM (Movimento Rápido dos Olhos) é onde a atividade cerebral fica mais intensa, os sonhos se tornam mais ricos, fantasiosos e longos.

O sonho está presente em todas as fases do sono, durante a noite toda, apenas não temos a clareza para lembrar com precisão, já que a produção de noradrenalina é baixa ao despertar.

Segundo o neurologista Sidarta Ribeiro, no livro “O oráculo da noite: A história e a Ciência do sonho” (2019) tendo como alicerce a teoria da evolução de Charles Darwin, os sonhos teriam surgido primeiramente como um centro de simulação a fim de preparar o ser humano para as adversidades da vida, levando em consideração que na pré-história existiram três grandes preocupações para as espécies: a necessidade de se alimentar, de se manter salvo das ameaças de grandes predadores e se reproduzir.

Ao decorrer do tempo e a chegada da modernidade, as preocupações que hoje se fazem presentes na vida do ser humano são incontáveis, abrindo um leque de possibilidades gigantescas, saindo de três grandes preocupações para inúmeras pequenas preocupações triviais. Com isso, o inconsciente tenta de alguma forma preparar a mente e o corpo para lidar com essas demandas e preocupações na intenção de ter uma chance maior de sucesso, assim, quando dormimos, somos levados para esse campo de treinamento para aprender a partir das imagens projetadas do inconsciente a lidar com o dia-a-dia da vida moderna.

4. RESULTADOS ESPERADOS

O resultado esperado deste pré-projeto é a conclusão de uma animação em 2D com duração máxima de 3 minutos. Este processo foi planejado e dividido em três fases, cada uma envolvendo atividades específicas. Essas fases são os pilares do método de produção audiovisual: pré-produção, produção e pós-produção.

Pré-produção

A primeira etapa, pré-produção, serve como fundação para todo o projeto. Nesta fase, a ênfase é dada à construção do storyboard. Utilizamos o Adobe Illustrator para este processo, transformando o roteiro anexado ao pré-projeto em uma representação visual. Além disso, a criação de um concept art para os personagens e cenários é realizada. Este concept art, também criado no Illustrator, serve como um guia visual para as fases subsequentes do projeto. Outra atividade crucial nesta fase é a pesquisa e organização de objetos de arte, cada cena precisava de um objeto importante para fazer a trucagem, na primeira cena este objeto é a língua para ser cortada, na segunda uma boia para ser utilizada como referência e na terceira cena a cabeça para ser aberta pelo ator, esses objetos de arte são importantes para a estética da animação por possibilitarem a trucagem na edição.

Produção

A fase de produção é onde a magia realmente acontece. Esta fase é subdividida em quatro atividades principais, cada uma desempenhando um papel essencial na criação da animação. As duas primeiras atividades estão focadas na criação e manipulação dos personagens, enquanto as duas últimas estão relacionadas à elaboração do cenário e à aplicação de efeitos de transição na animação.

O primeiro passo é o desenho dos personagens. Utilizando o Photoshop e o auxílio de uma mesa digital, os personagens são desenhados e suas características são definidas.

Em seguida, entra em cena a técnica de rigging, realizada no programa Dragon Bones. Os personagens desenhados são fragmentados em PNGs e reconstruídos, conectando todas as layers em um ponto de ancoragem fixado nas extremidades das figuras. Isso permite que os movimentos de cada personagem sejam manuseados de maneira mais fluida e realista.

A terceira atividade é a criação dos cenários em 3D. Os elementos presentes em cada cena são desenhados em 2D e depois exportados individualmente em PNG. Esses elementos

são então adicionados ao programa, parecendo uma maquete digital. A escolha do cenário em 3D permite uma expansão na percepção do ambiente, facilitando a aplicação do efeito de transição entre as cenas.

A última atividade dentro da fase de produção é a aplicação do efeito de transição entre as cenas. Isso é realizado por meio de um efeito de câmera no After Effects, conhecido como "travelling". Este efeito é guiado pela direção de uma camada de objeto nulo, que pode se movimentar em qualquer direção dentro da maquete criada anteriormente.

Pós-produção

A fase final é a pós-produção. Aqui, adicionamos a textura do som ao filme, dando vida à animação. Este processo é fundamental para garantir que a animação não seja apenas visualmente atraente, mas também auditivamente envolvente. Através desses passos cuidadosamente planejados e executados, esperamos que a animação final seja um produto envolvente e memorável.

5. PERCEPÇÃO DO AUTOR DO RELATÓRIO SOBRE O PROCESSO DE PRODUÇÃO E SUAS ATIVIDADES ESPECÍFICAS REALIZADAS EM TODO O PROCESSO DE PRODUÇÃO (MEMORIAL INDIVIDUAL).

A concepção inicial deste projeto envolvia criação de um curta-metragem majoritariamente em 2D. Mas, como todo processo criativo, este também foi permeado por uma série de discussões, questionamentos e sugestões, que foram cruciais para a evolução e amadurecimento da obra. Cada pessoa com quem me encontrei contribuiu de alguma forma para a forma final do filme, e sou grata a cada uma delas. A evolução dos filmes apresentados evidencia que as ideias crescem, se desenvolvem e se transformam com o passar do tempo.

