

**UNIVERSIDADE METODISTA DE SÃO PAULO**  
**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, EDUCAÇÃO E HUMANIDADES**  
**CURSO DE RÁDIO, TV E INTERNET**  
**IV SEMESTRE**

**WEB SÉRIE: FICÇÃO CIENTÍFICA**  
**NÊMESIS**  
**PRODUTORA VULCÂNICA**

**SÃO BERNARDO DO CAMPO;**  
**2016**

Aldelice Carla Magalhães  
Bruno Sanches Pinto  
Dayane Vieira Santos  
Flávia Guirelli Rodrigues  
Karine Macedo Cavalcante  
Marcela Fernandes Silva  
Mayara Fernanda Oliveira Bonifácio  
Michelle Bianca de Almeida  
Nathalia Neias Antunes  
Pâmela Felix da Silva  
Talita Dias de Carvalho  
Victória Valadares

Projeto Integrado apresentado no curso de graduação à Universidade Metodista de São Paulo, Escola de Comunicação, Educação e Humanidades, Curso de Rádio, TV e Internet para conclusão do IV semestre.

SÃO BERNARDO DO CAMPO;

2016

## SUMÁRIO

RESUMO.....	7
INTEGRANTES DO GRUPO E FUNÇÕES .....	8
1 APRESENTAÇÃO .....	9
2 OBJETIVOS .....	11
2.1 Geral .....	11
2.2 Específicos .....	11
3 JUSTIFICATIVA.....	12
4 REFLEXÃO HISTÓRICA .....	13
5 FUNDAMENTAÇÃO DE GÊNERO.....	19
5.1 Metropolis (1927).....	21
5.2 2001: Uma Odisseia no Espaço (1968).....	23
5.3 Star Wars IV – Uma Nova Esperança (1977).....	25
5.4 Matrix (1999).....	26
5.5 Ex - Machina (2015) .....	28
5.6 GÊNERO NA ATUALIDADE .....	30
5.7 O SOM E OS EFEITOS ESPECIAIS EM FILMES SCI-FI.....	32
5.7.1 Panorama Histórico das Trilhas Sonoras dos Filmes de Ficção Científica .....	34
5.7.1.1 1902 – 1927: Era do som pré-sincronizado .....	34
5.7.1.2 1927 – 1945: Exploração de vários estilos de orquestração ocidental	34
5.7.1.3 Instrumentos Eletrônicos na Trilha Sonora de A Noiva de Frankenstein (1935) .....	35
5.7.1.4 1945 – 1960: Proeminência de aspectos discordantes e inusuais da orquestração: instrumentação que remete a outro mundo; temas futuristas; 35	
5.7.1.5 1960-1977: Continuação de uma orquestração transcendental, que remete a outro mundo; estilo futurista ao lado de uma variedade de abordagem musicais .....	37
5.7.1.6 1977 -: Proeminência do clássico <i>score</i> orquestral derivado de Hollywood em filmes de grande orçamento ao lado do ambiente transcendental, que remete a outro mundo; estilo futurista e; somado a isso, rock e, depois, disco, música Techno + aumento da música integrada; muitos efeitos sonoros. ....	38
5.7.1.7 Blade Runner (1982).....	39

5.7.1.8 Matrix (1999) .....	39
5.8 DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA NA FICÇÃO CIENTÍFICA .....	40
5.9 DIREÇÃO DE ARTE NA FICÇÃO CIENTÍFICA.....	41
<b>6 STORYLINE .....</b>	<b>44</b>
<b>7 SINOPSE .....</b>	<b>45</b>
<b>8 ARGUMENTOS.....</b>	<b>46</b>
8.1 PRIMEIRO EPISÓDIO .....	46
8.2 SEGUNDO EPISÓDIO.....	48
<b>8.3 TERCEIRO EPSÓDIO .....</b>	<b>51</b>
<b>9 PERFIL DOS PERSONAGENS .....</b>	<b>55</b>
9.1 VALENTINA MALABATTY .....	55
<b>9.2 NOAH D'ÁVILA.....</b>	<b>57</b>
<b>9.3 BERNARDO LAMBERTINI.....</b>	<b>59</b>
<b>10 ROTEIRO .....</b>	<b>61</b>
10.1 PRIMEIRO EPISÓDIO .....	61
10.2 SEGUNDO EPISÓDIO .....	68
10.3 TERCEIRO EPISÓDIO.....	76
<b>11 JUSTIFICATIVA DO PROJETO DE DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA .....</b>	<b>85</b>
11.1 REFERÊNCIAS CINEMATOGRAFÍCAS .....	92
<b>12 STORYBOARD .....</b>	<b>95</b>
<b>13 DECUPAGEM DE FOTOGRAFIA.....</b>	<b>100</b>
13.1 GRAVAÇÃO DIA 23/10.....	100
13.2 GRAVAÇÃO DO DIA 25/10.....	108
13.3 GRAVAÇÃO DIA 29/10.....	113
13.4 GRAVAÇÃO DO DIA 31/10.....	116
<b>14 PLANTA BAIXA/ MAPA DE ILUMINAÇÃO.....</b>	<b>117</b>
14.1 SALA DO NOAH .....	117
14.2 LIMBO.....	118
14.3 QUARTO DA VALENTINA .....	120
14.4 ESCRITÓRIO KRONOS .....	122
<b>14.5 PARQUE VIRTUAL.....</b>	<b>123</b>
<b>15 CONCEPÇÃO DE MONTAGEM .....</b>	<b>124</b>
<b>DENTRO DO ÓCULOS" .....</b>	<b>135</b>



"SAINDO DE DENTRO DO ÓCULOS" .....	135
<b>16 CONCEPÇÃO SONORA.....</b>	<b>136</b>
16.1 DIÁLOGOS .....	136
16.2 Ambiência.....	136
16.3 Trilha e Efeitos.....	137
16.4 Foley e Pós Produção.....	138
<b>17 – ANALISE TECNICA.....</b>	<b>139</b>
<b>17 BOLETIM DE SOM .....</b>	<b>140</b>
<b>18 MAPA DE SOM.....</b>	<b>152</b>
<b>19 DEFESA DO PROJETO CENOGRÁFICO COM MEMORIAL</b>	
<b>DESCRIPTIVO .....</b>	<b>161</b>
20.1 QUARTO VIRTUAL DO NOAH .....	161
19.2 ESCRITÓRIO DA KRÓNOS.....	162
19.3 PARQUE VIRTUAL.....	163
19.4 QUARTO DA VALENTINA.....	164
19.5 LIMBO .....	166
<b>20 REFERÊNCIAS DE CENÁRIOS E DE FIGURINO DE SÉRIES</b>	
<b>ANÁLOGAS.....</b>	<b>168</b>
21.1 FIGURINOS .....	168
21.2 CENÁRIOS.....	173
<b>22 MAPAS DE DIREÇÃO DE ARTE .....</b>	<b>179</b>
23 MAPAS DE FIGURINO .....	184
23.1 MAPA DE FIGURINO VALENTINA MALABATTY .....	184
23.2 MAPA DE FIGURINO NOAH D'ÁVILA.....	185
23.3 MAPA DE FIGURINO BERNARDO LAMBERTINI.....	186
23.4 MAPA DE FIGURINO COADJUVANTES .....	187
<b>23 TABELA DE CORES .....</b>	<b>188</b>
24.1 CENÁRIOS .....	188
24.2 FIGURINOS .....	193
<b>24 ANALISE SEMIOLÓGICA DA DIREÇÃO DE ARTE .....</b>	<b>200</b>
<b>25 CONCEITO DE CRIAÇÃO SITE .....</b>	<b>206</b>
<b>26 ICONOGRAFIA .....</b>	<b>207</b>
<b>27 PALETA DE CORES .....</b>	<b>212</b>
<b>28 TIPOGRAFIA PROPOSTA .....</b>	<b>214</b>

<b>31 FLUXOGRAMA DE INFORMAÇÃO .....</b>	<b>216</b>
<b>32 REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DA INTERAÇÃO E DA NAVEGAÇÃO... ..</b>	<b>217</b>
<b>33 DESENVOLVIMENTO E PLANEJAMENTO DE FERRAMENTAS .....</b>	<b>223</b>
<b>34 ANEXOS .....</b>	<b>226</b>
34.1 AUTORIZAÇÕES DE IMAGEM.....	226
34.1.1 – VALENTINA MALABATTY – ISABELLA PAIVA .....	226
34.1.2 NOAH D'ÁVILA – CAIO PRATA .....	227
34.1.3 – BERNARDO LAMBERTINI – MAX SARAIVA .....	228
34.1.4 EVA MALABATTY – HELOISA TAKATS.....	229
34.1.5 – ANTÔNIO MALABATTY – ANDRÉ ROMITELLI.....	230
34.1.6 – VALENTINA MALABATTY (CRIANÇA) – LAURA VALADARES.....	231
34.1.7 – FIGURANTE – WESLEY DE OLIVEIRA SANTANA .....	232
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>233</b>

## **RESUMO**

Com a alta de vídeos na internet, o youtube se tornou uma das mais conhecidas redes sociais, e comporta todo tipo de vídeo, dentre esses, incluso as web series que contabilizam um grande número de visualizações. Assim, o estudo feito pela Produtora Vulcânica, parte deste princípio, trazendo a criação de uma web serie de ficção científica, com foco em viagem no tempo e realidade virtual, assim como um teaser e um Blog para divulgação do mesmo, além de um making off para/pela Produtora Astucia.

Assim, esse trabalho reúne a pesquisa, referencias e processo de criação da web serie Nêmesis, levando há uma maior compreensão da mesma.

## **INTEGRANTES DO GRUPO E FUNÇÕES**

Os integrantes da Produtora Vulcânica e suas respectivas funções são:

- Aldelice Carla – Direção Geral, Iluminação e Direção de Fotografia
- Bruno Sanches – Produção e Edição.
- Dayane Vieira – Roteiro, 1º Assistente de Direção, Produção e Edição.
- Flávia Guirelli – Assistente de fotografia.
- Karine Macedo – Captação de áudio e Produção.
- Marcela Fernandes – Produção e Edição.
- Mayara Bonifácio – Diretora de Arte e 1º Assistente de Coordenação de Produção, Pós Edição.
- Michelle Bianca – Técnica de som e Mixagem.
- Nathalia Neias – Produção, Continuista.
- Pâmela Felix da Silva – Diretora de Arte e Produção.
- Talita Dias de Carvalho–2º Assistente de Coordenação de Produção.
- Victória Valadares – Produtora Executiva, 2º Assistente de Direção Geral, Coordenadora de Produção.

