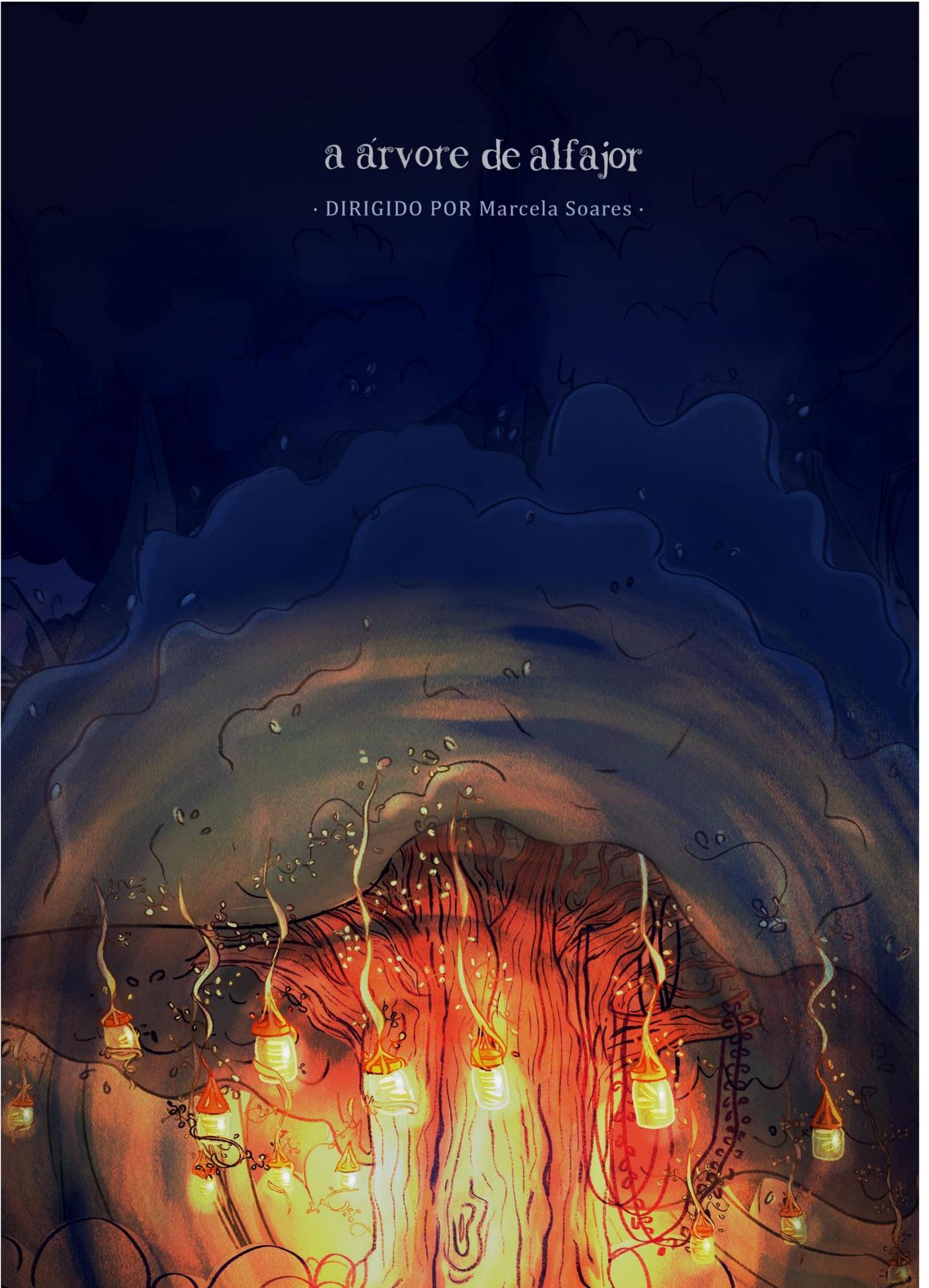


# a árvore de alfajor

· DIRIGIDO POR Marcela Soares ·





UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA

MARCELA DE SOUSA SOARES

# a árvore de alfajor

Palhoça, 2021



*Por Marcela Soares*

Dossiê apresentado ao Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade do Sul de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Audiovisual.

Orientadoras:

PROF<sup>o</sup>: MARA SALLA

PROF<sup>o</sup>: MARILHA NACCARI

Palhoça, 2021



### *Agradecimentos*

Agradeço ao carinho da minha família, que sempre me apoiou em todas as minhas decisões. Um abraço especial à minha mãe, Erica, que me ouviu e incentivou nesses quatro anos de realização, sem nunca deixar de acreditar que eu era capaz. Também aos meus avós, Stela e Neno, que são minha bússola nesse mundo.

Agradeço imensamente ao apoio do meu melhor amigo, Guilherme Colossi, que esteve comigo nesse projeto desde o primeiro segundo. Não há como agradecer de maneira justa as incansáveis noites sem dormir, o trabalho, as infinitas lições, as lágrimas, as risadas que você me deu. Sem você não seria possível realizar nada disso e eu não seria metade da artista que sou sem a sua influência.

Agradeço também a todos os amigos que passaram pela produção de *A Árvore de Alfajor*, por dedicarem tanto tempo de sua vida a dar vida a Floresta de Sequoia Gigantes e seus personagens.

Por fim, agradeço a Leandro Cordeiro e Andrea Correa por estarem sempre dispostos a colocar um sorriso no meu rosto.

**Resumo:**

A *Árvore de Alfajor* é um curta-metragem de ficção, de 9 minutos, desenvolvido com técnicas de animação 2D e 3D. Percorre a história de uma Moça que decide entrar pela trilha úmida de uma Floresta de Sequoias Gigantes.



The *Alfajor Tree* is a 9 minute fiction short film, developed with 2d and 3d animation technique. It follows the story of a Woman who decides to go into a wet path of a forest with Gigantic Sequoias.

**Palavras-chave:**

Cinema. Animação. Animação 2D. Ficção. Enfrentamento.



Film. Animation. 2D Animation. Fiction.  
Confrontation.



### **3. APRESENTAÇÃO**

#### **3.1. Storyline**

Moça acorda diante de uma Floresta de Sequoias Gigantes. Lá dentro, encontra abrigo, mas é perseguida por seus medos, que a encontram por meio de uma Sombra. Até que a Moça encontra uma Árvore de Alfajores, que a dá segurança para gritar contra o rosto da Sombra e a mandar para longe.

#### **3.2. Sinopse**

Uma Moça acorda. Ao sentar-se, percebe que está diante de uma Floresta de Sequoias Gigantes. Caminhando pela trilha de terra úmida, encontra as coisas que mais a perseguem: seus sonhos e medos.

#### **3.3. Concepção estética**

A concepção estética que havia proposto no meu projeto trazia como pontos principais: a criação de um cenário que projetasse o sentimento de pequenez da Moça em relação a Floresta; contrastes entre planos abertos e fechados, revelando aos poucos a personagem para o espectador; uso de uma câmera fluida, cheia de movimento e preocupação com a profundidade de campo, engrandecendo os cenários; uso de tons específicos para fase que a Moça passa dentro da Floresta, como exemplo a cena vermelha, onde a Moça foge da Sombra; contraste entre luz e sombra, onde a sombra traz o escuro e os vagalumes a luz;

Todos esses pontos foram imprescindíveis para concretizar o mundo da Árvore de Alfajor, e evoluíram de acordo com a produção, sempre sendo os pontos base do pensamento para qualquer plano.

### **3.4. Motivação**

Acredito que o que me motivou a produzir A Árvore de Alfajor foi a imensa vontade de produzir em que me sentisse completa como artista. Para isso entreguei ao filme absolutamente toda a dedicação que consegui. Sinto imenso orgulho olhando o resultado.

Não tenho como descrever o quanto cresci como artista com esse filme. Antes mesmo de me tornar diretora, tive que me tornar uma estudante de animação independente. Fazer pesquisas, ler livros, ver vídeos, procurar alternativas que se encaixassem com as necessidades da Árvore de Alfajor. Depois, tive que me colocar como diretora, algo que também nunca tinha feito, num modelo muito diferente de direção do que eu já havia vivenciado em set. Mais a frente, tive que realmente assumir a responsabilidade como artista. Tive que aprender as bases do desenho, perspectiva, volumetria, anatomia. Tive que aprender a desenhar digitalmente. Aprender os princípios de se desenhar uma animação, fazer exercícios, testes. Fazer cenários, pintar, iluminar, revisar os formatos de arquivo, revisar. Gerenciar uma equipe, fazer cronogramas. Esse desafio também foi uma motivação. Foi uma vontade enorme de fazer até o fim, de ver pronto. De mandar para as pessoas que me apoiaram, ajudaram e ouviram nesse tempo todo e ver sua reação. Fazer esse filme, completamente do zero foi com certeza a coisa mais difícil que já fiz na vida.

### **3.5. Personagens ou Tema**

A Moça, personagem principal do filme, tem aproximadamente 25 anos. Tem os cabelos cor de castanhas, um tanto quanto desalinhados mesmo depois de tanto penar em frente ao espelho. No reflexo vê-se com olhos grandes e atentos. Sofre por algo do passado. Nessa agonia passou inúmeras páginas do calendário, já que a angústia custava a deixar os cômodos. Teve então que criar dentro de si própria o refúgio para buscar a liberdade do passado que a perseguia.

A Sombra é a projeção dos traumas que a Moça passou em seu passado. É uma mancha de tristeza e cinza que a segue pela Floresta.

A Floresta de Sequoias Gigantes é o abrigo que a Moça criou em seu inconsciente para enfrentar o que a afligia e é o cenário de toda essa história. Em seu interior, está a Árvore de Alfajor que aguarda a chegada da personagem principal.

## **4. PRODUÇÃO**

### **4.1. Contexto da produção**

Diferentemente de todos os outros aspectos da minha vida, A Árvore de Alfajor não mudou muito com a pandemia, já que estava sendo desenvolvido quase que completamente remoto há algum tempo. Como uma animação 2D feita de forma completamente digital, sempre houve a flexibilidade de ser produzido de qualquer distância ou circunstância sanitária. A única coisa que foi prejudicada foram as reuniões presenciais de equipe que sempre foram minha desculpa para assar um bolinho.