Nos primeiros encontros de orientação, que ocorreram em março de 2022, apresentei a versão original do roteiro, que havia sido submetida no pré-projeto, e também o *storyboard* que tinha imaginado para as respectivas cenas. O filme começava com a personagem no primeiro estágio do sono NREM, que estava sendo representado por seu deslocamento na rua, em direção ao Cine Teatro São Joaquim, para uma exibição especial de filme. O filme que seria exibido nesse cinema seria a animação em 2D dos sonhos que MC cria no estágio de sono REM.

No entanto, percebemos que a ideia de produzir apenas os sonhos do estágio REM demandaria muito mais tempo para a execução da animação, especialmente ao adicionar os keyframes quadro a quadro. Além disso, quando consideramos o tempo necessário para a produção da primeira parte do filme, ficou claro que seria inviável entregar o filme completo em tempo hábil. Em vista dessas dificuldades, decidi focar apenas nas cenas do sonho REM.

Com o filme agora reduzido a apenas 3 cenas, o roteiro passou por outra mudança significativa: a última cena, que originalmente apresentava pássaros, foi substituída pela cena 02 no rio, onde o personagem tenta nadar sem sair do lugar. Essa mudança foi motivada por dois fatores principais. Em primeiro lugar, não queria que o filme adquirisse um aspecto semelhante ao famoso filme "*Pássaros*" (1963) dirigido por Alfred Hitchcock. Em segundo lugar, a cena original dos pássaros exigiria que eu desenhasse cada quadro usando uma mesa digitalizadora, uma técnica que demanda bastante tempo para ser executada.

Após a atualização do roteiro, pude voltar a trabalhar no storyboard. Este processo resultou em três versões distintas do storyboard, cujas revisões e atualizações consumiram quase um mês de trabalho. Paralelamente a isso, tive a oportunidade de explorar outras técnicas de animação além do tradicional 2D, ampliando assim meu repertório de habilidades e conhecimentos.

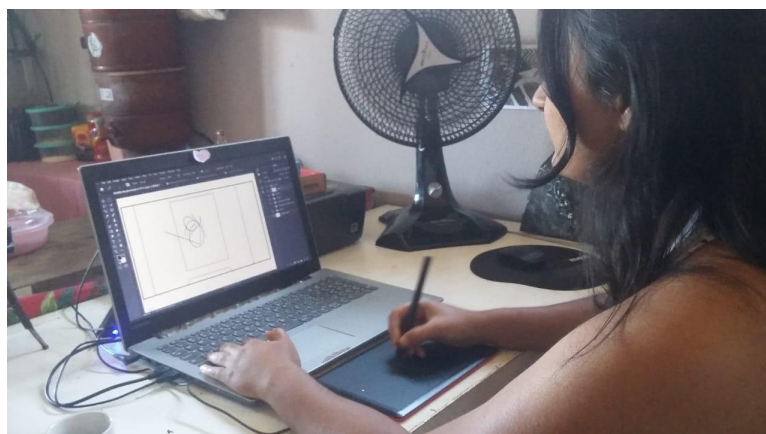


Figura 01: Atualização do Storyboard

A primeira técnica pensada era a roscopia, neste caso mudaria todo o planejamento de produção, mas abriria a possibilidade de gravar os personagens em chroma key, editar as sequências de ações e adicionar os cenários de maneira digital no adobe after effects, após isso se iniciaria a técnica de roscopia em cima destas imagens já organizadas, Jansen me apresentou um programa de Inteligência artificial que faz o reconhecimento de todos os *pixels*

das imagens e as modificam para gerar um efeito de pintura, este programa se chama Deep Art Effects e nele existe a possibilidade de escolher filtros inspirados em pinturas de diversos movimentos artísticos criados pela humanidade.

Este modo de alteração de imagem, me remete a um exercício aplicado comumente nas aulas de artes na educação infantil, eu por exemplo lembro claramente desta experiência ao reproduzir um personagem de anime em pontilhismo, desenhei as linhas de limite do personagem em um papel e preenchi o desenho com canetinha hidrocor. Imagino esta inteligência realizando um trabalho quase equivalente à de uma criança, mas com a capacidade de aplicar com melhor qualidade estética o filtro de textura dos movimentos artísticos disponíveis, por ser capaz de trabalhar em cada pixel da imagem, a Inteligência Artificial é habilidosa em exercer uma “rotoscopia digital”.



Figura 02: Reprodução Deep Art Effects

No dia 08 de abril de 2022 fizemos um teste de aplicação deste efeito em um vídeo, neste experimento gravei no Campus do IFG, um rapaz fazendo um movimento básico de sentar e levantar de uma cadeira, ao tentar trabalhar este vídeo no aplicativo percebi que ele é capaz de modificar apenas imagens, não suportava nenhum formato de vídeo, diante disto, exportei o mesmo em sequência de PNG.