Docente Coordenador:

Wilson Bonifacio

## 1 APRESENTAÇÃO

Nêmesis é uma série de ficção científica que conta a história de Valentina Malabatty, herdeira da Kronos, empresa responsável pelo jogo Nêmesis, no ano de 2100 que se passa em uma realidade virtual atemporal. Lá conhece Noah D'ávila, funcionário de sua empresa, que vive no ano de 2070 e iniciam um relacionamento afetivo. Insatisfeita com o jeito que o jogo mudou a sociedade Valentina tenta de alguma forma destruí-lo e pede ajuda do garoto. Ao descobrirem que ela está presa no jogo e tem a memória deletada todos os anos pelo atual administrador da empresa, Bernardo Lambertini, as motivações de Noah para destruir o Nêmesis acabam se fortalecendo.

Tendo como base a crítica à sociedade na era digital criamos esse universo virtual, Nêmesis, onde as pessoas apenas se relacionam dentro do jogo e na vida real trabalham somente para comprar itens que serão usados dentro dele. Uma consequência disso é que há anos não existe índice de natalidade, já que não existem mais relacionamentos fora dele e isso é o que mais atormenta a nossa personagem principal.

Nossas principais referências cinematográficas foram “Her”, um filme dirigido por Spike Jonze e ganhador do Oscar de Melhor Roteiro Original e “Interestelar” dirigido por Christopher Nolan e ganhador de Oscar de melhor efeito especiais, além de Medianeras, um filme argentino dirigido por Gustavo Taretto. Na fotografia usamos como referência o filme Blade Runner: o Caçador de Androids, Black Mirror, uma série original do Netflix e nos efeitos especiais usamos o clássico Star Wars, afinal criamos um ambiente onde o passado e o futuro se misturam.

Utilizamos o Facebook, Instagram, Youtube, Snapchat e o site Nêmesis, para divulgar nosso trabalho: no Facebook usamos a nossa própria fan page, optando por não fazer uma exclusiva da web série pois quando o semestre acabasse ela ficaria inativa. O Instagram foi empregado para postar algumas fotos da produção para fazer com o que o público se interessasse e interagisse. O Snapchat foi usado em todos os dias de gravação e preparação dos cenários, para que o público se mantivesse curioso. A plataforma que usamos para postar tanto a nossa Web Série quanto o Teaser foi o Youtube.

Criamos um site que remete a um ambiente de jogo e colocamos todas as informações de Nêmesis como perfil dos personagens, ficha técnica, galeria de fotos, teaser, making of e é claro a nossa Web Série.

Nêmesis é uma Web Série de Ficção Científica com um toque de romantismo e tem o intuito de fazer os espectadores olharem a sua volta e reparar em como estão vivendo, quais são as suas prioridades.

## **2 OBJETIVOS**

### **2.1 Geral**

Criar a Web Série baseada no gênero de Ficção Científica Nêmesis, contendo 7 minutos, seguindo um roteiro original e produzirmos.

### **2.2 Específicos**

Para constituir o projeto integrado elaboramos algumas etapas a serem seguidas, sendo elas:

- Realizar uma pesquisa aprofundada sobre o tema Ficção Científica.
- Fabricar um roteiro original baseado nesse tema.
- Elaborar uma direção de arte que encaixa na nossa proposta.
- Preparar um site com base nas informações adquiridas no planejamento digital, deixando assim o público interessado no nosso produto final.
- Produzir o vídeo do making of da Web Série titulada “Sem tempo” da Produtora Astucia.

### 3 JUSTIFICATIVA

A Websérie de ficção científica Nêmesis foi criada e produzida para a conclusão do projeto integrado do semestre, onde foram aplicados todos os conhecimentos adquiridos.

Nêmesis, se trata de uma história do gênero de ficção científica, a sua primeira percepção é a projeção de uma sociedade em um futuro distante, aproximadamente há daqui oitenta e quatro anos, porém os temas abordados são reflexos da geração atual e que serve como alerta.

Hoje ficamos submersos no mundo virtual através de celulares e outros meios de comunicação que nos consomem, na Web série, o mundo não é tão diferente, as pessoas vivem seus avatares, os alimentam e compram suas roupas, além de passar toda a sua realidade interagindo com pessoas virtuais onde se sentem mais confiantes e libertas para serem quem quiser e no caso, não percebem que estão presas dentro delas mesmas, ou no caso, de uma realidade virtual, e já não sabem mais interagir pessoalmente com outras pessoas que não seja através da tecnologia, o jogo Nêmesis, empresa que domina o mundo e seus sonhos.

Sem contar que a geração de hoje é uma geração líquida, que não se contenta com pouco e o prazer tem que ser instantâneo, onde está estagnado o individualismo, pois acontecem guerras em outros países, catástrofes naturais e a verdadeira preocupação é quantas curtidas a publicação terá algo ligado diretamente a nossa realidade virtual de Nêmesis, já que na vida real não existem mais relacionamentos, apenas virtuais.

A partir desta visão exacerbada da sociedade futurista, o projeto aborda um ponto importante a ser questionado e refletido tanto por esta quanto por outras gerações.



## **4 REFLEXÃO HISTÓRICA**

### **Revolução industrial e tecnológica: Como afetam o futuro das relações sociais**

Após a domesticação de animais e do cultivo da agricultura, o evento mais importante da história da humanidade foi a revolução industrial e científica. As consequências e desenvolvimentos da revolução industrial estão até hoje tão impregnadas na nossa sociedade que foram divididas em três fases.

Na primeira fase, a revolução industrial transformou os campos de trabalho, implantando a mecanização do trabalho humano, substituindo processos artesanais por máquinas e introduzindo a economia capitalista moderna. Há princípio na Inglaterra, avançando aos poucos para a Europa e Estados Unidos e assim influenciando e modificando o mundo todo. Na segunda fase a revolução foi técnico-industrial, com a microeletrônica, microbiologia e energética e hoje passados mais de três séculos de desenvolvimento tecnológico estamos na conhecida terceira revolução industrial, a era da informação, a sociedade informática.

A partir dos anos 90, os computadores pessoais começaram a se popularizar, e com isso uma longa de inovações como disquete, fax, modem, secretária eletrônica, scanner, CDs-ROM e o DVD também surgiram. E um pouco depois, se popularizando nos anos 2000, o acesso à Internet através de cabos, rede WIFI, arquivamentos de fotos, vídeos e animações, computadores portáteis, smartphones, 3G, 4G, serviços de streaming e muitos outros. O grande desenvolvimento da tecnologia em conjunto com o barateamento e a popularização dos produtos foi um divisor de águas entre o final do século XX e começo do XXI. Causando um grande impacto na população e exercendo mudanças estruturais em todo o mundo. Hoje há uma convergência digital globalizada na economia, nas organizações e nos processos cotidianos.

Tantos quilômetros de cabos servem para nos unir ou para nos manter afastados? Cada um no seu lugar? A telefonia celular invadiu o mundo prometendo conexão sempre. Mensagens de texto. Uma nova linguagem adaptada para 10 teclas que reduz

uma das línguas mais lindas a um vocabulário primitivo, limitado e gutural.

"O futuro está na fibra óptica", dizem os visionários. Do trabalho, você vai poder aumentar a temperatura da sua casa. Claro, ninguém vai esperar você com a casa quentinha. Bem-vindo à era das relações virtuais. (Medianeiras ..., 2011, cap 1)

A tecnologia está tão instaurada na nossa sociedade capitalista que já usamos na maioria dos processos cotidianos. Como Silveira e Bazzo citam, "a tecnologia representa o modo de vida da sociedade, na qual a cibernética, automação, engenharia genética, computação eletrônica são alguns dos ícones da sociedade tecnológica que nos envolve diariamente". E complementa, "por isso, a necessidade de refletir sobre a natureza da tecnologia, sua necessidade e função social."

O leitor de digital para marcar a entrada no trabalho, reuniões feitas via Skype conectando executivos de diversas partes do mundo e bilhete único foram só o começo. Agora na palma da mão com o celular, ferramenta indispensável da modernidade, você consegue fazer quase tudo. Para garantir o melhor trajeto, é só abrir o *Waze*, para descobrir onde fica o restaurante mais próximo é só utilizar o *Maps*, para garantir que amigos os encontrem é só compartilhar a localização exata no grupo de *Whatsapp* ou talvez publicar em modo público no *Swarm*, assim garantindo novos pontos. Se a reunião for em casa, é só pedir a comida no *Ifood* que já tem o seu cartão de crédito cadastrado, mas não se esqueça de tirar foto do prato de comida antes da primeira garfada para atualizar seu *Instagram*. Para garantir não ficar de fora da conversa, lembre-se de assistir a maratona da nova série da *Netflix* na sua *Smart TV*, as músicas que irão tocar estão garantidas com as *playlists* do *Spotify*, e não podemos ir embora sem tirar aquelas *selfies* bem sorridentes mesmo se a conversa não estiver lá muito vibrante para atualizar o *Snaps* ou sua *Storie*. E se alguém beber demais é só chamar o *Uber*.

Essas são as referências dos últimos aplicativos e tecnologias mais populares atualmente. Mas tudo isso pode ficar obsoleto do dia para a noite. As palavras-chave que definem os tempos atuais são velocidade e desapego. Batizada de "geração x e z", os jovens nascidos nos anos 90 para frente, são caracterizados pela busca da satisfação instantânea e resultados que não

exijam muito esforço. A construção de uma imagem nas redes sociais é outro fator de peso. Para se ter dimensão de como a personificação social nas redes é importante nos dias atuais, é só lembrar que em 2015 houveram mais mortes em decorrência de *selfie* do que por ataques de tubarões. A cada dia que passa estamos mais expostos e mais escondidos. Nos foi aberto um mundo de possibilidades e confortos, mas isso serviu para que ficássemos cada vez mais acomodados. A nossa cultura capitalista e consumista também interferiu na forma como nos relacionamos, aprendemos a só apreciar o prazer. Decidimos que é preciso ser intenso e instantâneo e com isso surgiram novas formas de relacionamentos. Tanto no coletivo social, quanto nos relacionamentos pessoais. Com a proteção das nossas imagens criadas e mantidas cuidadosamente nas redes sociais, o sujeito pode ser quem ele quiser.