## 4.2. Orçamento global

### ORÇAMENTO GLOBAL - A ÁRVORE DE ALFAJOR

DIRETORA: Marcela Soares

PRODUTOR EXECUTIVO: Leandro Cordeiro

Itens	Descrição dos Itens	qtde unid/s	unidade	qtde item	Valor unitário	RECURSOS PRÓPRIOS	DOAÇÃO	Total Real R\$
<b>1</b>	<b>Desenvolvimento de Projeto</b>							<b>2.000,00</b>
1.1	Argumento e Roteiro						2.000,00	
1.1.1	Argumento e Roteiro	1	cachet	1	2.000,00		2.000,00	
<b>2</b>	<b>Pré-Produção</b>							<b>16.000,00</b>
2.1	Equipe						16.000,00	
2.1,1	Diretora	1	cachet	1	3.000,00		3.000,00	
2.1,2	Diretora de Animação	1	cachet	1	2.500,00		2.500,00	
2.1,3	Ilustradora de Storyboard	1	cachet	1	2.000,00		2.000,00	
2.1,4	Ilustradora de concept art	1	cachet	1	2.000,00		2.000,00	
2.1,5	Diretor de Fotografia	1	cachet	1	2.500,00		2.500,00	
2.1,6	Animador de Animatic	1	cachet	1	2.000,00		2.000,00	
2.1,7	Produtor Executivo	1	cachet	1	2.000,00		2.000,00	
2.2	Alimentação					500,00		
2.2.1	Alimentação	1	verba	1	500,00	500,00		
2.3	Transporte					250,00		
2.3.1	Táxis e Ônibus	1	verba	1	250,00	250,00		
<b>3</b>	<b>Produção da Animação</b>							<b>28.650,00</b>
3.1	Equipe						28.650,00	
3.1.1	Diretora	1	cachet	1	3.800,00		3.800,00	
3.1.2	Dir. Fotografia	1	cachet	1	3.500,00		3.500,00	
3.1.3	Diretora de Animação	1	cachet	1	3.500,00		3.500,00	
3.1.4	Diretor de som	1	cachet	1	2.750,00		2.750,00	
3.1.5	Animador	1	cachet	2	3.500,00		7.000,00	
3.1.6	Ass de direção	1	cachet	1	1.800,00		1.800,00	
3.1.7	Colorista de animação	1	cachet	1	2.500,00		2.500,00	
3.1.8	Produtor Executivo	1	cachet	1	2.000,00		2.000,00	
3.1.9	Ass. de produção executiva	1	cachet	1	1.800,00		1.800,00	
3.2	Equipamento					7.150,00		
3.2.1	Computador	1	unidades	1	5.720,00	5.720,00		
3.2.2	Mesa Gráfica	1	unidades	1	450,00	450,00		
3.2.3	Teclado MIDI	1	unidades	1	600,00	600,00		
3.2.4	Caixas de som	1	unidades	1	300,00	300,00		
3.2.5	Fone de ouvido	1	unidades	1	80,00	80,00		
3.4	Alimentação					1.500,00		
3.4.1	Alimentação pessoa	3	verba	10	50,00	1.500,00		
3.5	Transporte					300,00		
3.5.1	Táxis e Ônibus	1	verba	1	300,00	300,00		
3.6	Despesas de Produção					1.000,00		
3.6.1	Caixa de Produção	1	verba	1	1.000,00	1.000,00		
<b>4</b>	<b>Pós-Produção</b>							<b>22.600,00</b>
4.1	Equipe						14.500,00	
4.1.1	Diretora	1	cachet	1	3.500,00		3.500,00	
4.1.2	Animador	1	cachet	1	5.000,00		5.000,00	
4.1.3	Diretora de Animação	1	cachet	1	3.000,00		3.000,00	
4.1.4	Produtor Executivo	1	cachet	1	3.000,00		3.000,00	
4.2	Edição de som						5.100,00	
4.2.1	Edição de som	1	obra	1	2.000,00		2.000,00	
4.1.2	Mixagem de som 5.1	1	obra	1	2.500,00		2.500,00	
4.1.3	Dubladora	1	obra	1	600,00		600,00	
4.3	Música						3.000,00	
4.3.1	Gravação da trilha sonora	1	obra	1	3.000,00		3.000,00	
4.4	Alimentação					500,00		
4.4.1	Alimentação	1	verba	1	500,00	500,00		
4.5	Transporte					400,00		
4.5.1	Combustível	1	verba	1	400,00	400,00		
<b>5</b>	<b>Despesas Administrativas</b>							<b>1.150,00</b>
5.1	Contador						800,00	
5.1.1	Contador	2	mês	1	400,00		800,00	
5.2	Cópias e Encadernações						350,00	
5.2.1	Serviços de Impressão / Encadernação	1	verba	1	350,00		350,00	
<b>6</b>	<b>Tributos e Taxas</b>							<b>33.000,00</b>
6.1	Impostos						33.000,00	
6.1.1	Imposto retido na fonte	1	verba	1	33.000,00		33.000,00	
						<b>RECURSOS PRÓPRIOS</b>	<b>DOAÇÃO</b>	<b>TOTAL GERAL</b>
						11.600,00	103.400,00	115.000,00

## 4.3. Memória de produção

### 4.3.1 — A Moça

Durante a trajetória da Moça em a *Árvore de Alfajor*, passamos por várias fases, causadas principalmente pelos animadores que contribuíram para o filme. Foram quatro animadores ao todo: Anne Isabel, Pedro Peluso, Jefferson Nascimento e por fim eu mesma, Marcela Soares. Além disso, Guilherme Colossi esteve em todas essas fases, como Diretor de Animação, desenvolvendo *concepts arts*, *storyboard*, *animatic* e pensando comigo quais as maneiras de melhor representá-la.



Em 2018 aconteceu a primeira fase oficial de desenvolvimento da personagem, onde Anne Isabel desenvolveu várias *concept arts* da personagem, em diversas cenas e situações diferentes. Foi a primeira vez que realmente tive um design concreto da personagem e pude pensar nela de

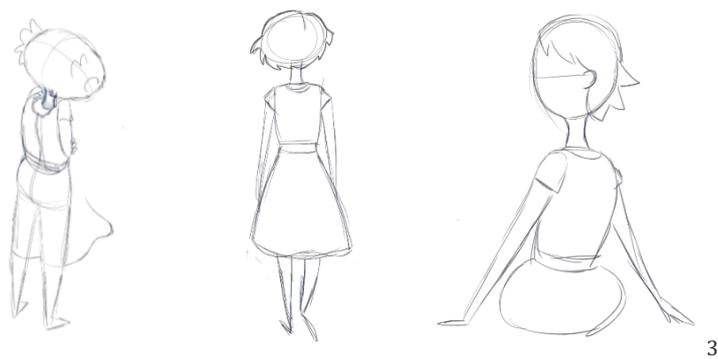
---

<sup>1</sup> Primeiro Concept Art da Moça, feito em 2018, por Guilherme Colossi. Originalmente desenhado em uma mesa.

maneira mais sólida. Nesse momento, construímos as primeiras bases de como seria a personalidade da Moça, como ela reagiria ao mundo ao seu redor e também como esse mundo seria. Esse design tinha as proporções cartunescas e exageradas, como a cabeça aumentada e alarguecida, os olhos enormes e o corpo era reduzido e alongado, contrastando com a cabeça.



Em 2019, Pedro Peluso fez algumas animações do início do filme, com base nas *concepts arts* desenvolvidas por Anne Isabel. Essas animações foram as primeiras e foram usadas de base até a animação final do filme.



---

<sup>2</sup> Anne Isabel Quentel, 2019.

<sup>3</sup> Animações de Pedro Peluso, 2019.

No ano seguinte, 2020, entrou para a equipe Jefferson Nascimento, trazendo várias mudanças no design, deixando a animação mais crua e dinâmica. Como excelente animador que é, animou grande parte dos planos e trouxe muito desenvolvimento para a atuação da personagem, muito característicos do seu estilo de trabalho, com movimentos rápidos, exagerados e desenhados com grande dedicação ao frame-a-frame tradicional. Essas animações foram usadas de base e estão no filme final. Alguns planos animados por Jefferson foram coloridos por Carolina Cotrim.



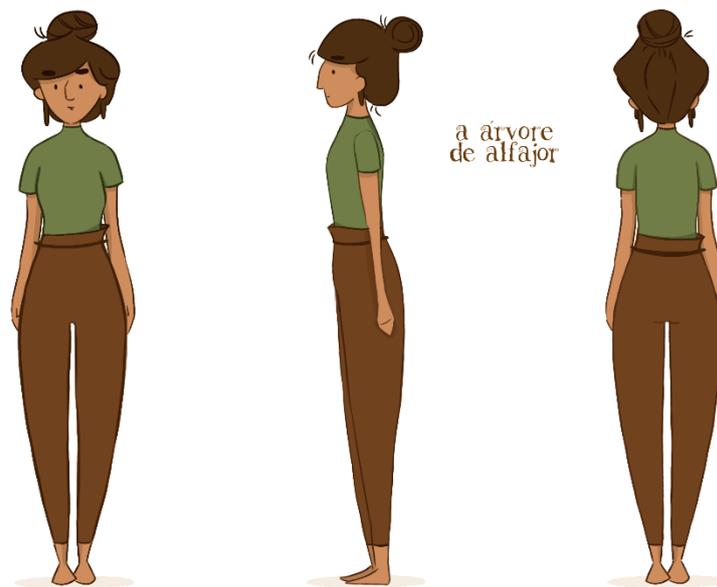
4

Então, chegando 2021, dois anos depois do primeiro desenho da Moça, eu tinha em mãos uma colcha de retalhos. As primeiras cenas do filme animadas pelo Pedro, e várias cenas animadas por Jefferson. Nesse momento precisava pegar todo esse material e unificar em um único traço. Me arriscando completamente no tempo e na minha própria habilidade como desenhista e animadora – já que não tinha nenhuma experiência animando uma personagem tão complexa, em um filme tão longo – decidi eu mesma fechar esse capítulo.

Repaginei a personagem, deixando-a mais fácil ao meu traço, mas ainda apegada ao design original. Mudei algumas proporções para deixá-la com um visual mais adulto, como diminuir a cabeça, prender o cabelo, achatá-la e alargar as pernas. Além disso, mudei um pouco o rosto exagerando o nariz longo e torto, deixando com mais personalidade.

---

<sup>4</sup> Jefferson Nascimento, 2020.



O figurino também passou por mudanças. A princípio, queria que ela usasse uma saia comprida e rodada, inspirada no design clássico da Disney de Aurora na primeira parte de A Bela Adormecida (1959), mas conforme fui animando a saia se tornou extremamente consumidora de tempo, já que exigia vários processos a mais. Além disso, fazia com que a maior parte do movimento das pernas fossem sobrepostas pelo tecido, o que prejudicava na dinamicidade que propus com o meu design, que tinha as pernas e os quadris largos e alongados, contrastando com a parte superior do tronco. Alteramos então para uma calça, o que adiciona muito a animação. Acredito que foi uma das melhores decisões que tomei.

Animar a Moça foi um desafio muito mais difícil do que havia imaginado. Admiro muito mais os animadores que já admirava antes, porque é preciso realmente muita dedicação e observação. Foram inúmeras horas quebrando a cabeça sob algum movimento ou pose que dificultasse a anatomia, mas no final todo esse esforço foi extremamente recompensador. Aqui mais uma vez ressalto todo o apoio que tive do Guilherme em relação a desenho. Precisei de muita assistência com a anatomia, e sem ele o trabalho seria milhões de vezes mais complicado.

As animações finais foram pintadas por Bárbara de Santi.