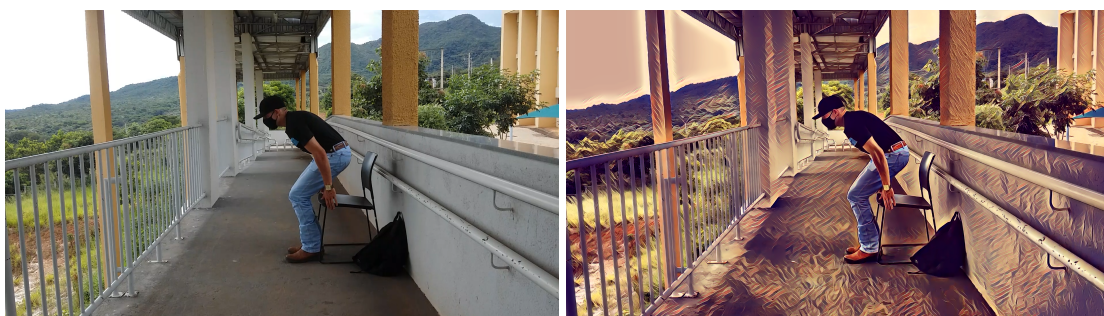


Figura 03: Teste da rotoscopia digital.

Essa nova criação feita pela máquina surge para dar o toque final na textura da imagem, porém, interfere na estética de dois modos, primeiro como passagem de tempo, podendo fazer referência ao *Pixilation* e segundo como textura final, buscando em uma corrente artística a característica de tinta óleo de pinceladas um pouco mais marcantes.

Tendo decidido o procedimento técnico, o processo de produção precisou ser atualizado também, levando em consideração que não seria possível aplicar o filtro em vídeo, tive a consciência que deveria fazer a alteração imagem por imagem, sendo assim, foi previsto a gravação das ações dos personagens no *chroma key*, deixando para a pós produção a inserção destes cenários e objetos, aplicação de efeitos necessários para serem todos exportados em sequência de PNG.

Após escolher os quadros chaves dentro da sequência será possível fazer a modificação da textura da imagem, para ser reorganizada em uma *timeline* do *after effects* com a quantidade de quadros por segundo menor do que o vídeo original, passando de 24 quadros por segundo a 10 quadros por segundo, é por conta deste procedimento que surge a sensação de ser um filme em *pixilation*.

As demandas referentes à produção requerem uma equipe maior, conseguir outros equipamentos e preparar soluções para execução das ações desafiadoras da narrativa, como cortar a língua descrita na cena 01 e abrir a cabeça descrita na cena 02.

No momento de compor a equipe tive muito receio de convidar as pessoas, pois além de dirigir eu também estaria na frente da câmera performando aquilo que já havia feito em sonho, tive a compreensão de que só conseguiria me abrir e performar acompanhada das pessoas que estão próximas a mim, convidei como diretora de fotografia a Júlia Cândido, tive a certeza que ela acolheria as ideias mais loucas sem nenhum tipo de julgamento, além de que exerce muito bem a técnica fotográfica, ótima com uma lente 50mm na mão.

Convidei a Viviane Goulart, uma pessoa empolgada que embarca em todas as viagens que são propostas, sempre muito acelerada, mantendo sempre aquela vontade interior de realmente ajudar e dar sugestões importantes para dinamizar o tempo de produção, neste filme ela auxiliou principalmente com as demandas de set nos dias das gravações.

Para a captação de som convidei o Gabriel Tavares, havia o conhecido como técnico de som no longa metragem *Cambaúba*, dirigido pela professora Cristiane Ventura, Gabriel sempre muito discreto e aberto a entender as ideias propostas, me senti à vontade com sua presença, porém ele não precisaria estar presente em todos os dias de gravação no estúdio,

apenas na gravação da cena 03, pois acreditava que seria muito importante captar o som da cabeça abrindo e da mastigação.

Na atuação eu fui a personagem principal, aparecendo nas 3 cenas gravadas, porém na última cena tive o privilégio da participação do artista visual Helder Antônio que realizou a interpretação do idoso que degusta o cérebro.

A função de direção, produção, arte e toda a pós produção ficaram sob minha responsabilidade, na produção as principais atividades eram referentes a logística, conseguir encontrar um espaço na agenda de todo mundo para as gravações, conseguir o material necessário para efetuar as gravações.

Enquanto na arte os maiores desafios eram encontrar um jeito eficiente para ter a língua cortada e a cabeça aberta, para a primeira cena encontrei um tutorial no youtube que produzia uma língua falsa para maquiagem artística, realizei o passo a passo do molde e da receita para conseguir uma quantidade suficiente para vários *takes*, já para a cena 03 da cabeça abrindo, fui iluminada pela ideia do João Batista, goiano, colega de classe no curso e diretor de vários curtas em Goiás, a ideia consistia em utilizar uma melancia com uma peruca para simular a cabeça, achei acessível pois parecia ser interessante para abrir e serviria para o ator ingerir sem qualquer tipo de problema.