É cada vez mais comum o uso de aplicativo como o *Tinder*, *Hornet*, *OkCupid*, *Happn*, *Grindr* como primeiro método de busca e aproximação de novos parceiros tanto sexuais quanto românticos. É como folhear um panfleto de compras para escolher quem vai preencher seu vazio existencial por algumas horas ou dias, depois que se cansar, existe sempre a possibilidade de deletar, de não responder aquela mensagem, de falar ao mesmo tempo com várias pessoas ao mesmo tempo e assim, partir para o próximo. Surgiram também os perfis *Fake*, perfis de contas com identidade ocultada em sites de relacionamentos que utilizam fotos de outras pessoas anônimas, famosos ou personagens. Esses perfis falsos são geralmente utilizados por adolescentes que dividem a vida entre o modo *online* e *off-line*. Sendo *offline* é a pessoa por trás desse perfil e *online* quem ele deseja ser. Em 2011, o cineasta Nev Schulman, resolveu documentar sua história de amor com Megan, eles tinham um relacionamento virtual através do *facebook*. Durante o documentário é revelado que Megan na verdade era Angela. O intitulado *Catfish* recebeu tanta repercussão, que foi vendido em formato de reality show para a MTV americana em 2009 e recentemente (2016) para a brasileira. O intuito do programa é realizar o encontro de casais que só mantem contato virtual, mas na maioria dos casos há sempre mentiras envolvidas na identidade dos parceiros.

Na contramão da economia, a indústria de games segue em alta no Brasil faturando mais de R\$ 900 milhões por ano. A dificuldade ainda é de encontrar mão-de-obra para aumentar a produção. O país segue sendo o quarto maior consumidor dos jogos do mundo.

A tecnologia tem se apresentado como o principal fator de progresso e de desenvolvimento. No paradigma econômico vigente, ela é assumida como um bem social e, juntamente com a ciência, é o meio para a agregação de valores aos mais diversos produtos, tornando-se a chave para a competitividade estratégica e para o desenvolvimento social e econômico de uma região. Para manter a competitividade tecnológica e econômica, as empresas estão se estruturando melhor, e políticas governamentais estão sendo desenvolvidas para dar suporte aos processos de inovações tecnológicas. Além disso, universidades públicas e privadas estão criando mecanismos para possibilitar as relações entre academia e indústria, visando garantir o desenvolvimento tecnológico futuro. (SILVEIRA; BAZZO, 2009, 685 p)

O *Second Life* da empresa *Linder Lab* se denomina como “mundo virtual 3D gratuito no qual os usuários podem socializar, se conectar e criar por conversa de voz e texto”. É uma mistura de jogo, realidade virtual e rede social, é um ambiente virtual e tridimensional que simula a vida real e social do ser humano e se destaca por ter uma economia no ambiente 3D que pode ser convertida em dinheiro real. Lá, você poderá ter uma vida parecida com a real, com um verdadeiro ambiente 3D.

Os últimos anúncios de empresas de tecnologia nos dão uma ideia do que está por vir, como o *Snapchat*, rede social com intuito do usuário apresentar seu dia a dia através de fotos e vídeos de até 10 segundos que só podem ser vistas uma única vez e que são autodestrutivas após 24 horas, lança o *Spectacles*, um aperfeiçoamento do *Google Glass*. O dispositivo que se passa por um óculos de sol comum porém com lentes acopladas na frente que podem filmar 10 segundos de vídeo e enviá-los automaticamente como uma nova publicação no perfil do usuário.

E ainda sobre realidade social e rede social, no último dia 8, no congresso *Web Summit*, em Lisboa, Mike Schroepfer diretor de tecnologia do *Facebook* fez uma apresentação chamada “Daqui há 10 anos”, onde anunciou que a empresa está explorando a realidade virtual e a inteligência artificial para se

reinventar na próxima década. A intenção é a criação de representações digitais humanas com expressividade suficiente para estabelecer uma comunicação mais parecida o possível com a realidade, explicou Schroepfer. Todos os testes, segundo o diretor do *Facebook*, têm como objetivo ações como conseguir fazer uma videochamada entre uma pessoa e a representação digital de outra. “Com a rapidez com que as ideias se transformam em aplicativos e a evolução no uso dos dispositivos móveis, o que mostra que a evolução daqui dez anos pode ser, de certo modo, praticamente imprevisível.” EFE apud SCHROEPFER

[...] é necessário fazermos uma avaliação crítica sobre a tecnologia, sua constituição histórica e sua função social, no sentido de não só compreender o sentido da tecnologia, mas também de repensar e redimensionar o papel da mesma na sociedade. [...]  
(SILVEIRA; BAZZO, 2009, 683 p)

A grande questão que fundamentou o Nêmesis é até onde a tecnologia pode nos levar? Se baseando em todas essas informações, Nêmesis se situa em dois tempos, 2062 e 2100.

Com a continuação do desenvolvimento tecnológico, os jogos de realidade virtual foram se tornando cada vez mais famosos, até que em 2040 se transformarem em um item cada vez mais rotineiro no cotidiano da população.

Em contrapartida, os relacionamentos “*face to face*” se tornam cada vez mais raro. Introspecção se tornou a principal característica da nova geração

Em 2062 a situação piorar gradativamente com a criação do jogo Nêmesis, devolvido pela a empresa Kronos que deixou de ser desconhecida para se tornar a maior empresa de tecnologia do mundo. 38 anos depois o jogo se torna um vício descontrolado ao ponto de as pessoas abdicarem de suas vidas pessoais e necessidades básicas. A vida se divide somente entre jogar e trabalhar para manter o jogo.

Sem contato humano real, a sociedade começou a desmoronar: a população diminuiu drasticamente, não nasce uma criança há anos e fica cada vez mais escasso o número de pessoas com capacidade para manter o mundo funcionando.

É nessa época que vive a nossa personagem principal, Valentina Mallabaty, órfã e presa eternamente nos seus 20 anos. Durante toda a infância e adolescência cresce em contato com toda a dimensão do Nêmesis, já que é herdeira da empresa desenvolvedora dos jogos, porém sua paixão por livros antigos e a desconfiança de que seu tutor, Bernardo, atual responsável pela Kronos foi o culpado pela morte de seus pais a faz desenvolver pensamentos críticos sobre a gravidade da realidade em que vive. Graças a esse pensamento, ela vê em Noah, um rapaz de 2070 que encontra através de um bug no jogo que permite que ela viaje no tempo, sua oportunidade de impedir que as coisas chegam no ponto em que estão.

O objetivo da web série é escancarar nossos problemas enquanto sociedade tecnológica e abriu uma porta para a reflexão, questionando as possíveis consequências do futuro de uma tecnologia ao qual já estamos nos encaminhando. Olhar com atenção para a completa alienação, o aprisionamento voluntário e a falta do contato humano.

Não há dúvidas da importância da tecnologia e de como ela está intrinsecamente relacionada em todos os processos do cotidiano. Mas não podemos deixar de questionar e explorar os desdobramentos. O quanto a tecnologia está afetando o nosso lado social? Por que apesar de tanta conectividade as pessoas estão cada vez mais afastadas? Mais individualistas? Por que a sociedade está adoecendo mentalmente? Por que os índices de doenças mentais só crescem e a depressão já a doença do século? Por que as pessoas estão cada vez mais infelizes? E o que nós vamos fazer a partir do momento que ganhamos consciência disso?

## 5 FUNDAMENTAÇÃO DE GÊNERO

A Ficção Científica nasceu no século XIX graças a estudos científicos tanto de coisas verdadeiras, como de coisas imaginadas.

O modelo de racionalidade que presidiu a ciência moderna constituiu-se a partir da revolução científica do século XVI e se desenvolveu nos séculos posteriores, basicamente no domínio das ciências naturais. Somente no século XIX este modelo se estendeu às emergentes ciências sociais. (SANTOS, 1995, p. 10)

Com a liberdade de usar a imaginação, a ficção científica possibilita viajar no tempo, criar épocas, universos paralelos, vida extraterrestre, e uma infinidade de possibilidades graças a esses estudos e a imaginação. Com o domínio do homem sobre a natureza e de seus fenômenos, foi possível expandir sua preocupação e modernizar o humanismo.

Segundo Boaventura de Sousa Santos, “as leis da ciência moderna são um tipo de causa formal que privilegia o como funciona das coisas em detrimento de qual o agente ou qual o fim das coisas. É por esta via que o conhecimento científico rompe com o conhecimento do senso comum”. (1995, p. 16)

Nos dias de hoje, as descobertas científicas, como a genética, por exemplo, aproximam o homem da posição antes tida como divina e faz nascer a passagem do homem como centro do mundo para um homem em dúvida, e isso fez com que nascesse a possibilidade da dominação infinita do homem sobre outras espécies, tempos passados, futuros, espaços e etc. Mesmo com todos esses avanços, a ficção científica não é considerada uma ciência.

A ciência, como a arte, possui o seu modo autônomo de produção. Mas no conjunto de significantes que constitui o discurso científico, nenhuma subjetividade se faz ou desfaz (como na arte). Uma vez realizado pelo cientista o seu ato de objetivação do real, a ciência vincula-se apenas ao seu próprio método, mas com um projeto: saber o dessabido. O seu discurso constitui, portanto, um conjunto significativo dirigido a um significado aberto, que é uma ausência (do verdadeiro): ele pretende mostrar o que não foi mostrado. A ideologia, ao

contrário, exige o fechamento do significado, a fim de poder mostrar o que já foi mostrado. (Sodré, 1973, p. 36)

Dessa forma, a ficção científica mescla a ciência com a tecnologia e cria um imaginário mítico sobre a ciência. Um dos gêneros que mais abordam a ficção científica é o cinema. É através de filmes que nós adentramos num mundo criado pelo autor, podendo adivinhar ou adiantar o futuro.

Graças aos americanos e aos russos, que acreditavam na conquista do espaço e sonhavam com essas viagens há muitas décadas, “e a civilização talvez seja isso: a possibilidade de materializar sonhos coletivos” (TAVARES, 1986, p. 27)

Existem muitos caminhos para contar uma história de ficção científica, como por exemplo, a Futurâmica Terrena, que é uma história contada no futuro em algum lugar do nosso planeta e é uma era mais adiantada tecnologicamente ou socialmente. Traremos à tona também o Cyberpunk, que se localiza num futuro próximo de características decadentes do ponto de vista moral. Onde são evidentes a superpopulação, o alto índice de violência urbana e a degeneração ambiental, mas o essencial é a temática tecnológica em geral enfocada na informática, telecomunicação e eletrônica.

De acordo com Lawrence Person: “Os personagens do cyberpunk clássico são seres marginalizados, distanciados, solitários, que vivem à margem da sociedade, geralmente em futuros distópicos onde a vida diária é impactada pela rápida mudança tecnológica, uma atmosfera de informação computadorizada ambígua e a modificação invasiva do corpo humano”.