#### 4.3.2 — A Sombra



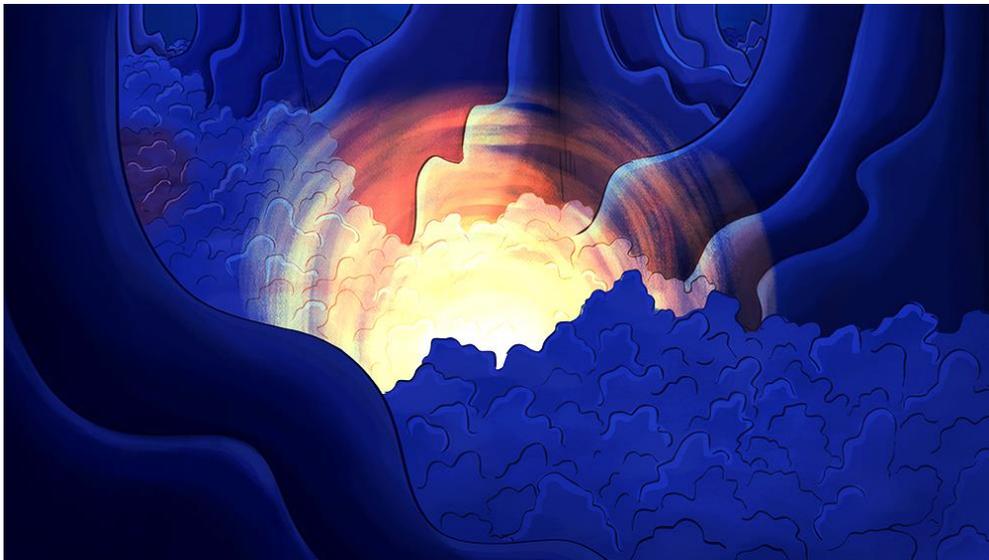
A Sombra também passou por várias mudanças durante a produção do filme. No começo, era mais uma forma fantasmagórica, com aquele formato clássico de fantasma em formato de lençol. Conforme as animações foram sendo feitas, foi tomando mais uma forma de cobra, não só na parte visual, mas também na animação, sempre circulando os elementos da floresta e se arrastando pelo chão.

Diferentemente da Moça, a Sombra não tem linhas, então pode-se animar direto com um pincel de pintura, o que acelerou o processo e deu uma característica diferente a personagem, tendo o aspecto transparente e texturizado que eu havia pensado na pré-produção.

Além disso, adicionamos a presença dela em vários planos, deixando seu tempo de tela muito mais longo. Conforme fomos avançando na história, fui sentindo cada vez mais necessidade de mostrá-la, para o espectador sempre se lembrar de sua presença, mesmo que às vezes a própria Moça não a veja. Quase nenhuma cena do roteiro ficou intocada.



### 4.3.3 — A Floresta de Sequoias Gigantes



Minha parte favorita do desenvolvimento de *A Árvore de Alfajor* sem dúvida foram os cenários. Imaginar cada um deles, montá-los camada por camada, criar e viver no universo da Moça por esse meio foi muito divertido. Foram cerca de 14 meses de desenho e pintura para a produção de 30 cenários, com mudanças de iluminação e de tempo.

Guilherme Colossi e eu fizemos a concepção dos ambientes juntos. Primeiro fazendo *concept arts* de diversos ambientes, e ao decorrer da produção do storyboard fomos montando o esqueleto de como a Floresta seria

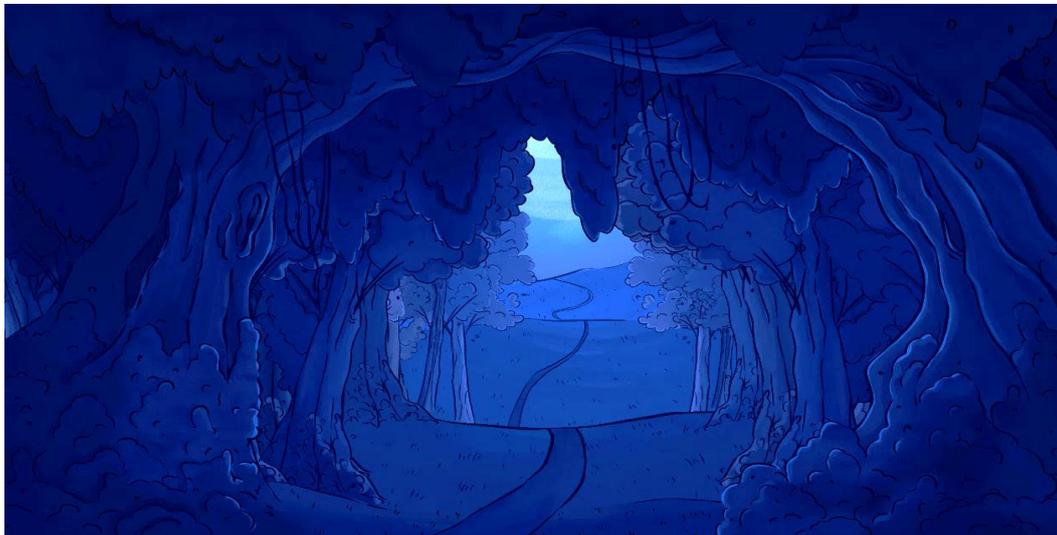
representada. Fizemos plantas baixas do trajeto da Moça e estudamos quais seriam os melhores ângulos. Era um processo de quatro etapas. Primeiro o rascunho, onde discutimos em cima do storyboard quais seriam os movimentos do cenário, qual seria a interação dos personagens naquele ambiente, quais os melhores momentos para inserir interações da Floresta, como os vagalumes ou algum tipo de animação complementar a pintura, como chuva, grama voando com o vento ou luzes. Também havia preocupação em quais camadas teriam que ser separadas, pois faziam movimentos individuais e quais camadas fazer com mais sobra de espaço além do quatro, para aquele elemento poder se mexer dentro do enquadramento.

Na segunda etapa, passava a limpo. Ou seja, desenhava em cima do rascunho com uma linha preta sólida e limpa. Depois de pronta a linha, pintava o cenário com pincéis texturizados em cores médias. Por fim, o último processo era a finalização, adicionando luzes e sombras mais pontuais que dão um aspecto mais cinematográfico para a cena. É claro que esse processo demorou meses para ser aperfeiçoado e não funcionou diretamente com alguns cenários, que tiveram várias versões ao longo da produção. Dou um exemplo mais a frente, no capítulo de memória de produção, com o cenário “Timelapse”.

Alguns cenários foram pensados para serem aproveitados para vários planos. Uns foram reutilizados completamente, outros parcialmente, outros fiz uma pintura grande na qual a câmera passaria por vários pontos. Também reutilizei diversos elementos de cena, como árvores e arbustos que ajudam a complementar a visão de uma Floresta cheia. Esses pequenos atalhos aceleraram o processo de pintura e não ficam repetitivos a ponto de serem incômodos.

A decisão de incluir a câmera multiplanos com certeza foi uma das mais acertadas do filme. Apesar de exigir grande planejamento, foi um processo simples que funcionou extremamente bem, trazendo um resultados que não podiam ser melhores. O movimento de profundidade enriqueceu a pintura dos cenários e deu muito mais vida à Floresta. Além disso, conseguimos otimizar a animação dessas camadas de cenário a efeitos muito simples dentro do After Effects, o que facilitou muito a exportação dos arquivos e o fluxo de trabalho.

Grande parte do mérito deste trabalho ter corrido tão bem é do gigantesco planejamento que houve em relação a Fotografia, também realizada por Guilherme. Ao longo de quatro anos, foram desenvolvidos quatro storyboards e dois animatics, que foram alterados incontáveis vezes a fim de encontrar a maneira mais simples e eficiente de se contar essa história.

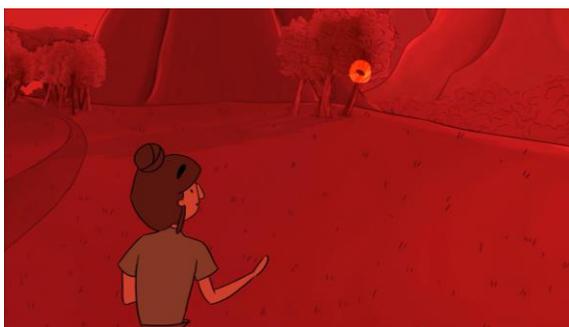


#### 4.3.4 — Os Vagalumes

Os Vagalumes ganharam muita importância com o decorrer do filme. No início, apareciam exclusivamente nas cenas do final, quando a Moça grita contra a Sombra e a Floresta se ilumina. Mas ganharam mais espaço após a decisão de cortar a participação dos animais que antes haviam na Floresta. Eram uma cigarra, um cervo, uma raposa e uma coruja, que apareciam ao decorrer da história. Mas conforme fomos animando, eu e o Guilherme percebemos que esses animais tinham pouco tempo para serem desenvolvidos para o espectador, para que gerassem realmente algum tipo de curiosidade

além de serem só elementos bonitos para as cenas. Por muitas semanas não tive solução, até que pensei em substituí-los pelos vagalumes. Assim, seria um elemento misterioso que percorre todo o filme até ter seu momento de importância no final. Mais uma vez, encontramos uma maneira de simplificar e construir narrativa ao mesmo tempo.

Mais um ponto foi a facilidade de animar os vagalumes por conta da simplicidade do desenho. São apenas pontinhos pretos cercados de uma luz amarela, o que trouxe uma oportunidade de brincar com a animação de diversas formas, misturando várias velocidades, tamanhos e direções diferentes. Para a luz amarela, usamos o efeito *color dodge*, que transforma uma camada sólida em uma película brilhante, um pouco transparente – o que ilumina o cenário ao fundo. Fiquei muito satisfeita com o resultado final e usamos esse efeito para todos os momentos de efeitos de luz do filme.



### 4.3.5 — O Som



O som se manteve muito fiel a concepção que havíamos estabelecido na pré produção, tanto na parte do desenho de som quanto na trilha sonora.

Na música, foram explorados elementos clássicos em conjunto com ritmos brasileiros, especialmente por meio da percussão e das flautas. As melodias foram compostas primordialmente no violão e depois de prontas, traduzidas para o formato digital, usando instrumentos MIDI, onde realmente ganhavam forma.

Os instrumentos de corda (violino, viola, violoncelo e contrabaixo) clássicos constroem uma camada sonora para os demais instrumentos. Os elementos percussivos foram utilizados para duas finalidades: ser o ritmo e andamento da trilha através dos atabaques e percussões clássicas brasileiras, como também um instrumento de solo por meio da marimba. Os instrumentos de sopro tiveram grande influência para três pontos importantes: a Sombra, através do ronco grave do trombone; a luz por meio da corneta doce e poderosa; e a musicalidade do canto dos pássaros através dos instrumentos leves de sopro – flauta, piccolo e fagote. Além disso, outro elemento importante foram as vozes de coral que serviram para dar impulso aos instrumentos de sopro nos momentos de clímax, como também adicionar uma leve antecipação pelo que está por vir, como exemplo, na última cena, quando a Moça chega a *Árvore de Alfajor*.

Por último, foram criadas camas sonoras sintetizadas através de plugins que modelam o som, como por exemplo, *“frozen strings”*, por Spitfire Audio LABS. São instrumentos virtuais fabricados através da modificação de instrumentos comuns, no caso violoncelo, trazendo uma base sonora mais fantasiosa que ao mesmo tempo se une ao clássico.

Houve também desde o princípio a ideia de se fazer apenas uma única música, dividida em seis atos.