Figura 04: objeto de cena língua e molde

Os outros objetos me pareciam mais fáceis de serem organizados, pois são comuns no cotidiano, tesoura, boia, sangue falso, alguns destes já tinha em casa, os que estavam faltando consegui pegar emprestado com amigos, na gravação foi utilizado apenas objetos que fossem manuseados durante a atuação, não houve a necessidade de muitas coisas no set devido a possibilidade de inserir outros elementos na pós produção.

O primeiro dia de gravação ocorreu no dia 29 de abril de 2022, no estúdio de fotografia do Núcleo de Produção Digital (NPD), estava presente Júlia, Viviane, Jansen e eu, neste dia gravamos a cena 01, a primeira atividade do dia foi montar a estrutura que iria servir como parâmetro para atuação, se assemelhando a uma moldura de espelho, ao mesmo tempo que era o suporte para a pia improvisada com uma bacia cheia de água para lavar o rosto, em seguida organizamos o tecido do *chroma key* e posicionamos todas as luzes de acordo com o mapa de luz preparado anteriormente, precisando apenas de mais um par de leds iluminando o rosto na frente.

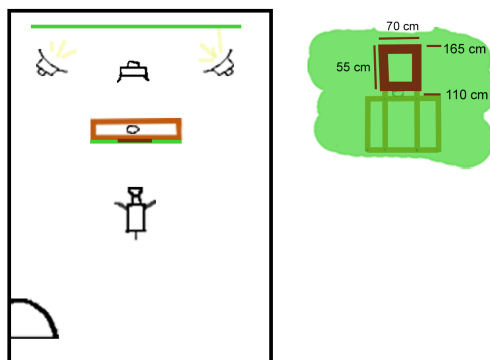


Figura 05: Disposição de luzes e chroma key

A gravação seguiu tranquilamente, a medida que a língua ia sendo cortada a Viviane umedecia com mais sangue, para isso eu realizava a ação e parava para aguardar o momento dela colocar mais sangue, quando a Viviane saía do quadro eu poderia dar continuidade ao movimento e assim parecia que o fluxo de sangue era constante. Ao assistir as gravações logo em seguida, surgiu uma sensação de espanto pela brutalidade da imagem e de alívio ao perceber que finalmente a ideia estava realmente se concretizando.



Figura 06: Estrutura montada com Chroma Key

Assim como no primeiro dia de gravação, as diárias subsequentes também foram gravadas no estúdio de fotografia do NPD com o mesmo fundo do chroma key, a segunda diária ocorreu no dia 04 de maio de 2022, esta ocasião o set estava com um maior número de pessoas, além das pessoas presentes no primeiro dia, estavam Elder e Gabriel, a maior preocupação que se passava era se a melancia iria se partir do jeito certo, tínhamos apenas duas melancias para esta gravação e uma peruca preta com corte chanel que era muito menor do que o comprimento do meu cabelo naquele momento. Para preparar a cabeça cenográfica utilizei de uma chave *philips* para criar pontos mais fracos na casca da fruta, tentando criar um caminho que orienta a ruptura da mesma, a peruca foi cortada em duas bandas e fixada uma em cada lado da melancia com o auxílio de grampos escondendo os furos causados pela chave *philips*.

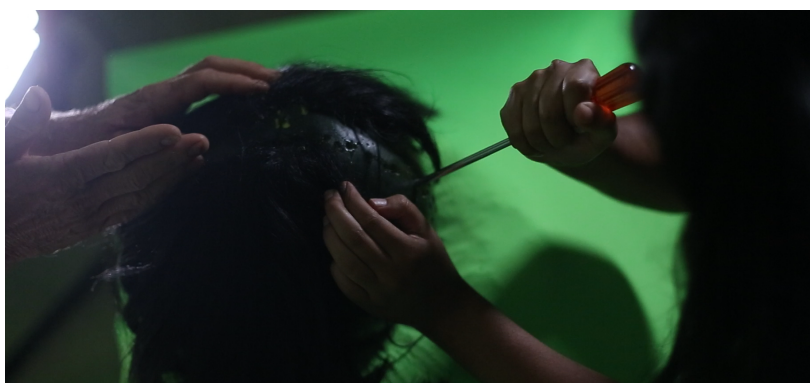


Figura 07: Ajuste na resistência da melancia

Mesmo com as duas melancias para gravação, a primeira já foi suficiente, neste momento foi necessário utilizar duas câmeras, uma frontal em um tripé, enquadrando um plano detalhe focado nos dedos e no topo da cabeça e a segunda câmera gravada na mão pela Júlia, em um plongée para conseguir registrar simultaneamente a ação.

Neste dia senti que estava exercendo com maior propriedade a função de diretora, por ter mais gente na equipe e conseguir direcionar com mais clareza os próximos passos a serem tomados, tanto na hora de posicionar os enquadramentos quanto de orientar o ator para a cena, pois o mesmo ficou receoso de puxar o cabelo para o primeiro plano, achando que poderia vir a machucar.