Abaixo os filmes mais relevantes do gênero:



## 5.1 Metropolis (1927)

Figura 1 – METROPOLIS



FONTE: (Divulgação Metropolis, 1927)

**Diretor:** Fritz Lang

**Produtor:** Erich Pommer.

**Produção:** UFA.

**País e Ano de produção:** Alemanha, 1929

**Roteiro:** Thea von Harbou e Fritz Lang

**Fotografia:** Karl Freund, Gunter Rittau e Eugene Schüfftan

**Música:** Gottfried Huppert.

**Decorados:** Otto Hunte, Erich Kettelhut, Karl Vollbrecht e Walter Schultza-Middendorf.

**Vestuário:** Anne Willkom.

**Sinopse:**

Metrópolis é um longa-metragem alemão realizado pela produtora UFA. Trata-se de um filme de ciência ficção dirigida por Fritz Lang, cuja trama se desenvolve em um mundo futurista. Este filme foi lançado originalmente no ano de 1927, antes do cinema sonoro. É considerado um dos máximos expoentes do expressionismo alemão nas artes cinematográficas.

O roteiro foi escrito por Fritz Lang e sua esposa Thea von Harbou, inspirando em uma novela de 1926 da mesma von Harbou.

O filme desenvolve-se no ano 2026, em uma cidade-estado de enormes proporções chamada Metrópoles.

**Importância:**

O filme Metropolis tem seu destaque dentro dos filmes de ficção científica pelo fato de que é um filme mudo de 1927, feito por um mestre do expressionismo alemão Fritz Lang, foi um filme muito na frente do seu tempo, constituída por uma luta de classes podendo ser classificada entre os trabalhadores e a burguesia, podemos perceber a grande semelhança que Metropolis tem com a sociedade de hoje, que infelizmente não é o que vivemos, sem contar que a "cultura" que foi usada no filme foi uma das mais caras a ser produzida e tem uma influência nos dias de hoje, como a roupa da Beyoncé constituída inteiramente de metal, ou no clipe Paparazzi da Lady Gaga partes do corpo da mesma forma.

## 5.2 2001: Uma Odisseia no Espaço (1968)

Figura 2 – UMA ODISSEIA NO ESPAÇO



FONTE: (Divulgação: Uma Odisseia no Espaço, 1968)

**Diretor:** Stanley Kubrick

**Produtor:** Stanley Kubrick

**Roteiro:** Arthur C. Clarke, Stanley Kubrick

**Produção:** Reino Unido, EUA

**Ano do lançamento:** 1968

**Oscar:** Efeitos Visuais

**Indicações:** Direção de Arte, Roteiro Original e Direção.

### Sinopse

Desde a “Aurora do Homem” (a pré-história), um misterioso monólito negro parece emitir sinais de outra civilização interferindo no nosso planeta. Quatro milhões de anos depois, no século XXI, uma equipe de astronautas

liderados pelo experiente David Bowman (Keir Dullea) e Frank Poole (Gary Lockwood) é enviada à Júpiter para investigar o enigmático monólito na nave Discovery, totalmente controlada pelo computador HAL 9000. Entretanto, no meio da viagem HAL entra em pane e tenta assumir o controle da nave, eliminando um a um os tripulantes.

### 5.3 Star Wars IV – Uma Nova Esperança (1977)

Figura 3 - STAR WARS IV – UMA NOVA ESPERANÇA



FONTE: (Divulgação: Star Wars IV – Uma Nova Esperança, 1977)

**Direção:** George Lucas

**Roteiro:** George Lucas

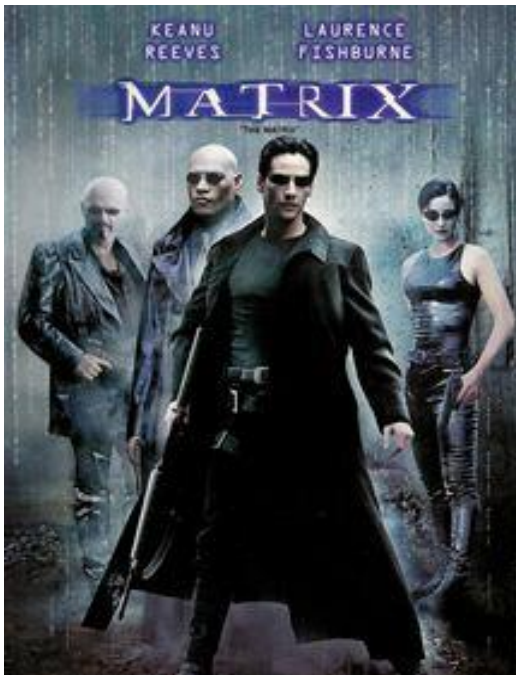
**Elenco:** Alec Guinness, Alex McCrindle, Angus MacInnes, Anthony Daniels, Carrie Fisher

#### **Sinopse**

A história gira em torno do jovem fazendeiro Luke Skywalker (Mark Hamill), que descobriu no robô adquirido pela família recentemente uma mensagem da princesa Leia (Carrie Fisher), implorando pela ajuda de Obi-Wan Kenobi (Alec Guinness). Luke encontra-se com Ben, amigo de seu pai, e lhe conta o ocorrido. Descobre, então, que Ben e Obi-Wan são a mesma pessoa. Kenobi deixa Luke a par da batalha que os rebeldes estão travando contra o Império e conta também sobre a existência de uma energia espiritual chamada "A Força" e os cavaleiros Jedi. Unidos ao mercenário Han Solo (Harrison Ford) e seu co-piloto Chewbacca (Peter Mayhew), os dois tentam resgatar a princesa Léia da Estrela da Morte, uma extraordinária nave de guerra controlada pelo perigoso Darth Vader (David Prowse), com voz de James Earl Jones).

## 5.4 Matrix (1999)

Figura 4 – MATRIX



FONTE: (Divulgação Matrix, 1999)

**Direção e roteiro:** Andy e Larry Wachowski

**Produção:** Joel Silver

**Música:** Don Davis

**Fotografia:** Bill Pope

**Direção de arte:** Hugh Bateup e Michelle McGahey

**Figurino:** Kym Barrett

**Edição:** Zach Staenberg

**Efeitos especiais:** Mass. Illusions, LLC / Manex Visual Effects / Amalgamated Pixels

**Lançamento:** 1999 (EUA)

**Elenco:** Laurence Fishburne (Morpheus); Carrie-Anne Moss (Trinity); Hugo Weaving (Agente Smith).

## **Sinopse**

Em um futuro próximo, Thomas Anderson (Keanu Reeves), um jovem programador de computador que mora em um cubículo escuro, é atormentado por estranhos pesadelos nos quais se encontra conectado por cabos e contra sua vontade, em um imenso sistema de computadores do futuro. Em todas essas ocasiões, acorda gritando no exato momento em que os eletrodos estão para penetrar em seu cérebro. À medida que o sonho se repete, Anderson começa a ter dúvidas sobre a realidade. Por meio do encontro com os misteriosos Morpheus (Laurence Fishburne) e Trinity (Carrie-Anne Moss), Thomas descobre que é, assim como outras pessoas, vítima do Matrix, um sistema inteligente e artificial que manipula a mente das pessoas, criando a ilusão de um mundo real enquanto usa os cérebros e corpos dos indivíduos para produzir energia. Morpheus, entretanto, está convencido de que Thomas é Neo, o aguardado messias capaz de enfrentar o Matrix e conduzir as pessoas de volta à realidade e à liberdade.

## 5.5 Ex-Machina (2015)

Figura 5 – EX – MACHINA



FONTE: (Divulgação Ex – Machina, 2015)

**Direção:** Alex Garland

**Roteiro:** Alex Garland

**Elenco:** Alicia Vikander, Claire Selby, Corey Johnson, Domhnall Gleeson, Elina Alminas, Gana Bayarsaikhan, Oscar Isaac, Sonoya Mizuno, Symara A. Templeman, Tiffany Pisani

**Produção:** Allon Reich, Andrew MacDonald

**Fotografia:** Rob Hardy

**Montador:** Mark Day

**Trilha Sonora:** Ben Salisbury, Geoff Barrow



**Sinopse:**

Caleb (Domhnall Gleeson), um jovem programador de computadores, ganha um concurso na empresa onde trabalha para passar uma semana na casa de Nathan Bateman (Oscar Isaac), presidente da companhia. Após sua chegada, Caleb percebe que foi o escolhido para participar de um teste com a última criação de Nathan: Ava (Alicia Vikander), uma robô com inteligência artificial. No entanto, a criatura se apresenta de uma forma que ninguém poderia prever, complicando a situação ao ponto que Caleb não sabe mais em quem confiar.

## 5.6 GÊNERO NA ATUALIDADE

Nos últimos anos, a ficção científica está conquistando destaque e mais espaço em discussões do cotidiano. Restrita anteriormente somente aos fãs do gênero, hoje com a evolução da tecnologia usada no dia-a-dia conseguiu se tornar a principal das ficções.

Com a comunicação cada dia mais integrada no cotidiano do homem, nossas percepções em relação ao mundo têm mudado a cada dia, essas mudanças são as responsáveis pela aceitação crescente que o gênero tem recebido.

A possibilidade de que um dia essa ficção possa se tornar real amanhã é um dos fatores que mais impulsiona essa transformação, imaginar a tecnologia fantástica apresentadas na literatura realmente é motivo de euforia.

Atualmente, mais famosos que os livros e filmes do gênero, os videogames, series e quadrinhos partilham de grande parte da razão desse sucesso todo, com mais participação das plataformas midiáticas se tornou inevitável que a transformação das opiniões populares em relação ao tema.

A abrangência que o mesmo tem em relação a sua subjetividade torna possível a discussão de diversos assuntos, desde transformações nas bases da sociedade a relações com extraterrestres.

Os seus principais títulos dos últimos dias não têm relação alguma com futuros muito distantes, somente alguma tecnologia ainda não inventada como um aparelho que apaga memórias indesejadas ou uma inteligência artificial superdesenvolvida a ponto de se tornar a namorada de alguém. Esse fenômeno ocorre devido a sua verossimilhança com nossa realidade, onde toda a sociedade se mantém do jeito que conhecemos e é tido somente como necessário de aceitar um único detalhe para acreditar que aquilo realmente poderia acontecer.

Nos quadrinhos essa leve diferença entre realidade e ficção não se torna tão atraente, pois essa mesma verossimilhança não é cobrada pelos seus fãs, nela temos como temas cyberpunk, como robôs e mundos pós apocalípticos,

que também atraem muito público devido a essa fantasia conseguir organizar de forma criativa o desejo imaginário de muitos entusiastas.