O objetivo com o desenho de som era criar uma ambiência que aproximasse o espectador da Floresta, tornando-a viva e real. Ao mesmo tempo, trazer um certo elemento de magia para a história, como foi por exemplo com os vagalumes. Com essa preocupação, no final de 2020 foram gravados foleys para o ambiente da Floresta de Sequoia Gigantes, como o canto de diversas espécies de pássaros – feito com apitos de madeira – e harmônicos de taças para os vagalumes e luzes da Árvore de Alfajor. Gravamos também harmônicos de vários objetos de metal, garrafas de vidro e copos, que fomos encontrando durante o processo e que adicionaram camadas aos efeitos que queríamos.

#### 4.3.6 — Roteiro

O roteiro de A Árvore de Alfajor mudou até o último segundo de animação. Foram cenas adicionadas, cortadas, revistas e redesenhadas. Por diversos motivos que apareciam com o decorrer da produção da animação. Na verdade, foi impossível acompanhar com uma versão escrita do roteiro. Aqui, apresento a última a ser feita, o oitavo tratamento. Nem de perto a versão final do filme.

#### A ÁRVORE DE ALFAJOR

Por Marcela Soares

Oitavo tratamento



**FADE IN:**

#### 1. EXT. CAMPO DE MARGARIDAS - DIA/NOITE.

MOÇA, (25 anos, cabelo escuro presos em um coque, vestido amassado, pés descalços), dorme encolhida em meio a grama alta de um campo de margaridas. Respira profundamente.

O vento balança a grama num campo aberto. Alguns metros à frente vemos uma floresta com SEQUOIAS GIGANTES.

## **CRÉDITOS**

O céu escurece com o cair do dia.

### **A ÁRVORE DE ALFAJOR**

Plano geral, levanta-se do meio da grama sentando-se bruscamente. Ela olha para os lados tentando entender onde está.

A câmera se afasta tomando alguma distância enquanto a Moça se levanta e, ainda de costas, anda em direção a floresta.

O céu já está escuro.

### **2. EXT. TRILHA - NOITE.**

A Moça caminha por uma trilha estreita. Para em frente a uma grande poça e olha atentamente para o reflexo. Vemos o céu por entre as folhas das Sequoias Gigantes, e subitamente, nuvens cobrem a lua e o cenário escurece. Sombras aparecem rastejando pelo chão e pelas árvores, indo atrás da Moça.

Ela olha para trás. Em primeiro plano, a câmera mostra as sombras escorregando na direção da Moça. O chão começa a tremer como num terremoto. Ela corre pela trilha. Vemos um tatu-bola rolar, rapidamente passando pela trilha e se escondendo na vegetação da floresta.

A Moça, ainda correndo, percebe de relance duas árvores distintas. Seus galhos enroscam-se formando uma espécie de portão e das copas saltam flores amarelas parecidas com sininhos. Entre as duas, há uma bifurcação para outra trilha. A moça corre para dentro e quando passa pelo portão, ouvimos os sininhos tilintarem pelo vento.

### **3. EXT. LAGO - NOITE.**

Lentamente a floresta volta à iluminação normal. Moça chega a um lago calmo e se agacha à beira d'água para lavar o rosto. Esfrega o rosto com as mãos e deixar a água escorrer. Em detalhe vemos o reflexo da Moça na concha das suas mãos.

**TIMELAPSE:**

Plano grande geral, a câmera está a alguma distância. O lago é calmo e do meio da água saltam troncos retorcidos e cheios de cipós. Moça observa o lago. A suas costas, existe uma árvore de tronco grosso, onde na base existe um buraco, como uma toca abandonada de algum animal grande.

**corte para:**

Moça à beira do lago tenta sem sucesso acender uma fogueira, vemos o tempo passar e o dia amanhecer, sem que a Moça tenha conseguido.

**corte para:**

Moça está sentada dentro do buraco da árvore. Seus braços abraçam o corpo, tentando proteger-se do frio e da chuva que cai forte.

**corte para:**

A chuva passou e a Moça trança folhas na frente do buraco da árvore, tentando construir uma cortina.

**corte para:**

Moça lava sua roupa na beira d'água. A suas costas vemos a cortina de folhas completa. Ao fundo, um cervo sai do meio das árvores. Ele caminha rapidamente pelo terreno aberto e logo volta para a mata fechada.

**corte para:**

Moça tenta novamente fazer uma fogueira e depois de algumas tentativas consegue produzir uma faísca, que logo acende uma pequena chama. Ela pula e comemora.

**corte para:**

Moça entra no buraco da árvore e fecha a cortina de folhas. Vemos a fogueira trepidar no lado de fora, ao lado, suas roupas secam penduradas em um varal feito com dois galhos.

**FADE OUT**

**4. EXT. LAGO - NOITE.**

**FADE IN**

É noite e ouvimos cigarras, grilos e outros animais. Moça está deitada de costas, ao lado de sua pequena fogueira, olhando o céu.

Vemos céu estrelado por entre muitas folhas. Ouvimos um estalo de galho quebrando. Moça senta-se procurando de onde o barulho veio, mas não encontra nada à sua frente.

Quando volta a se deitar, depara-se com SOMBRA (massa escura com formato humanoide) ao seu lado.

**5. EXT. TRILHA DOS SININHOS - NOITE**

Moça corre, muito assustada, em direção ao portão de árvores e segue o caminho da trilha em que chegou. O ambiente é preenchido totalmente por uma luz forte e vermelha.

Do meio de uns arbustos pula uma raposa que encara a Moça com olhos lacrimosos. Ela para e a observa atentamente. A raposa acena com a cabeça para dentro da floresta, mostrando uma trilha escondida.

Do meio das árvores, bem ao longe, acende-se uma luz dourada oscilante. A Moça olha para a raposa mais uma vez antes de entrar correndo por entre as árvores e seguir a luz dourada. Conforme ela corre, a luz fica cada vez mais oscilante e fraca até, enfim, se apagar. Vemos uma coruja em um galho logo acima da cabeça da Moça.

#### **6. EXT. TRILHA - NOITE.**

A Moça chega a uma clareira pequena, iluminada apenas pela luz da lua. No centro existe uma árvore - seu tronco é torcido e desgastado, parecendo a árvore mais antiga daquela floresta, tem o mesmo tamanho das árvores comuns, muito menor em relação as Sequoias Gigantes; ela caminha até a árvore.

Começa novamente um terremoto. Ao chegar perto da árvore, a Moça percebe que dos galhos descem ramos que sustentam pequenos vidros de geleia com alfajores dentro.

O vento sopra como num tornado e o chão treme. Quando a Moça desvia o olhar dos vidros de geleia, a Sombra aparece subitamente a sua frente, a centímetros do seu rosto. A Moça, expressando pavor, enche o peito e grita contra o rosto escuro da Sombra. Ao mesmo tempo, puxa o vidro de alfajores que segurava, arrebatando a sustentação dos ramos. A árvore balança e, com um brilho muito forte, centenas de vagalumes saem da árvore. O ambiente se ilumina com a luz forte e dourada. A Sombra recua alguns passos, intimidada pela força do grito e observa a Moça. Segundos depois, desaparece como se nunca estivesse estado ali.

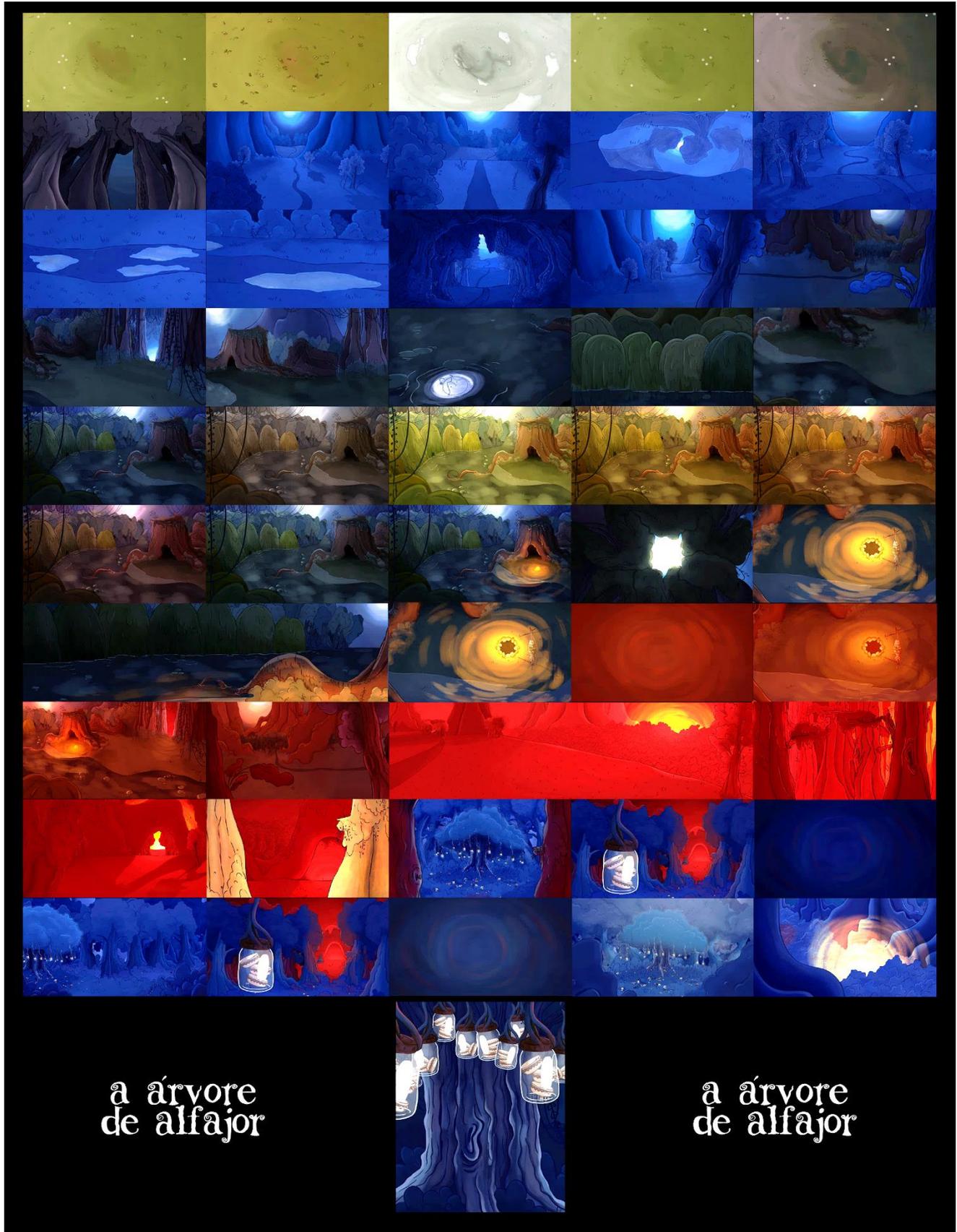
#### **7. EXT. CLAREIRA DA ÁRVORE - NOITE.**

Com a clareira iluminada pela luz dourada dos vagalumes e com o vidro de alfajores na mão, a Moça olha além dos galhos da árvore. Ali encontra outra trilha, entrando novamente pela Floresta de Sequoias Gigantes. Ela abre vidro, pega um alfajor e o morde com vontade. Então, segue em direção à trilha, onde, de longe, vê outra árvore acender.