O terceiro e último dia de gravação aconteceu no dia 06 de maio de 2022, no set éramos 3 pessoas, Júlia, Viviane e eu, já estávamos mais acostumados com o fluxo de gravação, sendo assim, o dia aparentou ser mais objetivo e tranquilo, faltava o registro da cena 02, a qual estou boiando no rio. O chroma key do fundo já estava montado desde o

segundo dia de gravação, o diferente neste dia foi uma barreira com outro tecido verde para conseguir apagar o que seria o fundo do rio, eu fiquei posicionada entre a barreira e o fundo, eu estava na companhia da Viviane, ela me auxiliou a fazer um movimento de água, ela se escondeu por baixo do tecido e eu fiquei entre as suas pernas com o tronco do corpo mais acima da barreira de chroma frontal. Em termos de curiosidade, cheguei a imaginar gravar esta imagem no Rio Vermelho, no trecho do largo da Carioca, a ideia era posicionar o chroma do outro lado do rio, obviamente, esta ideia se revelou completamente inviável, primeiro pela dificuldade de amarrar o tecido esticado, e segundo pela incidência da luz na água que gera vários reflexos incontrolláveis, alto risco da remoção do fundo falhar.



Figura 08: Terceira diária de Gravação

Pós-produção:

Em vários momentos da execução deste projeto iniciei o exercício de modos operacionais com os programas as quais acabaram se mostrando ineficientes por inúmeros motivos, tempo, lentidão da máquina, trabalho que geram outras demandas não previstas anteriormente, a primeira coisa que fiz na empolgação de ter as gravações na ilha de edição foi testar o chroma key, empreguei o efeito luma key do after para ter certeza que o recorte ficaria perfeito, algumas imagens sim, ficaram ótimas, mas outras me decepcionaram um pouco, o tecido que utilizei nas gravações tinha um pouco de reflexo, isso interferiu principalmente na cor preta do meu cabelo e da peruca da cena 03, este acontecimento apagou alguns frames, mas nada muito difícil de resolver, então estava tudo bem.

Com os arquivos brutos em mão, acreditei ser melhor dar prosseguimento pela cena que tem o ambiente mais difícil, o rio, este elemento é regular nos meus sonhos, água em abundância, ela é comumente associada às emoções, nesta cena me vejo boiando sobre a

imensidão dos sentimentos, tentando chegar desesperadamente a alguma das plataformas para se salvar, a do meio abriga uma imensa garrafa de vidro, o líquido dentro dela se origina da cevada e as plataformas laterais são as que permitem acesso a um tipo de combustível.

Para criar este cenário trabalhei em um projeto After Effects dentro espaço 3D exclusivamente para esta cena, a fim de ter controle dos eixos x, y e z, assim, criar o rio em movimento, utilizei um plugin chamado Partículas de domínio da Red Giant, o acesso ao pacote que tem este plugin é pago, então tentei criar este cenário inteiro dentro de 14 dias, tempo limite para teste gratuito, o plugin partículas proporciona a animação de muitos efeitos, pois seus parâmetros são muito maleáveis, podendo simular fumaça, fogo, água, entre outros. Essa foi a primeira experiência que tive manipulando estas propriedades, no início pode ser um pouco confuso pelas grandes possibilidades de alterações nos três eixos, mas depois as alterações vão se tornando intuitivas.

Busquei nos sites pexels.com e pixabay.com algumas imagens com *royalty free* para comporem os outros objetos de cena, com as imagens selecionadas pude fazer o recorte das plataformas pelo photoshop, assim teria a camada sem fundo para ser manuseada, para o céu, tentei fazer algumas nuvens com o mesmo plugin de partículas, mas não ficaram tão interessantes como imaginava, então utilizei uma fotografia de céu com muitas nuvens para compor a cena, sabendo que as nuvens estão mudando constantemente, apliquei uma animação de escala para dinamizar a cena.

Além de animar a escala do céu ao fundo, posicionei um ponto de luz em cima de onde o personagem estava, adicionei um movimento de câmera que se inicia com um primeiro plano da garrafa ao meio, se afastando progressivamente em *zoom out* até abrir o quadro para um plano geral, animei as plataformas do fundo com um movimento no eixo z, fazendo com que elas aumentassem de tamanho proporcionalmente à medida que se aproximam da tela, adicionei alguns frames selecionados da personagem na bóia, a intenção era permitir que ficasse mais tempo em cena para depois se afogar no rio, porém acabei perdendo acesso ao plugin e não havia orçamento suficiente naquele momento para efetuar a compra, diante disto não pude mais trabalhar nesta cena, fiz uma exportação em mp4 deste projeto para ser aproveitada na montagem de todas a sequência no *Premiere*.