## 5.7O SOM E OS EFEITOS ESPECIAIS EM FILMES SCI-FI

Desde o início do cinema sonoro o Terror e à Ficção Científica, estiveram associados às “primeiras manifestações através dos instrumentos eletrônicos e de técnicas de manipulação do tape magnético”. (OLIVEIRA, 2014, p. 07).

Segundo Oliveira, nos anos 50, com o início das explorações espaciais no cinema norte-americano, as narrativas futurísticas e universos alienígenas estiveram a ter relação direta com sons eletrônicos. Posteriormente, as indicações dessa relação ficaram ainda mais palpáveis já que os primeiros instrumentos foram adaptados aos sintetizadores e à nova leva de dispositivos eletrônicos. E foi desta forma que se iniciou a parceria inseparável da Ficção Científica com à música eletroacústica.

Entretanto, no cinema, a música desenvolveu sua própria história, onde os elementos musicais estão em constante confronto com a narrativa, buscando junto aos estímulos visuais dar significação a obra audiovisual. Assim, ocorre não uma poética da música de cinema, mas sim “uma poética de cinema, na qual a música se insere” (CARRASCO, 2013, p.191 Apud OLIVEIRA, 2014, p. 131).

O cinema sonoro surge com o intuito de difundir a música dos filmes na sua forma gravada e sincronizada com a imagem, fazendo, desse modo, com o que todos se beneficiassem “do melhor equipamento orquestral” (CHION, 1997, p. 61 Apud OLIVEIRA, 2014, p.131), não para ouvir a voz dos atores, já que essa ideia é posterior.

O gênero de ficção científica onde os compositores de vanguarda encontram o espaço ideal para a suas experimentações, isso porque

Talvez pela natureza da temática, o espaço de exploração desse tipo de filme foi onde mais se fez uso de experiências com o som e onde melhor se deu a união entre diferentes elementos da trilha sonora.  
(OLIVEIRA, 2014, p. 131)

Isso porque a Ficção Científica abrange o modelo Tripartite (diálogos, música e ruídos) que foi predominante nos primeiros anos de sonorização cinematográfica e ainda referenciado nos dias de hoje acaba se diluindo dentro da cinematografia do gênero em um mar de significados (OLIVEIRA, 2014).

Entretanto, nos filmes de ficção científica atuais, segundo Schmidt, “uma presença alienígena requer nada menos que um massivo espetáculo sonoro eletrônico ao invés de uma partitura musical no sentido tradicional” (2009, p.24).

E ainda conclui que essa teoria

Certamente, seria aplicável aos últimos filmes de ficção científica como *Transformers* (2007), cuja trilha sonora é repleta de clamor da máquina baseada em formas de vida, um turbilhão digital criado, gravado, processado e misturado com vozes eletrônicas, explosões, gestos e ritmos.  
(SCHMIDT, 2004, p.24)

Em vista disso, a vanguarda e o *Sci-fi* compartilham de uma mesma linguagem; ambos se originaram num contexto cultural semelhante e têm como desejo em comum imaginar as consequências do processo tecnológico (SCHMIDT, 2004). E assim, se por um lado alguns compositores projetaram na vanguarda musical as experiências de atonalidade, ruído e música eletrônica buscando novas sonoridades, do outro lado, os próprios compositores da vanguarda eletrônica musical descobriram que os filmes de ficção científica eram um meio pelo qual poderiam aplicar toda sua experimentação de suas composições.

### **5.7.1 Panorama Histórico das Trilhas Sonoras dos Filmes de Ficção Científica**

#### **5.7.1.1 1902 – 1927: Era do som pré-sincronizado**

O início da produção de filmes de Ficção Científica acontece por conta da Literatura. No século XIX, *Frankenstein* de Mary Shelley é considerado o pioneiro. Entretanto, são as novelas de Verne *De La Terre a La Lune* (1869) e *Autor De La Lune* (1870) e o romance *The First Men In The Moon* (1901) de George Wells, serviram de inspiração para *Les Voyage Dans La Lune* (Viagem à Lua 1902) de Méliès, que considerada a primeira obra de Ficção Científica da história do Cinema. Nela, já é possível notar a existência de alguns elementos que seriam futuramente explorados e melhor desenvolvidos nos filmes de ficção científica: os efeitos especiais, a apropriação de recursos tecnológicos, a exploração espacial e o contato alienígena. (OLIVEIRA, 2014).

#### **5.7.1.2 1927 – 1945: Exploração de vários estilos de orquestração ocidental**

Seguindo os passos de Méliès e suas técnicas para criar seus cenários, foram produzidos dois curtas com caráter experimental na França. O primeiro, de Abel Gance, *La Folie du Docteur Tube* (1915), e o segundo, de René Clair, *Paris qui dort* (1923) (HAYWARD, 2004, p.5).

Das maiores produções de ficção científica da era do som pré-sincronizado foram *Aelita – A rainha de Marte* (1924), de Yakov Protazanov, e *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang.

*Metrópolis* é considerada a mais espetacular produção da era do som pré-sincronizado. O filme original conta com partitura escrita por Gottfried Huppertz (1887 – 1937). A música inclui materiais musicais de Wagner e Richard Strauss, e conta com algumas experiências modernas para representar a cidade dos trabalhadores. Em *Metrópolis*, o ritmo das cenas, a montagem visual e os intertítulos animados, com tipos e tamanhos diversos de letras,

corroboram para a concepção sonora. Como analisa Eisner, “neste filme mudo, o som foi *visualizado* com tal intensidade que temos a impressão de ouvir o martelamento das máquinas e das sirenes de fábrica, com seus raios de luz semelhantes a fanfarras” (EISNER, apud MANZANO, 2010, p. 127).

Como consequência dos avanços técnicos na área de captação e reprodução nos anos 30, o modelo tripartite da trilha sonora, decomposto em diálogos, efeitos sonoros e música, se estabeleceu. O *vithaphone* caiu em desuso e foi substituído pelo som óptico, “que se tornou o padrão da indústria cinematográfica” (CARRASCO, 2003, p. 133). Som e imagem passaram a serem impressos na película.

#### **5.7.1.3 Instrumentos Eletrônicos na Trilha Sonora de A Noiva de Frankenstein (1935)**

*A noiva de Frankenstein* foi o primeiro *score* importante de Waxman em Hollywood. O compositor é considerado um dos primeiros a utilizarem instrumentos eletrônico em uma trilha sonora de cinema e, já nessa época, seu uso esteve relacionado ao universo do terror e da ficção científica. Nesse filme, Waxman alia uma orquestra sinfônica em estilo wagneriano a instrumentos eletrônicos, como o *Teremin* e o órgão. O *Teremin* é utilizado para reproduzir, juntamente com os violinos, a linha melódica do *Tema da Noiva*.

O filme sintetiza várias tendências da música de cinema da década de 30: a trilha musical é composta em estilo neorromântico, há uso de *leitmotifs* e *Mickeymousing*, o tema de abertura utilizado nos créditos iniciais faz uso de síntese temática etc.

#### **5.7.1.4 1945 – 1960: Proeminência de aspectos discordantes e inusuais da orquestração: instrumentação que remete a outro mundo; temas futuristas;**

A partir dos anos 50, a trilha de ficção científica adquire uma característica altamente peculiar com o uso de instrumentos eletrônicos. Assim, a música passou a explorar sons anormais. Em muitos casos, a anormalidade era representada por uma oposição às ideias e valores norte-americanos. Dessa forma, a estigmatizada diferença de valores era traduzida para o plano físico sob a forma de criaturas grotescas como alienígenas, monstros ou insetos gigantes, que metaforizavam o “outro”: aquilo que fugia aos padrões pré-estabelecidos do cidadão médio norte-americano, que imaginavam ser o espectador comum desse tipo de filme.

Por conta do desenvolvimento da comunicação, os filmes de Ficção Científica produzidos nos anos 40 e 60 exploravam as ansiedades que dominavam a época. Assim, a exploração dos sentimentos provenientes das ameaças trazidas pelo desconhecido nos filmes de *sci-fi*, representam formas de sublimação dos medos trazidos pelo comunismo durante os anos de predomínio da Guerra Fria.

Em 1950, *Da Terra à Lua (Rocketship X-M)* e *Destino à Lua (Destination Moon)* inauguraram a era de exploração espacial de Hollywood. O único uso de som eletrônico no filme se dá por meio de um *sonovox* que acompanha as sequências ao redor da superfície da Lua.

Nos filmes de *sci-fi* da década de 50, os efeitos sonoros e a música tendiam a enfatizar elementos eletrônicos, mecânicos e etéreos. Esses efeitos vieram a representar sonoramente futuras tecnologias, ambientes e o desconhecido. Assim, tematicamente, nos filmes de ficção científica, o *Teremin* serviu como elemento de confluência entre arte e ciência, neste caso, música e eletricidade.

Outro grande filme de ficção científica da época cuja trilha sonora merece destaque foi *A guerra dos mundos (1953)*, versão cinematográfica adaptada da obra de H. G. Wells. Nele, o uso de sonoridades eletrônicas está confinado aos efeitos sonoros, como os ruídos provocados pelas naves e pelas atividades dos alienígenas.



#### **5.7.1.5 1960-1977: Continuação de uma orquestração transcendental, que remete a outro mundo; estilo futurista ao lado de uma variedade de abordagem musicais**

A década de 60 foi dominada por grandes séries televisivas que exploravam a

viagem lunar e a exploração espacial: *Dr. Who* (1963), *The Twilight Zone* (1959 – 64), *The Outer Limits* (1963 – 65), *Lost in Space* (1965 – 68) e *Star Trek* (1966 – 69). Todos tinham uma assinatura musical e música incidental evocativos de seus gêneros (HAYWARD, 2004,p.12). Além da temática espacial, novas abordagens pautadas no questionamento social, nos avanços da robótica e no crescimento dos governos ditatoriais permeiam os filmes de ficção científica da época.

Assim, além da música erudita de vanguarda, as trilhas das décadas de 60 e 70 passaram a absorver a música popular e ritmos como jazz, funk, rock e também o estilo afro futurista de Sun Ra. O sintetizador e o tape magnético se tornaram ferramentas muito em voga e artistas e grupos como David Bowie, *Tangerine Dream*, *The Organisation* e outros ligados à música experimental e eletrônica realizaram trilha sonora para muitos filmes (HAYWARD, 2004, p.16 - 18).

Em 1971, foram lançados três grandes clássicos da ficção científica cujas temáticas propunham um profundo questionamento social e ético. O *enigma de Andrômeda* (1971) foi o primeiro filme de *sci-fi* a tratar o tema a partir de outro enfoque: um vírus alienígena que contamina os humanos e coloca em risco a vida na Terra – uso de sintetizadores bastante rudimentares

e circuitos eletrônicos, além de processadores de efeito e instrumentos convencionais como bateria, contrabaixo elétrico e guitarra.