Enquanto caminha, do meio de um arbusto salta a Raposa, que a segue pela trilha.

**FADE OUT.**

### 4.3.7 — Todos os cenários



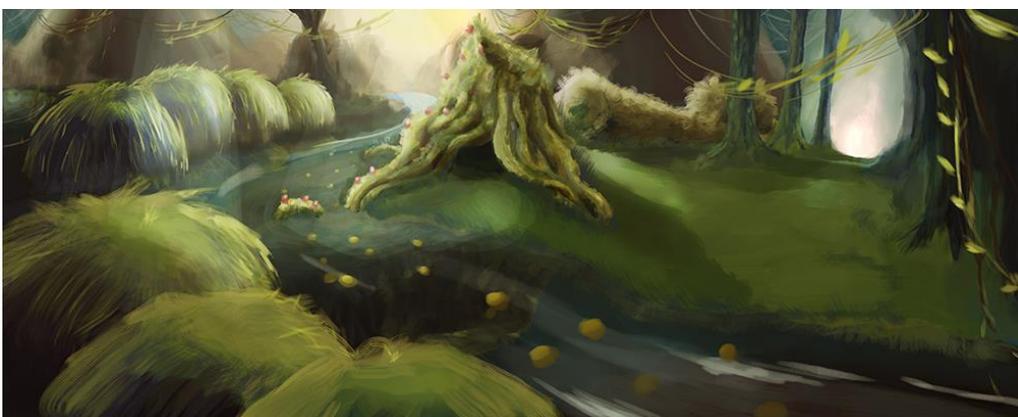
#### 4.3.8 — Desenvolvimento do cenário “Timelapse”



5



6



7

---

<sup>5</sup> Guilherme Colossi, 2019

<sup>6</sup> Guilherme Colossi, 2019

<sup>7</sup> Guilherme Colossi, 2020



8



9



10

---

<sup>8</sup> Marcela Soares, 2020

<sup>9</sup> Marcela Soares, 2020

<sup>10</sup> Marcela Soares, 2021

## 4.3.9 — Storyboard

### a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 1.1    TEMPO: NOITE    LOCAL: CAMPO DE MARGARIDAS

PALETA:



PALETA:



PALETA:



PALETA:



PALETA:

AÇÃO DA CENA: Moça deitada em posição fetal no meio da grama alta. Vemos as estações passarem. Verão, outono, inverno e primavera. Quando chega a primavera, anoi-tece.

MINUTAGEM: 0 - 0:50 (50 segundos)

ENQUADRAMENTO: Geral

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

0 - 0:10 - Verão  
0:10 - 0:20 - Outono  
0:20 - 0:30 - Inverno  
0:30 - 0:40 - Primavera (dia)  
0:40 - 0:50 - Primavera (noite)

ÂNG. CÂMERA: Zenital - 90°

AÇÃO PERSONAGEM: Dorme.

MOV. CÂMERA: Parada

### a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 1.2    TEMPO: NOITE    LOCAL: CAMPO DE MARGARIDAS

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Câmera se afasta abruptamente - "A Árvore de Alfajor" aparece antes da transição de cena.

MINUTAGEM: 0:50 - 1:05 (15 segundos)

ENQUADRAMENTO: Grande geral

PLANO SEQUÊNCIA

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

0:50 - 1:05 - Termina de levantar e caminha para frente  
1:00 - Título (cont.)

ÂNG. CÂMERA: Plongée - 30°

AÇÃO PERSONAGEM: Moça acorda, senta, aparecendo com a cabeça do meio da grama. Olha para os lados. Se levanta e começa a andar em direção a Floresta.

MOV. CÂMERA: Zoom Out

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 2.1 TEMPO: NOITE LOCAL: TRILHA ESTREITA

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Título permanece por alguns segundos enquanto a Moça caminha até a poça.

MINUTAGEM: 1:05 - 1:15 (10 segundos)

ENQUADRAMENTO: Grande geral

ÂNG. CÂMERA: Plongée - 30°

AÇÃO PERSONAGEM: Caminha até parar em frente a poça.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
Título termina - 1:05

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 2.3 TEMPO: NOITE LOCAL: TRILHA ESTREITA

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Vemos o reflexo da poça. O céu escurece, árvores balançam com o vento.

MINUTAGEM: 1:15 - 1:25 (10 segundos)

ENQUADRAMENTO: Plano médio

ÂNG. CÂMERA: Plongée/ Costas - 50°

AÇÃO PERSONAGEM: Moça, de costas para câmera, observa a poça fixamente. Se encolhe com o frio e olha para seu lado direito.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
1:20 - Árvores balançam mais ferozmente

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 2.4 TEMPO: NOITE LOCAL: TRILHA ESTREITA

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Rosto da Moça em primeiro plano. Em segundo plano, Sombra aparece por trás de uma árvore e desliza pelo chão em direção a Moça.

MINUTAGEM: 1:25 - 1:30 (5 segundos)

ENQUADRAMENTO: Plano médio

ÂNG. CÂMERA: Plongée/ Costas - 50°

AÇÃO PERSONAGEM: Vira o rosto para a Sombra. Demonstra medo ao vê-la se esticar.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
-

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 2.5 TEMPO: NOITE LOCAL: TRILHA ESTREITA

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Um Tatu atravessa o quadro diagonalmente, rolando; Moça foge da Sombra.

MINUTAGEM: 1:30 - 1:40 (10 segundos)

ENQUADRAMENTO: Plano geral

AÇÃO PERSONAGEM: Atravessa o quadro correndo.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
1:30 - 1:32 - Tatu observa a Moça  
1:32 - 1:35 - Tatu rola e atravessando o cenário  
1:35 - 1:40 - Moça corre

ÂNG. CÂMERA: Zenital - 90°

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 2.6 TEMPO: NOITE LOCAL: TRILHA ESTREITA

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça atravessa o quadro horizontalmente, correndo e pisando em poças. A vemos do joelho para baixo.

MINUTAGEM: 1:40 - 1:45 (5 segundos)

ENQUADRAMENTO: Primeiro plano

AÇÃO PERSONAGEM: Corre.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

ÂNG. CÂMERA: Lateral - 0°

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 2.7 TEMPO: NOITE LOCAL: TRILHA ESTREITA

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça correndo em primeiro plano. A frente na Trilha Estreita brilha uma luz dourada e oscilante, vinda da Árvore de Sininhos.

MINUTAGEM: 1:45 - 1:55 (10 segundos)

ENQUADRAMENTO: Plano geral

AÇÃO PERSONAGEM: Correndo pela trilha, nota a luz.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

ÂNG. CÂMERA: Over shoulder - 0°

MOV. CÂMERA: Segue a personagem

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 2.8 | TEMPO: NOITE | LOCAL: TRILHA DE SININHOS

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Câmera percorre toda a Trilha de Sininhos, da esquerda para direita. No final, vemos um casulo de cigarra em um galho.

MINUTAGEM: 1:55 - 2:35 (40 segundos)

ENQUADRAMENTO: Grande geral

PLANO SEQUÊNCIA

ÂNG. CÂMERA: Plongée - 30°

AÇÃO PERSONAGEM: Moça corre assustada.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

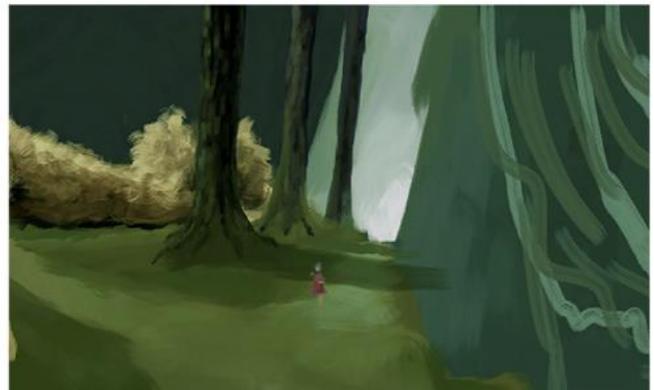
-

MOV. CÂMERA: Segue a personagem. Esquerda para direita.

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 3.1 | TEMPO: NOITE | LOCAL: LAGO

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça chega correndo entre um caminho de árvores, indo em direção ao Lago.

MINUTAGEM: 2:35 - 2:40 (5 segundos)

ENQUADRAMENTO: Plano geral

ÂNG. CÂMERA: Contra-plongée - 15°

AÇÃO PERSONAGEM: Moça chega correndo ao Lago.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

-

MOV. CÂMERA: Zoom Out

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 3.2

TEMPO: NOITE

LOCAL: LAGO

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça chega correndo a beira do Lago.

MINUTAGEM: 2:40 - 2:45 (5 segundos)

ENQUADRAMENTO: Plano geral

AÇÃO PERSONAGEM: Atravessa o plano horizontalmente, correndo. Se agacha a beira da água bruscamente, espirrando água.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
2:43 - Moça se joga na água

ÂNG. CÂMERA: Contra-plongée - 15°

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 3.3

TEMPO: NOITE

LOCAL: LAGO

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça observa seu reflexo na concha das mãos.

MINUTAGEM: 2:45 - 2:55 (10 segundos)

ENQUADRAMENTO: Primeiríssimo plano

AÇÃO PERSONAGEM: Observa seu rosto no reflexo.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
-

ÂNG. CÂMERA: Over shoulder - 70°

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 3.4 TEMPO: NOITE LOCAL: LAGO

PALETA:

AÇÃO DA CENA: Movimento angular da câmera mostrando todo o cenário, desde as copas das árvores pequenas até as Sequoias Gigantes, então a clareira com a Lua.

AÇÃO PERSONAGEM: Levanta a cabeça.