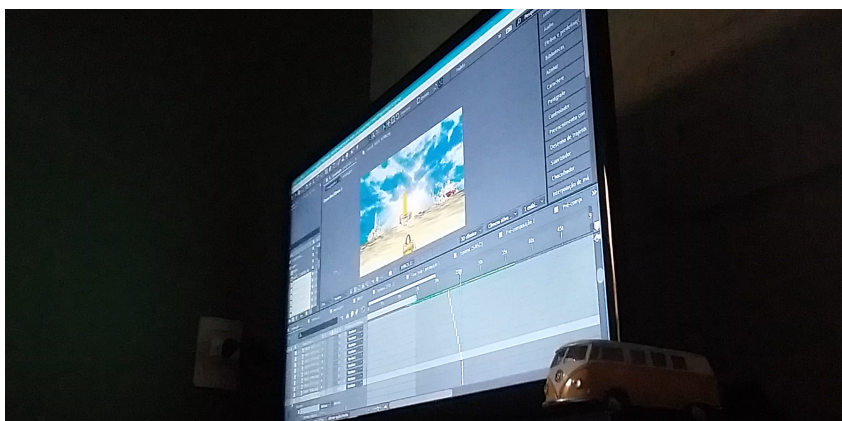


Figura 09: Tela área de trabalho After Effects.

Este sonho boiando sobre as águas turvas e barrentas me remete a um tempo de hábitos juvenis, carregados de bebidas na tentativa de escapar da realidade, esta cena representa um símbolo do alcoolismo, tentar nadar em direção daquilo que traz todos os sentimentos a tona, esta plataforma não é um porto, não é seguro, mas parecia ser o único lugar disponível para me apoiar, tentar me aproximar deste ponto apenas me levou ao desespero, ao cansaço e ao afogamento.

A próxima etapa foi criar um projeto no premiere para montar as duas cenas restantes, nela escolhi os melhores planos, dentre muitas opções de músicas com royalty free, escolhi uma do site mixkit.com chamada *“fragments of bangkok”* para tentar afinar um ritmo de montagem, o primeiro corte do filme surgiu em 7 de julho de 2022, este corte é apenas o filme montado, ainda havia o chroma key da cena 01 e cena 03, a cena 02 é o trecho que havia conseguido exportar antes de expirar o uso do pacote do Red Giant.

Iniciei a produção do banheiro referente à cena 01, no photoshop comecei os esboços da parede do banheiro, em meu sonho mesmo as paredes não tinham muitos detalhes de que me recordo, mas tinha essa sensação familiar, em um tom meio rosado, puxado para o marrom, ao criar o cenário, escolhido pela estética dos anos 1990, a qual eu nasci, aspecto familiar é apenas para não ficar tão “sem graça”, ou seja, a escolha das flores no fundo ocorre de uma decisão consciente, puramente para tentar sinalizar uma década de nascença no planeta terra, além de que me surgiu a ideia de retratar uma perspectiva de visão onde as figuras crescem e se movimentam, efeito psicodélico, acender e se apagar em um ritmo sonoro, do centro para as extremidades das fileiras, este efeito ainda não foi aplicado.

Após este corte, continuei trabalhando no filme pouco a pouco, me encarar nestas imagens estava sendo cada vez mais doloroso, à medida que ia reassistindo as sequências, minha mente começava a desbloquear certas memórias, até o momento que senti repulsa pelas

imagem e por mim naquele momento, as questões mais insistentes na mente eram “ Por que eu me podo ? O que eu estou deixando de falar? Por que o rosto se desfigura inteiro ? Por que não me reconheço mais ?”

Fui levada ao passado para analisar muitos pontos que foram se repetindo durante o meu crescimento, de certo modo, entendi que sempre tive a atitude de tentar deixar o ambiente harmônico, cuidando das necessidades de outras pessoas, minha consciência acreditava que se aqueles ao meu redor estiverem bem, eu iria ficar bem também, mas a realidade nunca foi assim, percebi que não importa o tanto que façamos pelos outros nunca estarão satisfeitos, esse pensamento se implicava inclusive no meu modo de falar e no que falar, no esforço de não gerar mais nenhum tipo de estresse, quando deixo de falar, simplesmente deixo de ser quem sou, além disso, houve a necessidade de focar na vida pessoal para conseguir me sustentar, o tempo para este filme estava cada vez mais escasso, consegui dar continuidade após 1 ano realizando as atividades pouco a pouco.

O pacote adobe tem uma função excelente chamada Dynamic link, que possibilita abrir e trabalhar no mesmo projeto em programas diferentes simultaneamente, por exemplo no meu caso, trabalhei no Premiere e After Effects, o propósito deste último programa é justamente ser o local de aplicar os efeitos de vídeos, nele ajustei o cenário, apliquei os elementos decorativos para evidenciar que é um banheiro, toalha, escovas, saboneteira. Adicionei o efeito dissolver na primeiro take da sequência em que o rosto começa a derreter, o primeiro movimento é fazer a pele do rosto encontrar com a mão que sobe em direção da mesma, na primeira tentativa, a pele do busto forma uma camada que não permite o encontro do rosto com a mão, além de distorcer exageradamente os dedos. Ao invés de puxar bastante o efeito dissolver, comecei a distorção mais suave, com isso, copio o keyframe e colo no próximo frame para poder fazer ajustes menores a partir do tratamento realizado no frame anterior, assim consigo ter continuidade no movimento derretido.