Os outros dois foram *Laranjamecânica*, que aborda a violência e o anarquismo - O uso de músicas clássicas ainda enfatiza o distanciamento emocional do espectador para com o universo afetivo dos personagens e cria um forte contraste entre a infantilidade dos drugs e a maturidade simbolizada pelo repertório “erudito”. Os timbres do sintetizador *Moog* também contribuem para o sentido de estranhamento e frieza que predomina nas cenas de violência protagonizadas por Alex e seus drugs. Em vários momentos, o espectador toma conhecimento dos gostos musicais do personagem por meio das obras executadas em contexto diegético.

E por fim *THX1138*, que retrata uma sociedade submissa e opressivamente controlada pelo governo.

O ano de 1975 marca uma grande revolução que aconteceria nas salas de cinema, coma invenção do processo de gravação ótica de som estereofônico pela *Dolby Laboratories*.

**5.7.1.6 1977 -: Proeminência do clássico score orquestral derivado de Hollywood em filmes de grande orçamento ao lado do ambiente transcendental, que remete a outro mundo; estilo futurista e; somado a isso, rock e, depois, disco, música Techno + aumento da música integrada; muitos efeitos sonoros.**

*Star Wars* (1977) marcou o início de uma nova onda de trilhas sonoras e grandes orçamentos para filmes de ficção científica. Os filmes criados a partir de então rejuvenesceram o gênero por revisitar uma nova era de maravilhas cinematográficas (HAYWARD, 2004, p.1). Com *Star Wars* tem início, então, a 5ª grande fase da música dos filmes de *sci-fi* do cinema de Hollywood, Europa e Japão.

Nessa época, a relação entre música e *sound design* passa a ser totalmente integrada. Filmes clássicos como *Alien - o oitavo passageiro* (1979)

e *Blade Runner* (1982) oferecem belos exemplos de como a música extradiegética e os sons naturalistas de um filme podem se complementar e fundir-se em uma trilha sonora integral. Certamente, parte da eficiência dessa união deve-se à proveniência eletrônica de tais sonoridades, o que, de certa forma, consolidou uma personalidade sonora, garantida pela unidade espectral e timbrística de alguns filmes da época. Por outro lado, o fato de que os sintetizadores musicais passaram a ser utilizados abundantemente como produtores de ambiências e atmosferas, contribuiu para adiluição das fronteiras entre o trabalho dos compositores e o dos *sound designers*.

#### **5.7.1.7 Blade Runner (1982)**

*Blade Runner* (1982), um dos maiores clássicos da ficção científica e um dos melhores exemplos de trilha musical eletrônica dos anos 80, possui o mérito de haver integrado habilmente os efeitos sonoros, a ambiência e a música em um todo sonoro que se torna elemento fundamental de significação fílmica.

Além das sonoridades orientais e sintetizadas, é marcante na trilha sonora de *Blade Runner* o uso intenso de efeitos sonoros, atmosferas e ambientes repletos de sons eletrônicos. Os monitores de computador e toda a infinidade de equipamentos eletrônicos, acompanhados por seus *bips*, *blips*, *zuidos*, *drones* e ruídos estáticos de toda espécie, além dos sons urbanos, explosões e outras bricolagens sonoras, contribuem para a criação de um ambiente futurista ecaótico. A música e os sons são utilizados, assim, para estabelecer a ambiência sombria, caótica e agregar valor aos diferentes locais onde a narrativa se desenvolve.

#### **5.7.1.8 Matrix (1999)**

Trilha sonora de Don Davis para *Matrix* (1999) combina elementos eletrônicos e orquestrais para produzir passagens texturais e atonais apropriadas para os eventos e configurações tecnológicas que se desenrolarão ao longo do filme (EVANS, 2004, p. 188). Nos mundos controlados pelos computadores, a trilha de ambientes é notadamente eletrônica, com efeitos eletrônicos e atmosferas. Parte do foley e das vozes são processadas eletronicamente e ganham relevo.

Nas décadas de 90 e anos 2000, as trilhas sonoras dos filmes de *sci-fi* foram um misto e inovação, classicismo, homenagem e pastiche. O período é marcado pela incorporação cada vez maior de elementos do universo pop, aliados à tradicional trilha orquestral e instrumentos eletrônicos.

## **5.8 DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA NA FICÇÃO CIENTÍFICA**

Para relatar e captar histórias que tratam de viagens no tempo, universos paralelos, vidas extraterrestres, viagens espaciais, vírus apocalípticos, realidades virtuais entre outros, além de uma boa história é também importante a forma como serão gravadas as cenas, temperatura de cor, angulações e planos selecionados pelo(a) diretor(ar) de fotografia que irá elaborar como desenvolver cada cena na câmera com a função de transmitir sensações, verossimilhança e dramaticidade ao espectador em conjunto com a realização de efeitos especiais. O primeiro filme relatado como ficção científica foi *Viagem a Lua*, do francês Georges Méliès (1902), considerado “pai dos efeitos especiais”.

O francês Georges Méliès (1861-1938) foi pioneiro na exploração das possibilidades da linguagem cinematográfica. Começou a produzir filmes em 1896 e inventou truques, movimentos de câmera e efeitos especiais, além de usar a luz

artificial. Sua obra-prima é *Le voyage dans la lune* (Viagem à Lua), de 1902, em que aparecem as primeiras representações de cientistas no cinema. Méliès misturou animação, sensualidade, curiosidade científica e comédia.” (BARCA, 2008)

Méliès, trabalhou na fotografia de seu filme com planos gerais em que podemos visualizar a cena como um todo além de diversos personagens no mesmo cenários realizando diversas funções cada um, como no preparo para a “nave” que irá leva-los para a lua. Além de utilizar-se muito do ilusionismo criando para criar profundidade de campo de movimento de cena. As cores são pintadas sobre os personagens, predominando as primárias. Em 1920 chega o filme “*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*” - John Barrymore, seu gênero é terror/ficção científica, ele trabalha na maior parte do tempo com planos gerais e planos médios, porém há cenas em que aparece um plano detalhe com a função de dar ênfase ao objeto. As cores sépia e azul compõem as cenas, ora sépia assimilando ao dia ora azul para noite. O tema do “cientista e o monstro” é abordado até os dias de hoje assim como a viagem espacial porém contam com grandes avanços tecnológicos cada vez mais realistas como o filme *Gravidade* (2013) que tem Emmanuel Lubeski como diretor de fotografia. *Gravidade* do diretor Alfonso Cuarón e diretor de fotografia, ganhador do óscar de melhor fotografia nos últimos anos (2014 com *Gravidade*, 2015 – *A inesperada virtude da ignorância* e 2016 – *O Regresso*).

## **5.9 DIREÇÃO DE ARTE NA FICÇÃO CIENTÍFICA**

Nos primórdios do cinema (1910 a 1920), o que realmente acontecia, era a permutação do teatro para as telas, era o fazer funcionar cenários e demais elementos cênicos, incluindo maquiagem e figurino. “*Viagem a Lua*”, um filme francês de 1902, foi provavelmente o primeiro filme do gênero ficção científica, onde incluía efeitos especiais, seres de outros planetas, e as animações que até então eram mais desconhecidas. A cena símbolo desse filme, é a nave espacial pousando no olho do Homem da Lua.

Outro filme que ficou marcado pela sua grande produção foi o “Metropolis”, o mais caro a ser produzida até então, contém cenas com efeitos especiais, sendo assim considerada uma obra muito à frente de seu tempo, filme que deu um grande nome ao gênero ficção científica. Em seguida foi produzido o “Encouraçado Potemkin”, nesses filmes, os cenários eram de planos abertos e cada cena se via restígios da pintura e fotografia, a partir de então, começou a se sentir uma necessidade de uma demanda maior de equipe, equipamentos e automaticamente começou a se formar uma linguagem própria. Então começaram a se dividir funções, e assim foi criado o Diretor de Arte que era o responsável por todo o aspecto visual do filme, desde sets, até efeitos especiais.

Nessa transição, as câmeras ainda não tinham mutabilidade e isso trazia limitações, até a maquiagem das atrizes tinham que ser em um tom amarelado para poder dar contraste nos olhos. A cor da pele também ficava alterada dependendo das condições de luz dos locais.

Na década de 40, os estúdios americanos já estavam produzindo vários e vários filmes ao mesmo tempo, e o que salvava eles era o technicolor, que “exigia uma câmera grande que trabalhava com quatro chassis de filme ao mesmo tempo, fixada em gruas ou travellings para poder ser movimentada, operada por até 6 pessoas” (CASTILHO, 2006). Tudo foi realizado em estúdio, qualquer externa era realizado por luzes artificiais. Porém, o technicolor, tinha limitação de cores para figurinos e cenários, então a direção de arte, tinha que se adequar ao trabalho dela, não podiam usar cores claras, como tons pastéis por exemplo.

A Nouvelle Vague (movimento artístico do cinema francês), voltou a gravar com câmeras leves, fora de estúdios, produzindo filmes em preto e branco. Osatores e atrizes começaram a ser idolatrados. Walt Disney começou a produzir animações na década de 50. A Cinecittá (plexo de teatros e estúdios situados na periferia oriental de Roma) começou a produzir em estúdios, assim o diretor de arte vai ganhando mais lugar para poder trabalhar.

Kubrick foi um cineasta que transformou o trabalho do diretor de arte, todos os filmes dele, acabavam sendo realmente obras de arte. Ele deu autonomia as suas diretoras de uma forma que até então era inédita. Elas

foram atrás de maquiagem, pesquisaram roupas e perucas, assim Kubrick foi atrás do jeito que as diretoras de arte queriam, para produzirem Barry Lyndon. Como no início do cinema e do gênero ficção científica, as cenas eram produzidas como pintura, mas dessa vez, como uma pintura da época de Barry Lyndon. Kubrick então mandou fazer câmeras especiais para filmar cenas a luz de velas. O resultado então, foram personagens caracterizados com roupas da época, e o cenário perfeito, que faz quem está assistindo ao filme, ter a impressão de que está vivendo aquela cena, naquela mesma época.

Fellini também foi muito importante e é considerada um dos mais criativos da época, surrealista, Fellini criou cenários absurdos e personagens fictícios, ele reconstruía lugares que realmente existiam, dentro de estúdios.