MINUTAGEM: 2:55 - 3:10 (15 segundos)

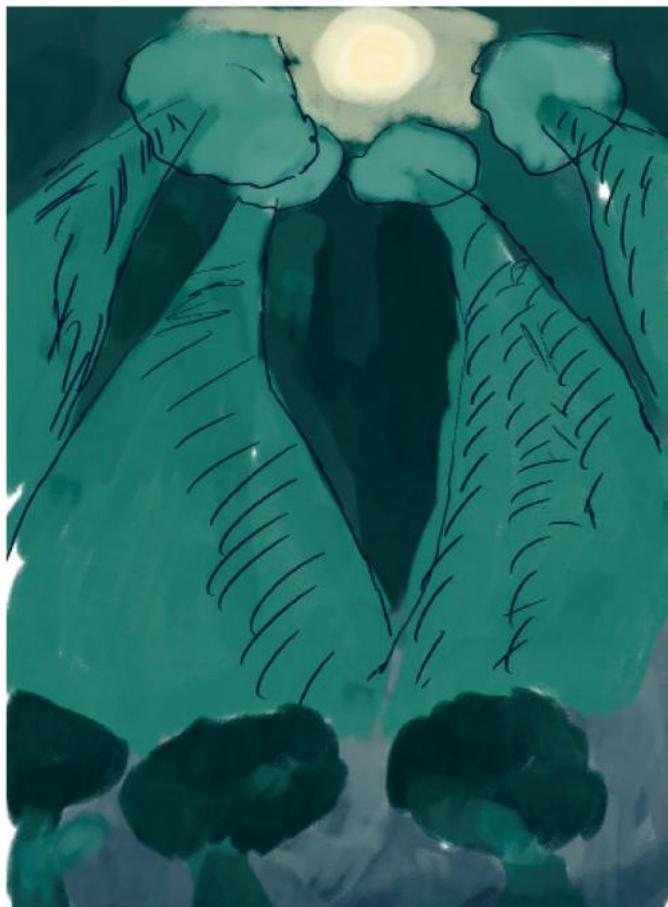
DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

ENQUADRAMENTO: Grande geral

SUBJETIVA

ÂNG. CÂMERA: De 30° para 70°

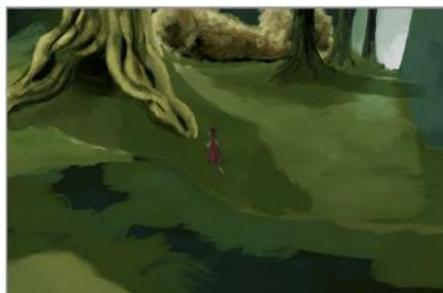
MOV. CÂMERA: Movimento de eixo



## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 3.5.1 TEMPO: NOITE LOCAL: LAGO

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça encontra a toca e é iluminada pela luz da lua.

MINUTAGEM: 3:10 - 3:20 (10 segundos)

ENQUADRAMENTO: Grande geral  
TIMELAPSE

ÂNG. CÂMERA: Plongée - 20°

AÇÃO PERSONAGEM: Caminha da beira da água até em frente a toca, levanta a cabeça para olhar o céu.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

MOV. CAMERA: Zoom out enquanto vai para a esquerda até enquadrar no cenário da timelapse, depois zoom in.

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 3.5.2 TEMPO: NOITE/DIA LOCAL: LAGO

PALETA:

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Transição noite para dia. Começa a chover de manhã.

MINUTAGEM: 3:20 - 3:45 (25 segundos)

ENQUADRAMENTO: Grande geral  
TIMELAPSE

AÇÃO PERSONAGEM: Tenta acender uma fogueira durante toda a noite, mas não consegue.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

3:35 - Começa a amanhecer.  
3:40 - Começa a chover personagem passa um tempo olhando decepcionada para a fogueira.

ÂNG. CÂMERA: Plongée - 20°

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 3.5.3 TEMPO: DIA LOCAL: LAGO

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça se abriga dentro de um buraco em uma árvore. Chove forte.

MINUTAGEM: 3:45 - 4:10 (25 segundos)

ENQUADRAMENTO: Grande geral  
TIMELAPSE

AÇÃO PERSONAGEM: Sentada abraçando os joelhos. Treme de frio.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

-

ÂNG. CÂMERA: Plongée - 20°

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 3.5.4 TEMPO: DIA LOCAL: LAGO

PALETA:



AÇÃO DA CENA: A chuva passou e o dia está ensolado. Moça faz uma porta na toca da árvore com folhas.

MINUTAGEM: 4:10 - 4:30 (20 segundos)

ENQUADRAMENTO: Grande geral  
TIMELAPSE

ÂNG. CÂMERA: Plongée - 20°

AÇÃO PERSONAGEM: Em pé ao lado do buraco na árvore. Trança folhas construindo uma cortina.

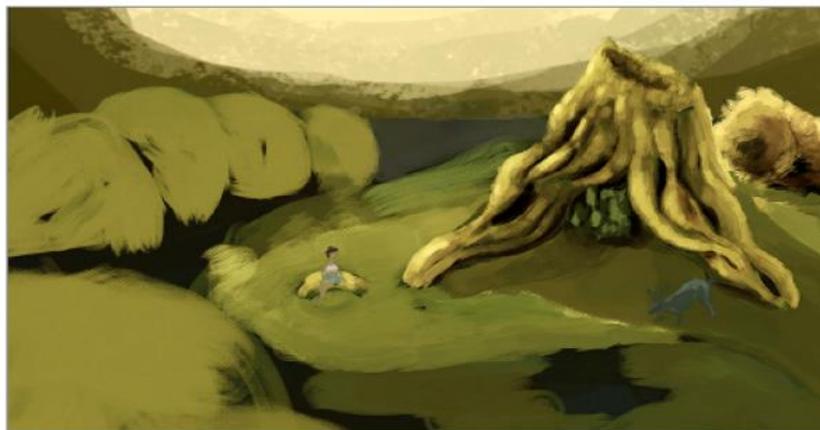
DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
-

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 3.5.5 TEMPO: DIA LOCAL: LAGO

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça lava sua roupa na beira da água. Um cervo sai do mato e cruza o cenário.

MINUTAGEM: 4:30 - 5:00 (30 segundos)

ENQUADRAMENTO: Grande geral  
TIMELAPSE

ÂNG. CÂMERA: Plongée - 20°

AÇÃO PERSONAGEM: Lava roupa.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
4:30 - 4:45 - Moça lava roupa  
4:40 - Cervo sai do mato  
4:45 - Cervo chega a beira da água  
4:45 - 4:50 - Cervo e moça se olham  
4:50 - 4:55 - Cervo bebe água  
4:55 - 5:00 - Cervo vai embora

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 3.5.6

TEMPO: NOITE/DIA

LOCAL: LAGO

PALETA:

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça tenta acender a fogueira do crepúsculo até a noite, quando consegue. Pula de alegria. Suas roupas estão em um varal improvisado.

MINUTAGEM: 5:00 - 5:20 (20 segundos)

ENQUADRAMENTO: Grande geral  
TIMELAPSE

AÇÃO PERSONAGEM: Acende uma fogueira.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

5:00 - 5:15 - Moça tenta fazer fogueira até conseguir  
5:00 - 5:10 - Crepúsculo  
5:10 - 5:20 - Noite  
5:15 - 5:20 - Comemorando

ÂNG. CÂMERA: Plongée - 20°

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 3.5.7

TEMPO: NOITE

LOCAL: LAGO

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça está dentro do buraco na árvore.

MINUTAGEM: 5:20 - 5:30 (10 segundos)

ENQUADRAMENTO: Grande geral  
TIMELAPSE

AÇÃO PERSONAGEM: Dentro da árvore, fecha a cortina.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

5:20 - Fecha a cortina

ÂNG. CÂMERA: Plongée - 20°

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 4.1

TEMPO: NOITE

LOCAL: LAGO

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Câmera observa o topo das Sequoias Gigantes e a Lua.

MINUTAGEM: 5:30 - 5:35 (5 segundos)

ENQUADRAMENTO: Contra-zenital  
SUBJETIVA

ÂNG. CÂMERA: 90°

AÇÃO PERSONAGEM: Observa a Lua.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
-

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 4.2

TEMPO: NOITE

LOCAL: LAGO

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça deitada de costas ao lado de uma fogueira acesa, assando um peixe. Ouve um barulho.

MINUTAGEM: 5:35 - 5:40 (5 segundos)

ENQUADRAMENTO: Zenital

AÇÃO PERSONAGEM: Observa o céu, toma impulso para levantar quando ouve um barulho.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
5:36 - CRECK  
5:38 - Moça levanta o tronco, dando a intenção que vai sentar-se

ÂNG. CÂMERA: 90°

MOV. CÂMERA: Parada

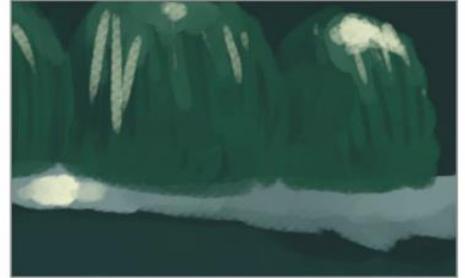
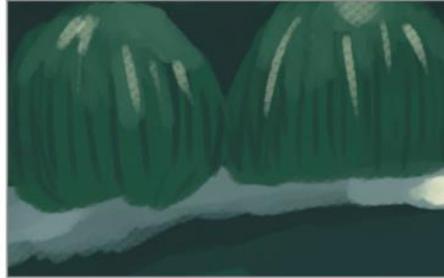
## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 4.3

TEMPO: NOITE

LOCAL: LAGO

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Câmera percorre o cenário horizontalmente.

MINUTAGEM: 5:45 - 5:55 (10 segundos)

ENQUADRAMENTO: Plano geral  
SUBJETIVA

AÇÃO PERSONAGEM: Moça procura de onde o barulho veio.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
5:45 - 5:47 - Olha para frente  
5:47 - 5:50 - Esquerda  
5:50 - 5:55 - Direita

ÂNG. CÂMERA: 0°

MOV. CÂMERA: Movimento horizontal

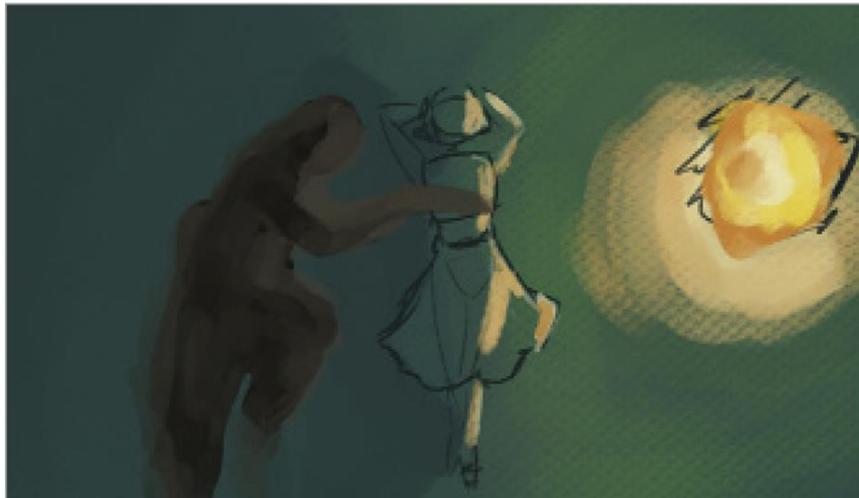
## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 4.4

TEMPO: NOITE

LOCAL: LAGO

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Sombra aparece ao lado da Moça.

MINUTAGEM: 5:55 - 6:00 (5 segundos)

ENQUADRAMENTO: Zenital

AÇÃO PERSONAGEM: Tenta se deitar mas se depara com a Sombra.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
-

ÂNG. CÂMERA: 90°

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 4.5 TEMPO: NOITE LOCAL: LAGO

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Rosto da Moça.

MINUTAGEM: 6:00 - 6:05 (5 segundos)

ENQUADRAMENTO: Zenital - Close

ÂNG. CÂMERA: 90°

AÇÃO PERSONAGEM: Expressa medo.