Utilizei a ferramenta do efeito dissolver que apaga os pixels modificados, levando para o estado original da imagem, assemelha a borracha, utilizei deste recurso para evitar que o efeito dissolver chegasse a interferir às mãos que anteriormente ficavam deformadas quando MC-H levanta o rosto para encarar o espelho, primeiramente o efeito distorção havia sido aplicado em uma área maior da face, distorcendo a parte superior dos lábios e em alguns frames também distorcia o nariz, refazer a aplicação do efeito pareceu ser uma escolha melhor, pois o derretimento do rosto precisaria ser progressivo, então neste caso, uma forma

menos agressiva visualmente é a distorção com limite até o lábio superior, para que nos próximos takes a ação evolua para os olhos e preencha o rosto inteiro.

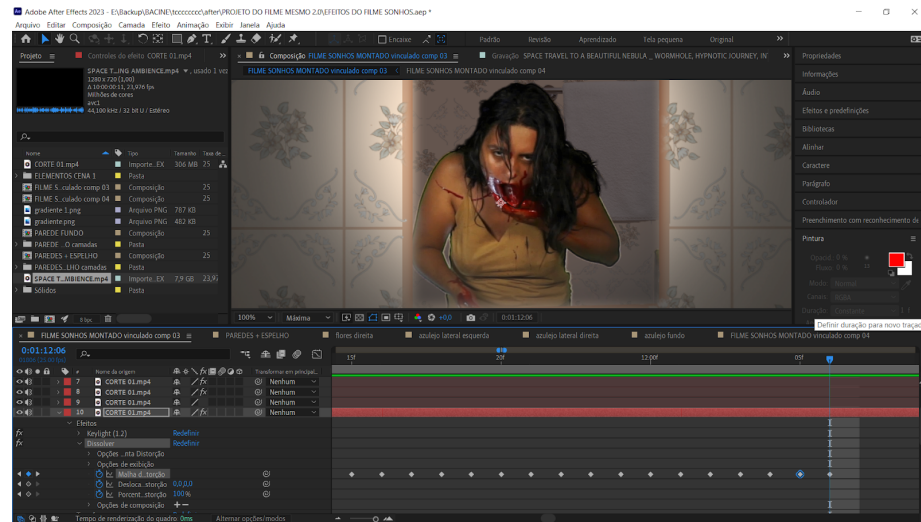


Figura 10: Tela de trabalho, aplicação da distorção

Apliquei um aumento de escala constante na parede do espelho, vinculado com a camada MC-H, enquanto na parede do fundo apliquei uma animação de diminuição da escala constante, no intuito de gerar sensação de distanciamento, com isso também escurecer camada sólida gradualmente na propriedade opacidade a medida que a ação vai ficando mais tenebrosa.

Para a última cena do filme o processo foi um pouco mais rápido, o sonho acontece nesse vácuo preto, remover o fundo e substituí-lo por uma cor sólida associado a uma máscara para esconder a lateral da parede do estúdio de fotografia do NPD, o impactante desta cena é a montagem e a ação dos personagens, um que saboreia e o outro que é saboreado, o ancião representa uma autoconsciência, interpreto a velhice como a voz viva da experiência, podendo ser aconselhadoras de todo e qualquer tipo de questão que possa surgir ao refletir o eu inserido na sociedade.

O ato de comer, se manifesta como uma auto cobrança pelas reflexões e decisões, pois enxergo que para o bom convívio em sociedade precisa haver uma boa conduta moral e ética, com isso, fico me questionando se minhas atitudes, pensamentos e palavras estão caminhando de acordo com as virtudes do bem e da justiça, a verdade é que dói descobrir que como ser humano ainda há muito para melhorar e somente através da reflexão e autoanálise é possível de haver uma transformação duradoura.

Após a maioria dos efeitos desejados aplicados, pude exportar o filme completo, resultando na primeira versão de Sonhos, evidentemente ainda há vários pequenos ajustes a serem feitos para melhor fluxo óptico da imagem.

Para testar a capacidade da Inteligência Artificial fornecida pelo programa Deep Art Effects, eu exportei a cena 01 e 03 em sequência de png, as duas cenas juntas originaram 3.952 arquivos de imagens, optei por alterar apenas a metade delas, totalizando 1.976 fotos, no programa há possibilidade de ajuste de parâmetros de matiz, intensidade do filtro, contraste, luminosidade, dentre as opções disponíveis escolhi o efeito epoch, diminui a intensidade para a metade, assim seria possível ver melhor os detalhes do quadro, o tempo de processamento de cada imagem é de aproximadamente 1 minuto, sem contar o tempo para seleccionar e salvar o arquivo, levei vários dias para concluir este procedimento, tendo essas várias imagens alteradas, abrir no after effects um projeto para que essas imagens entrassem em movimento ao serem postas uma ao lado da outra, o que não havia previsto é mesmo em uma taxa de quadro de 10 frames por segundo o experimento filmico seria tão curto.