George Lucas foi quem fez o primeiro Star Wars e utilizava as técnicas da Disney, para criar cenários fictícios: placas de vidro pintadas onde os personagens são depois “colados” na montagem do filme. Mas ainda estava pouco para George Lucas, foi então que ele abriu a Industrial Light and Magic, onde a direção de arte agregou mais um departamento, chamado “computação gráfica”.

“Tudo que você vê na tela, enquadrado pela câmera, é direção de arte” (CASTILHO, 2006). Resumidamente, o diretor de arte coordena tudo o que vai ser mostrado e também as pessoas que vão fazer aquilo acontecer, é uma equipe sendo gerenciada por uma pessoa, o diretor de arte calcula custos, orienta a fotografia, a construção de cenário por completo e precisa conhecer bem as técnicas dessa profissão.

Apesar de toda a tecnologia atual e das quase infinitivas possibilidades de produção, o princípio criativo do diretor de arte permanece o mesmo: transformar em realidade o que o diretor e os roteiristas do filme imaginaram. Construir mundos de sonhos, podendo ser esta construção no mundo real em estúdio ou sendo em um computador. Um filme sem direção de arte pode ser um bom filme; um filme com boa direção de arte será sempre um filme melhor.

## **6 STORYLINE**

A filha do criador do maior jogo de realidade virtual já inventado, insatisfeita com o que esse jogo tem feito com o mundo após a sua morte, pede ajuda para um rapaz do passado, que conhece através do jogo, para destruí-lo. Porém, ele só aceita quando ambos descobrem que ela está presa no jogo e tem sua memória apagada anualmente pelo antigo braço direito de seu pai.



## **7 SINOPSE**

Após a morte do seu pai, Valentina vê o trabalho da vida dele acabar aos poucos com o mundo. Decidida a impedir que as coisas cheguem aonde chegaram, ele recorre a Noah para tentar cortar o mal pela raiz, porém, o antigo amigo de seu pai e novo presidente da empresa, Bernardo, esconde mais coisas da herdeira da Kronos do que ela poderia imaginar.

## 8 ARGUMENTOS

### 8.1 PRIMEIRO EPISÓDIO

Dentro do Nêmesis, jogo de realidade virtual criado pela empresa Kronos em 2068, famoso e usado por todos em 2100, usando-o para voltar no tempo até 2070, Valentina Malabatty, uma jovem de vinte anos, filha do falecido criador do jogo, anda pelo parque até um banco, onde se senta. Uma propaganda indica o dia cinco de fevereiro, sem o ano.

Sua família naquela época, quando ela tinha seis anos, composta por ela, seu pai Antônio Malabatty, e sua mãe Eva Malabatty, passa pela Valentina mais velha, brincado, e ela os observa. Ambas as Valentina usam uma pulseira igual com um M cravejado de pedras.

Noah D'ávila, um rapaz de vinte e um anos com quem Valentina namora, se aproxima e a abraça. Valentina se afasta, dizendo não conhece-lo e deixando o rapaz confuso.

No ano de 2100, Bernardo Lambertini, um homem de cinquenta e oito anos, antigo braço direito de Antônio, atual responsável pela Kronos e tutor de Valentina desde a morte de seus pais, observa, através do computador da empresa, o casal interagindo no jogo, aparentemente felizes. O calendário no canto da tela mostra a data trinta de abril, sem ano.

Quando Noah sai do parque, deixando Valentina sozinha, Bernardo seleciona o avatar da garota e um quadro com informações aparece ao seu lado. Bernardo diminui a barra que indica a quantidade de vida da garota, e sorri ao ver o efeito que isso instantaneamente causa nela na tela.

A secretária eletrônica de Bernardo avisa que Noah está esperando para vê-lo, ele fecha o jogo e o manda entrar.

Valentina, em seu quarto, observa fotos antigas de sua família.

Bernardo entra e Valentina para o que está fazendo, dando as costas para ele e se ocupando de outra coisa.

Bernardo tenta convencer Valentina a ir em uma festa da Kronos e ela nega, dizendo que não quer ter nada a ver com a empresa que, de acordo com o que ela acredita, está destruindo o mundo. Os dois discutem e Bernardo ameaça a garota, que não o leva a sério.

O sistema do lugar anuncia que Valentina tem um compromisso com Noah e ela manda Bernardo sair de seu quarto. Ele se recusa, afirmando que só sai dali quando ela concordar em participar da festa.

Mesmo a contragosto, Valentina concorda com Bernardo, que sai do seu quarto com um sorriso vitorioso, deixando-a irritada.

Usando o jogo para viajar no tempo, Valentina está na casa de Noah quando ele chega, e se surpreende com a presença da garota. Quando Noah pergunta o que ela faz ali, ela diz que ambos precisam conversar.

Valentina tenta contar para o namorado a verdade sobre sua vida, porém não consegue.

Noah a incentiva a contar o que quer a esteja deixando nervosa daquele jeito.

Ela diz que mentiu sobre quem é e Noah tenta amenizar a situação dizendo que, no Nêmesis, todos mentem sobre quem é, e que isso não é um problema, porém, Valentina nega, dizendo que aquilo não é certo e que ela passou dos limites.

Noah volta a incentiva-la a continuar falando e Valentina conta sobre quem é, que vem do futuro, e que quer acabar com o Nêmesis. Ele então não acredita e ri da garota, que o encara seriamente, deixando claro que aquilo não é brincadeira.

Começando a ficar nervoso e preocupado com o que a garota diz, Noah a questiona sobre como ela, supostamente, veio do futuro.

Próximo aos olhos da garota, uma transição colorida aparece e aos poucos se afasta dos olhos da mesma.

Valentina está no limbo, com óculos do Nêmesis no rosto, um espaço pouco iluminado com um ar sombrio, ela está parada, em todas as direções só há fumaça e escuridão.

## 8.2 SEGUNDO EPISÓDIO

Noah está sentado, enquanto Valentina anda de um lado para o outro na sua frente.

Ele a manda embora, enquanto ela tenta convence-lo a ajuda-la com o Nêmesis, mas Noah recusa, dizendo que não está no jogo para arrumar mais problemas do que já tem na vida real.

Em 2100, na realidade, Bernardo está sentado em sua sala, lendo alguns documentos, quando uma voz anuncia que Noah chegou. Bernardo o manda entrar, colocando os papeis de lado e, alguns segundos depois, Noah, com cinquenta e um anos, entra.

Fingindo estar animado, Bernardo manda Noah sentar e lhe faz algumas perguntas sobre o “assunto de alguns dias atrás”. Noah diz não lembrar de nada sobre a garota que ele procura, e Bernardo diz que tudo bem, e para procura-lo se ele lembrar de algo.

Noah sai da sala e Bernardo dá um soco na mesa.

Do lado de fora do escritório, Noah entra em um elevador e aperta o botão para o oitavo andar. Quando as portas se fecham ele sussurra que deveria ter ajudado a garota quando teve chance.

Em 2100, no jogo, à noite, Valentina anda cumprimentando algumas pessoas pelo parque repleto de gente, onde ocorre a festa de aniversário do Nêmesis.

Para em frente a uma das várias barracas espalhadas pelo lugar e conversa com o rapaz por trás dela, que avisa que Bernardo estava a procurando.

Em 2070, no jogo, Noah abre espaço pela multidão reunida em frente ao palco montado no parque, onde acontece a festa de aniversário do Nêmesis, com uma decoração diferente daquela que Valentina está.

Em cima do palco, Antônio, Eva e Valentina com seis anos estão em frente há uma faixa que diz que o jogo completa oito anos, enquanto Bernardo, com vinte e oito anos observa os três mais ao fundo.

Noah observa os quatro enquanto Bernardo faz seu discurso, e quando ele termina de falar e anuncia uma banda que fará o show aquela noite, ele se afasta do palco, indo para longe da multidão.

Em 2100, no jogo, Bernardo encontra Valentina na festa e reclama por não ter encontrado ela em casa no horário que tinha avisado que passava para busca-la. Valentina simplesmente o ignora. Irritado, Bernardo avisa que eles já estão atrasados com o cronograma da festa graças a ela, que somente respira fundo e manda-o apressar as coisas.

Os dois sobem no palco e Valentina tem um sorriso forçado enquanto Bernardo faz seu discurso. Quando ele diz que o Nêmesis está completando trinta e oito anos, ela finalmente olha para a faixa, seu sorriso vacila e ela parece confusa. As palmas que seguem o fim do discurso de Bernardo chamam sua atenção e ela volta a sorrir para o público.

Assim que saem do palco, Valentina vira para Bernardo, que ri, reclamando sobre ser obrigado a ter a mesma conversa chata todos os anos.

Em 2070, no jogo, Noah está sentado conversando com um grupo de amigos, quando um grupo de criança passa correndo por eles. Entre elas, está Valentina com seis anos. Noah encara as crianças, ignorando por alguns segundos o que seus amigos dizem.

Um dos seus amigos, com quem ele só tem contato dentro do jogo, faz uma piada sobre ele querer um filho, e outro brinca sobre como seria a aparência de um filho dele com Valentina. Uma terceira pessoa do grupo pergunta sobre onde está a namorada de Noah, com quem eles não tem contato desde a conversa sobre quem ela realmente é, e ele simplesmente se afasta, deixando todos confusos.

Em 2100, no jogo que ela acredita ser a realidade, Valentina e Bernardo entram no quarto da garota, que grita exigindo explicações sobre como um jogo dois anos mais velho que ela está completando dezoito anos a mais do que ela tem.

Com uma calma que não coincide com o momento, Bernardo conta que Valentina não tem vinte, mas trinta e seis anos, e está presa dentro do jogo.

Valentina nega de todas as formas que encontra, e Bernardo diz não ligar para se ela acredita ou não, indo em direção a porta do quarto. Antes que ele possa sair, Valentina pergunta como aquilo aconteceu e, com um sorriso, Bernardo conta que, para garantir que ela nunca completasse vinte e um anos e tivesse, legalmente, o controle da Kronos, ele a prendeu ali.

Valentina o encara, parecendo não acreditar no que escuta, e Bernardo diz, rindo, que vai deixá-la pensar naquilo pelas próximas horas, antes de apagar sua memória de novo.

Quando está saindo Bernardo sente alguma coisa bater contra sua cabeça e se vira assustado, encontrando Valentina em pé e um dos seus poucos objetos de decoração no chão, aos seus pés.

Gritando, Valentina exige saber como ela não se lembra de nada dos últimos dezessete anos e o que aconteceu com ela na realidade.

Bernardo anda até ela rapidamente, a segura pelos braços e gritando que, apesar de estar cansado de ter aquela conversa, para evitar problemas, ele apaga tudo o que aconteceu no ano da sua memória depois daquelas discussões, e que ele não sabe o que aconteceu com seu corpo, ou ela com certeza já não estaria mais ali.