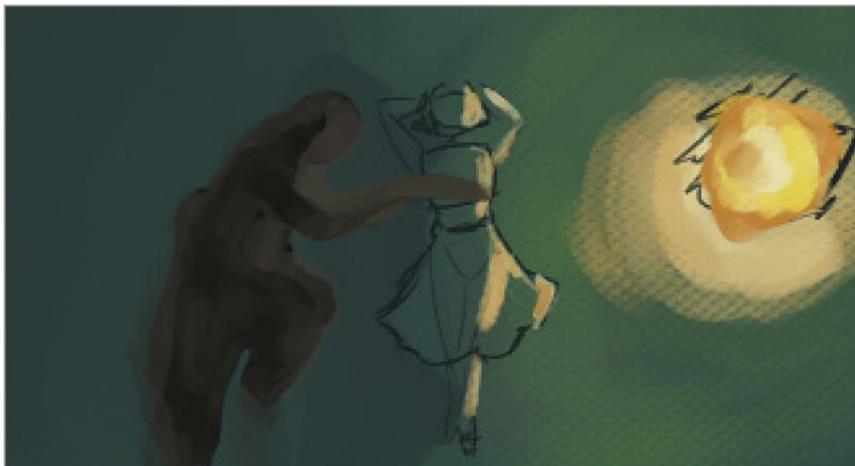
DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
-

MOV. CÂMERA: Close

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 4.6 TEMPO: NOITE LOCAL: LAGO

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça levanta correndo, pula a fogueira e sai de quadro

MINUTAGEM:

ENQUADRAMENTO: Plano geral

AÇÃO PERSONAGEM: Moça levanta correndo, pula a fogueira e sai de quadro

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

ÂNG. CÂMERA: Zenital

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 4.7    TEMPO: NOITE    LOCAL: LAGO

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Recorte do mesmo enquadramento TIMELAPSE, câmera segue a personagem correndo até a entrada do lago, revelando um pedaço do cenário não visto na sequência TIMELAPSE.

AÇÃO PERSONAGEM: Levanta, pula a fogueira e corre.

MINUTAGEM: 6:05 - 6:15 (10 segundos)

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
6:07 - Pula a fogueira  
6:10 - Câmera começa a se movimentar junto com a personagem

ENQUADRAMENTO: Grande geral

ÂNG. CÂMERA: Plongé - 20°

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 5.1    TEMPO: NOITE    LOCAL: TRILHA DE SININHOS (VERMELHA)

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Em primeiro plano, uma Cigarra sai da casca. Em segundo plano, Moça corre pela Trilha de Sininhos. O cenário está todo vermelho. Uma Raposa sai do meio dos arbustos ao lado da Trilha.

AÇÃO PERSONAGEM: Corre até ser interrompida pela Raposa.

MINUTAGEM: 6:15 - 6:25 (10 segundos)

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
6:15 - 6:20 Moça corre até a metade do cenário  
6:20 - Raposa pula do mato

ENQUADRAMENTO: Grande geral  
PLANO SEQUÊNCIA

ÂNG. CÂMERA: Plongé - 30°

MOV. CÂMERA: Segue a personagem. Esquerda para direita.

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 5.2 | TEMPO: NOITE/DIA | LOCAL: TRILHA VERMELHA

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça é interrompida por uma Raposa. Elas se olham e a Raposa indica uma bifurcação. Uma luz acende ao longe. A Moça segue por esse caminho.

MINUTAGEM: 6:25 - 6:45 (20 segundos)

ENQUADRAMENTO: Primeiro plano  
PLANO SEQUÊNCIA

AÇÃO PERSONAGEM: Corre e para em frente a raposa. Observa a luz dourada. Segue o caminho que a Raposa indicou.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
6:25 - Se encaram.  
6:30 - Raposa indica o brilho da Árvore.  
6:32 - Câmera começa a se movimentar.  
6:35 - Câmera para.  
6:35 - Moça começa a andar, quanto a luz brilha ao fundo.

ÂNG. CÂMERA: Contra-plongée - 15°

MOV. CÂMERA: Over shouder - Hitchcock

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 5.3 | TEMPO: NOITE | LOCAL: TRILHA VERMELHA

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça corre por uma mata fechada.

MINUTAGEM:

ENQUADRAMENTO: PLANO GERAL

AÇÃO PERSONAGEM: Corre.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
-

ÂNG. CÂMERA: LATERAL

MOV. CÂMERA: PARADA

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 5.4 TEMPO: NOITE LOCAL: NOVA TRILHA (VERMELHA)

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça segue em direção ao brilho.

AÇÃO PERSONAGEM: Atravessa o cenário, caminhando rápido. Tropeça uma vez antes de entrar pela raiz.

MINUTAGEM: 6:45 - 7:00 (15 segundos)

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
6:55 - Luz quase se apagando

ENQUADRAMENTO: Grande geral

ÂNG. CÂMERA: Lateral

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 5.5 TEMPO: NOITE LOCAL: NOVA TRILHA (VERMELHA)

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça, entre duas Sequoias Gigantes, observa algo a sua frente. A luz se apaga.

AÇÃO PERSONAGEM: Observa a frente.

MINUTAGEM: 7:00 - 7:05 (5 segundos)

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
Quando a Moça encosta a mão na árvore, a luz se apaga por completo.

ENQUADRAMENTO: Plano americano

ÂNG. CÂMERA: Frontal

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 6.1 TEMPO: NOITE LOCAL: CLAREIRA

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça observa a Árvore de Alfajor.

MINUTAGEM: 7:05 - 7:15 (10 segundos)

ENQUADRAMENTO: Grande geral

ÂNG. CÂMERA: De costas

AÇÃO PERSONAGEM: Observa a Árvore de Alfajor a frente.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
-

MOV. CÂMERA: Primeiro parada, depois travelling out

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 6.2 TEMPO: NOITE LOCAL: CLAREIRA

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Pote de Alfajor em primeiro plano, Moça em segundo plano se aproxima para observar.

MINUTAGEM: 7:15 - 7:20 (5 segundos)

ENQUADRAMENTO: Primeiro plano

ÂNG. CÂMERA: 3/4 frontal

AÇÃO PERSONAGEM: Moça se aproxima da Árvore e observa um pote com Alfajores.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
-

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 6.3 | TEMPO: NOITE | LOCAL: CLAREIRA

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Close no rosto da Moça. Vemos a paleta de cores mudar, escurecendo com a chegada da Sombra.

MINUTAGEM: 7:20 - 7:25 (5 segundos)

ENQUADRAMENTO: Close

ÂNG. CÂMERA: Frontal

AÇÃO PERSONAGEM: Observa com o canto do olho o que acontece a suas costas, sem mexer a cabeça.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
-

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 6.4 | TEMPO: NOITE | LOCAL: CLAREIRA

PALETA:



AÇÃO DA CENA: A esquerda do quadro, Moça lança o corpo em direção a Árvore. A direita, a Sombra cresce e passa a ocupar metade do quadro, tentando alcançar o Moça.

MINUTAGEM: 7:25 - 7:30 (5 segundos)

ENQUADRAMENTO: Grande geral  
SLOW MOTION

ÂNG. CÂMERA: Lateral

AÇÃO PERSONAGEM: Lança o corpo em direção a Árvore tentando alcançar um pote de Alfajor.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:  
-

MOV. CÂMERA: Parada

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 6.5 TEMPO: NOITE LOCAL: CLAREIRA

PALETA:



ACÇÃO DA CENA: A Sombra se estica, como uma grande onda, preenchendo todo o segundo plano. A parte humanoide aparece a frente, se aproximando cada vez mais. Moça se estica e puxa o pote de Alfajor, que arrebenta, vira costas para a câmara, ficando de frente para a Sombra.

MINUTAGEM: 7:30 - 7:40 (10 segundos)

ENQUADRAMENTO: Primeiro plano

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

ÂNG. CÂMERA: 3/4 frontal

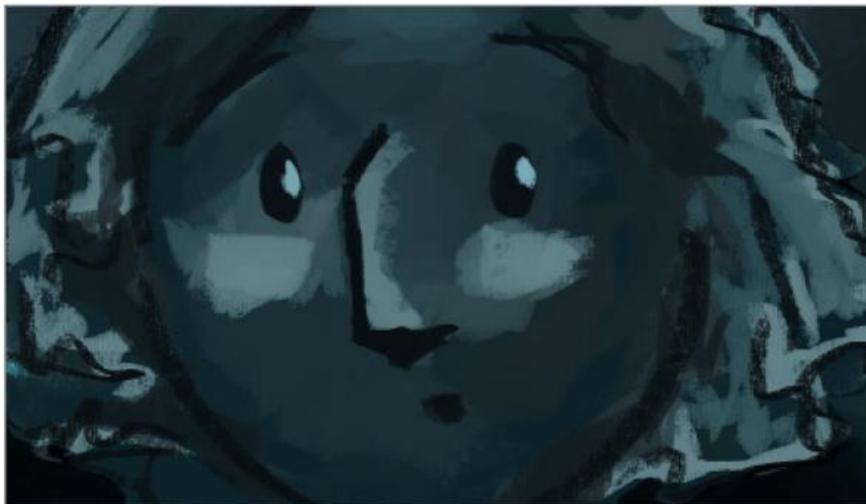
MOV. CÂMERA: Parada

ACÇÃO PERSONAGEM: Lança o corpo em direção a Árvore tentando alcançar um pote de Alfajor, vira de frente para Sombra.

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 6.6 TEMPO: NOITE LOCAL: CLAREIRA

PALETA:



ACÇÃO DA CENA: Close no rosto da Moça. Ela começa a gritar contra a Sombra.

MINUTAGEM:

ENQUADRAMENTO: Primeiro Plano

ÂNG. CÂMERA: Frente

ACÇÃO PERSONAGEM: Grita contra a Sombra.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

MOV. CÂMERA: Parada

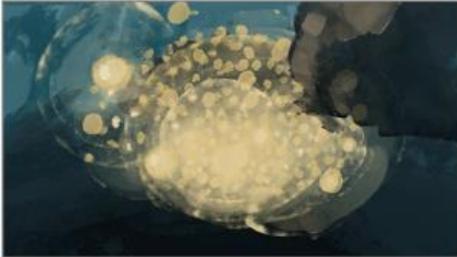
## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 6.7

TEMPO: NOITE

LOCAL: CLAREIRA

PALETA:



AÇÃO DA CENA: A Moça grita, enquanto uma explosão de vagalumes saem da Árvore e expulsa a ameaça da Sombra. A luz diminui, os vagalumes ficam em volta da Árvore e da Moça.

AÇÃO PERSONAGEM: Grita conta a Sombra.

MINUTAGEM: 7:40 - 8:00 (20 segundos)

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

ENQUADRAMENTO: Grande geral

ÂNG. CÂMERA: Plongée (visto de cima)

MOV. CÂMERA: Zoom out

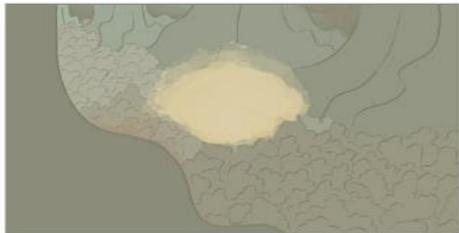
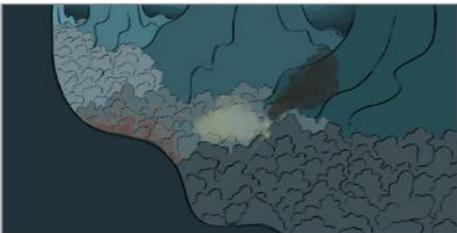
## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 6.8

TEMPO: NOITE

LOCAL: CLAREIRA

PALETA:



AÇÃO DA CENA: O brilho dos vagalumes preenche a Floresta mandando a Sombra embora.