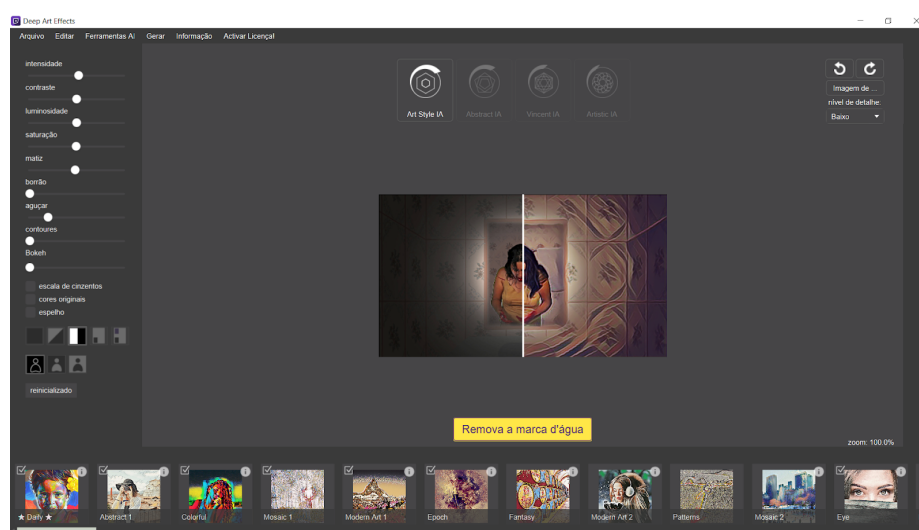


Figura 11: Tela Deep Art Effects

Infelizmente, não tenho orçamento para contratar mais de 100 artistas como a produção de *“Com amor, Van Gogh”* (2017) para fazer uma obra acontecer, gostaria muito de tal aporte financeiro para ser justa com as pessoas e seus talentos, compreendo que a máquina consegue realizar essa atividade por conta das referências que são oriundas das mãos delicadas e das mentes humanas, percebo o processo de utilizar a inteligência artificial apenas como um facilitador dessa estética, eu poderia muito bem realizar a pintura de cada frame, mas tenho certeza que o processo não ficaria tão bonito por conta da minha falta de prática

com esse tipo de técnica, além de que o tempo para a conclusão desta tarefa seria muito maior, este trabalho se dá também como uma curiosidade da capacidade de criação das Inteligências artificiais a partir de arquivos pré existentes, pois a base utilizada para gerar o novo arquivo é de criação minha, a inteligência artificial apenas aplicou o “pontilhismo” como uma criança.

Esta experiência me proporcionou aprofundar mais nas técnicas digitais de manipulação de imagem e a refletir acerca da autoimagem e da distorção conduz a uma análise profunda do ato de se observar e a experiência onírica, simboliza a complexidade da busca pela compreensão de si mesmo. A criação artística, como fazer um filme, torna-se um desafio de olhar internamente, reconhecendo a necessidade de costurar a língua de volta, comunicando sentimentos e pensamentos para alcançar uma compreensão mais completa da vida e de si mesmo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques; MARIE, Michael. Dicionário teórico e crítico de cinema - 5ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2023.

BACHELARD, Gaston. *A água e os sonhos: Ensaio sobre a imaginação da matéria*. São Paulo: Martins Fontes, 1998

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

FRANZ, Marie Louise. *O caminho dos Sonhos*. Zurique: Cultrix, 1988.

KERBER, Marina Teixeira. *Magia e Animação: pixillation, seres vivos e objetos cotidianos*. Dissertação (Mestrado) - Meios e Processos Audiovisuais, Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

MACHADO, Fernando Jorge. *Inteligência Artificial e Arte*. Coimbra: Tese Doutorado Universidade de Coimbra Faculdade de Ciências e Tecnologia, 2006.

OLIVEIRA, Thais. *ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL: Da definição da linguagem à Arte*. Bauru: Trabalho de Conclusão de Curso, 2018.

QUARESMA, Christiane. *Rotoscopia, percepção do real e efeitos de presença*. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2017.

RIBEIRO, Sidarta. *O oráculo da noite*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

RUSSETT, Robert; STARR, Celile. *Experimental animation: origins of a new art*. Nova Iorque: Da Capo Press, 1988.

CITAÇÃO DE FILMES

COM amor, Van Gogh. Direção: Dorota Kobiela, Hugh Welchman, Holanda: Hugh Welchman, Sean M. Bobbitt, Ivan Mactaggart, 2017. DVD

PAPRIKA. Direção: Satoshi Kun. Japão: Madhouse, Sony Pictures Classics, 2006. DVD

PÁSSAROS. Direção: Alfred Hitchcock. Estados Unidos: Universal Pictures. 1963. DVD

SONHOS. Direção Akira Kurosawa. Japão: Akira Kurosawa USA, Warner Bros. Entertainment, 1990. DVD

TIC Tac. Direção: Luara Moraes Leão. Brasil: Luara Leão. 2021. DRIVE

WAKING life. Direção: Richard Linklater. Estados Unidos: Tommy Pallotta, 2021. DVD

ZOOM. Direção: Pedro Morelli. Brasil: Fernando Meirelles, 2016. DVD