AÇÃO PERSONAGEM: -

MINUTAGEM: 8:00 - 8:15 (15 segundos)

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

ENQUADRAMENTO: Panorâmica

ÂNG. CÂMERA: --

MOV. CÂMERA: Parado

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 6.9

TEMPO: NOITE

LOCAL: CLAREIRA

PALETA:



AÇÃO DA CENA: O brilho dos vagalumes vai diminuindo até estabilizar.

MINUTAGEM: 8:15 - 8:30 (15 segundos)

ENQUADRAMENTO: Grande geral

AÇÃO PERSONAGEM: Está respirando rápido olhando o ambiente em volta. Quando o brilho estabiliza, olha para o pote de alfajor. Abre a tampa e a joga no chão.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

ÂNG. CÂMERA: Plongée (visto de cima)

MOV. CÂMERA: Parado

## a árvore de alfajor

CENA/PLANO: 7.1

TEMPO: NOITE

LOCAL: CLAREIRA

PALETA:



AÇÃO DA CENA: Moça segura um alfajor. A câmera vai subindo junto com a sua mão até chegar na boca. Ela dá uma mordida. Ao fundo, o dourado dos vagalumes ilumina o cenário. Ela abre os olhos e sorri.

MINUTAGEM: 8:30 - 8:45 (15 segundos)

ENQUADRAMENTO: Close

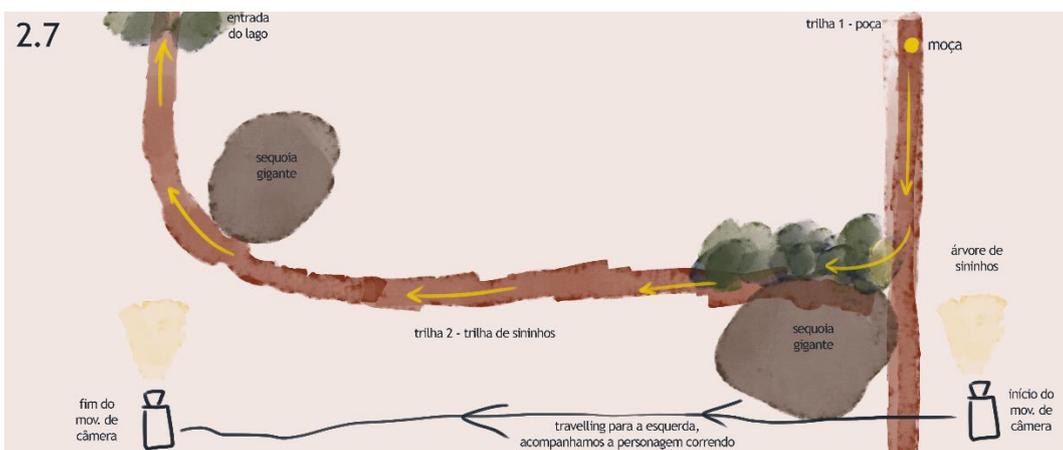
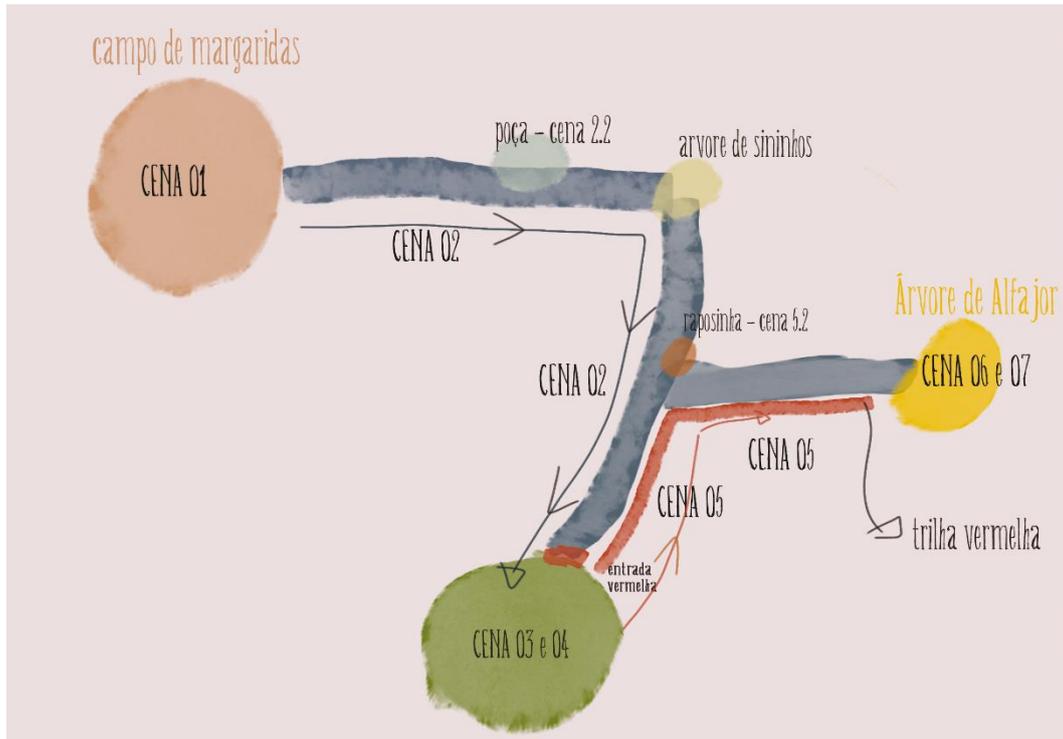
AÇÃO PERSONAGEM: Pega um Alfajor e come.

DESCRIÇÃO MINUTAGEM:

ÂNG. CÂMERA: Frontal

MOV. CÂMERA: Movimento vertical, de baixo para cima

### 4.3.10 — Plantas Baixas



## **5. DIVULGAÇÃO**

### **5.1. Estratégia**

A estratégia de divulgação se foca muito na circulação em mostras independentes, exposições e festivais dentro e fora do nicho de animação, nacionais e internacionais.

Durante todo o processo de inscrições ou até de exibição, planejo investir na divulgação por meio de redes sociais, tentando trazer conteúdo para além da exibição do filme. Esses conteúdos seriam processos de making of em vídeos de curta duração, focados para instagram e outras plataformas de vídeos rápidos como reels, storys do instagram, tik tok, etc., produção de novas ilustrações diretamente para essas plataformas, pequenas animações, procurando gerar o máximo de interação possível com o perfil próprio do filme. No instagram esses posts serão impulsionados por propaganda paga, o que leva o conteúdo para um número muito maior de pessoas. Outro veículo de divulgação seria a produção de conteúdo para plataformas de nicho de animação, desenho digital e artes em geral, como Behance e Art Station.

Além disso, a construção de um site oficial que forneça informações oficiais sobre o filme, material de divulgação, fácil acesso a imagens e vídeos do filme e espaço para contato com a produção.

## 5.2. Cartaz



11

### 5.3. Foto horizontal





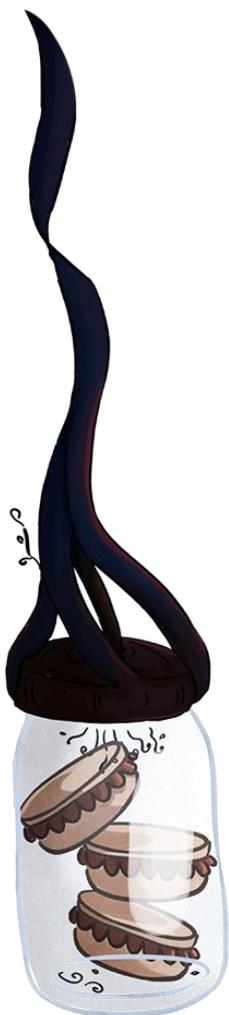
#### 5.4. Foto vertical





a árvore  
de alfajor

## 5.5. Ficha técnica



**Título:** A Árvore de Alfajor

**Ano:** 2021

**Dirigido por:** Marcela Soares

**Produzido por:** Guilherme Colossi; Leandro Cordeiro

**Duração:** 9 minutos

**Gênero:** Ficção; Animação

### 5.5.1 Créditos

**Direção:** Marcela Soares

**Roteiro:** Marcela Soares

**Produção:** Marcela Soares; Guilherme Colossi; Leandro Cordeiro

**Produção Executiva:** Leandro Cordeiro

**Direção de Arte e Animação:** Guilherme Colossi; Marcela

Soares

**Storyboard:** Guilherme Colossi

**Animatic:** Guilherme Colossi

**Direção de Fotografia:** Guilherme Colossi

**Conceito Visual:** Marcela Soares; Guilherme Colossi

## **Animação dos Personagens**

### **Moça**

**Direção de Personagem:** Marcela Soares; Guilherme Colossi

**Concept Arts:** Marcela Soares; Guilherme Colossi; Jefferson Nascimento; Anne Isabel Quentel

**Animação base:** Jefferson Nascimento; Pedro Peluso; Guilherme Colossi; Marcela Soares

**Animação final:** Marcela Soares

**Colorista:** Bárbara de Santi

### **Sombra**

**Direção de Personagem:** Guilherme Colossi

**Concept Art;** Guilherme Colossi; Estevão Mattos

**Animação Final:** Guilherme Colossi

**Colorista:** Guilherme Colossi

### **Vagalumes**

**Direção de Animação:** Marcela Soares

**Animação Final:** Marcela Soares

**Colorista:** Marcela Soares

### **Ilustração de Cenários**

**Direção de Cenários:** Guilherme Colossi; Marcela Soares

**Concept Arts:** Guilherme Colossi, Anne Isabel Quentel; Marcela Soares

**Ilustração de Cenários:** Marcela Soares

**Pintura de Cenários:** Marcela Soares

**Animação de Efeitos:** Marcela Soares

**Direção de Som:** Guilherme Colossi

**Trilha Sonora:** Guilherme Colossi

**Desenho de Som:** Leandro Cordeiro

**Foleys:** Guilherme Colossi; Leandro Cordeiro

**Mixagem:** Leandro Cordeiro

### **Montagem**

**Edição:** Guilherme Colossi

**Montagem:** Guilherme Colossi

**Efeitos:** Guilherme Colossi

**Artista de After Effects:** Guilherme Colossi

**Arte Gráfica:** Marcela Soares

**Trailer:** Igor Bergmann

### **Agradecimentos:**

Anne Isabel Quentel

Anne Rafaela

Alice "Al"

Carolina Cotrim

Cristiano Oshima

Estevão Mattos

Gustavo Aguiar

Igor Bergmann

Jefferson Nascimento

João Lobo

Lucas Negrão

Maielle Ramos

Marina Simioli

Pedro Peluso

Tiago Lima

Victor Ávila



## 5.6. Trailer ou Teaser 30"

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=kuvYtL01nM4>