Bernardo empurra Valentina para longe de si e sai do quarto batendo a porta.

Através do Nêmesis, em 2070, Valentina entra na casa de Noah e o encontra sentado na poltrona riscando rapidamente um bloco de papel.

Os dois conversam rapidamente, e Valentina conta o que acabou de descobrir e pede para que Noah não repense sua decisão sobre destruir o Nêmesis, mas lhe conte a verdade sobre ela quando ela se esquecer de tudo novamente.

### 8.3 TERCEIRO EPSÓDIO

Em 2078, na realidade, Bernardo está sentado na sala da Antônio quando seu celular toca. Ele atende e a pessoa do outro lado diz que está feito, porém, Valentina não estava no carro.

Bernardo desliga o telefone com raiva.

No jogo, em 2070, Valentina está sentada em um banco, ao lado de Noah, que se desculpa, dizendo que a confundiu com outra pessoa, percebendo que ela teve novamente a memória apagada e sem ter coragem de contar a verdade para a garota.

Valentina sorri para ele e diz que não tem problema, enquanto levanta e, com um aceno de cabeça, se afasta dele.

Ela está andando pelo parque quando uma criança esbarra contra ela. Valentina segura a menina para que ela não caia e fica surpresa ao perceber que a garota é ela, com seis anos.

Antônio e Eva aparecem e Valentina os encara ainda mais surpresa. Bernardo sorri para a Valentina mais velha e diz para a mais nova parar de correr e deixa-los para trás. Eva sugere que os dois vão fazer algo em outro lugar e os dois se afastam. Valentina sorri para a mãe e começa a se afastar, mas Eva a impede, perguntando quando Antônio cedeu a Bernardo para usar o jogo para viajar no tempo. Valentina olha assustada para a mãe, que faz um comentário sobre sua idade, e a garota começa a chorar, abraçando-a.

Noah, que observava acena de longe, ainda sentado no banco, respira fundo e fecha os olhos.

Em 2070, na realidade, Noah está sentado em sua casa, que tem apenas uma poltrona, um colchão e uma mesa de centro, com um pen drive em cima.

Ele tira os óculos e levanta, pegando o pen drive e o rodando entre os dedos, antes de apertá-lo.

Em 2100, na realidade, Bernardo está sentado no escritório, observando Valentina e interagindo com a mãe, quando percebe Noah ao fundo.

Dando um soco na mesa, Bernardo levanta, tranca a porta da sala, liga para sua secretária, dizendo que não quer ser incomodado e coloca o óculos do Nêmesis.

Já no jogo, Bernardo entra no quarto de Valentina e a encontra sentada na cama, com os óculos do Nêmesis.

Em um movimento brusco, ele tira os óculos dela, e diz que eles precisam conversar, enquanto a garota o encara assustada.

Em 2070, na realidade, Noah entra no escritório da Kronos sorrindo para algumas pessoas que encontra no meio do caminho.

Noah entra em sua sala e tranca a porta. Encara o computador antes de sentar e o ligar, já colocando o pen drive nele.

Quando o aparelho liga, alguém bate na porta e Noah pula na cadeira, levantando rapidamente depois de tirar o pen drive e coloca-lo novamente no bolso, e vai atender a porta.

Bernardo, com vinte e oito anos, entra na sala assim que ele abre a porta, reclamando sobre um erro na nova atualização e Noah promete concertar o mais rápido possível.

Bernardo o encara de um jeito estranho antes de sair.

Em 2100, no Nêmesis, Bernardo diz a Valentina que ocorreu um problema na atualização mais recente do jogo e que alguns usuários foram mandados para um ano diferente, e que os outros foram arrumados, mas não o dela, pois querem estudar o problema para tornar isso uma possibilidade.

Valentina diz que não quer ter nada a ver com o jogo e Bernardo fala sobre Valentina poder ver sua família.

Em 2070, na realidade, Noah fecha a porta atrás de Bernardo e senta novamente em frente ao computador, conectando o pen drive enquanto diz que Bernardo não vai acabar com a vida de Valentina.

Em 2100, no jogo, Valentina fala sobre evitar a morte dos pais e Bernardo diz que ela não pode mexer no passado.

Em 2070, na realidade, os arquivos do pen drive aparecem na tela e Noah abre um, cujo o nome já indica que é um vírus, respirando fundo.

Em 2100, ainda no jogo, Bernardo e Valentina discutem sobre o Nêmesis.

Em 2070, na realidade, Noah observa o programa, previamente programado para parar as câmeras do escritório, carregar.



Em 2100, no jogo, Bernardo e Valentina discutem, e ele se mostra cada vez mais nervoso enquanto ela o acusa de ser responsável pela morte de seus pais.

Em 2070, na realidade, o arquivo de Noah termina de carregar e ele estala os dedos, observando a mensagem que pede uma senha.

Em 2100, no Nêmesis, Bernardo e Valentina ainda discutem.

Em 2070, na realidade, Noah digita a senha e aperta o botão de ok, liberando o vírus por todo o sistema do Nêmesis.

Em 2100, no jogo, Bernardo e Valentina ainda discutem, porém, a imagem passa a ficar cada vez mais embaçada.

Em 2070, na realidade, um alarme soa alto dentro da Kronos enquanto Noah puxa o pen drive do computador. Sua tela fica preta e ele corre para fora da sala, encontrando vários funcionários fazendo o mesmo.

Antônio passa correndo enquanto grita para todos irem para uma parte específica da empresa, e rapidamente todos começam a seguir a mesma direção, enquanto Noah, discretamente, vai na direção contrária.

Em 2100, no Nêmesis, a imagem de Bernardo e Valentina fica cada vez mais distorcida.

Em 2070, na realidade, Noah entra na sala de Antônio. Trancando a porta, ele revira a sala até encontrar três pen drives parecidos com o seu, um deles plugado no computador, os coloca no bolso e sai da sala.

Noah entra em sua sala e fecha a porta, sentando em sua cadeira e sorrindo para os três objetos na sua mão.

Algumas horas depois uma pessoa entra em sua sala. Noah ainda está sentado em sua cadeira, porém não tem os pen drives na mão.

Noah e a pessoa conversam brevemente sobre o que aconteceu e sobre como o sinal que parou as câmeras parecem ter vindo de fora, além de como aquela parada na empresa parece ter afetado muitas pessoas fora dali.

De noite, ainda na realidade, Noah para em frente á um lago e respira fundo, colocando a mão no bolso e pegando os três pen drives.

Depois de olhar para os lados e garantir que ninguém está olhando, Noah arremessa os objetos no lago.

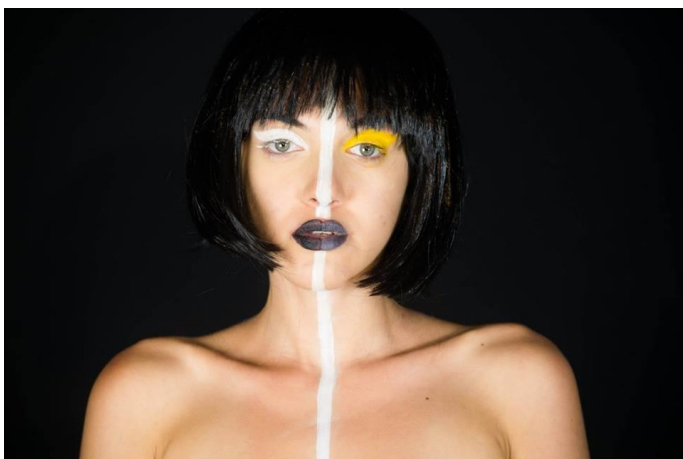
Em uma tela preta, Valentina fala sobre o tempo e como mexer com ele pode ser perigoso.

Valentina está parada no limbo, sem se mexer, com óculos do Nêmesis no rosto. A imagem foca em seu rosto e ela tira o óculos, olhando em volta, parecendo perdida, parando apenas quando vê uma pessoa parada na sua frente.

## 9 PERFIL DOS PERSONAGENS

### 9.1 VALENTINA MALABATTY

Figura 6– VALENTINA



Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)

#### VIDA VIRTUAL PRESENTE

Valentina Malabatty, uma jovem de 20 anos, morena dos olhos azuis, estatura mediada, não é de fazer muitos exercícios, porém sempre cuidou muito bem da sua alimentação, 56 kg, 1,74cm, gosta muito de ouvir música e de se maquiar é um tanto vaidosa. Sua vida social não é muito agitada, pois prefere passar seu tempo vago lendo, tem poucos amigos, mas os considera confiáveis.

Sua relação com a família era muito boa durante sua infância, até a morte de seus pais, que faleceram por conta de um acidente de carro, em viagem de negócios, Valentina tinha 14 anos.

Valentina tenta superar a morte de seus pais até os dias atuais, ainda, de certo modo, culpa seu tutor, Bernardo Lambertini, pelas mortes. Sua relação com ele é fria e um tanto conflitante por discordarem de diversas visões: ela acredita que ele só tem a visão capitalista e não vê a vida com poesia.

Sua rotina é estar isolada, muitas vezes relembrando o passado, quando estava ao lado de sua família. Aos finais de semana encontra com seus poucos amigos, mas se sente mais confortável em seu quarto lendo.

Mesmo sendo contra ao vício que o jogo causa nas pessoas, Valentina também vive uma vida virtual já que todos seus amigos o jogam.

## **REALIDADE VIRTUAL PASSADO**

Valentina, despojada, curiosa e comunicativa dispensa qualquer tipo de insegurança, entrou no jogo para tentar reverter o vício que as pessoas criaram por ele.

Cabelos que mudam de cor conforme seu estado psicológico, maquiagem em neon e roupas com combinações análogas e detalhes contrastantes.

Ela conversa com todos, e não separa suas duas realidades como a maioria das pessoas. Valentina mesmo sendo contra o jogo, conhece o jovem Noah e vive um relacionamento amoroso dentro da realidade virtual, mesmo sabendo que não é real.

Conforme com anos passam, Valentina percebe detalhes de que está parada no tempo, ou mais precisamente, presa no jogo, seu corpo real está preso, em uma espécie de limbo, um lugar sombrio e frio, onde não há nada além dela mesma.

## 9.2 NOAH D'ÁVILA

Figura 7 - NOAH



Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)

### VIDA REAL

Noah D'ávila, 21 anos, vive em São Paulo, um jovem de pele branca, estatura média, 1,71cm, e 70 kg. Sempre usa roupas de tons puxados para o cinza ou preto. Tem os cabelos castanhos escuros, e barba por fazer, e é extremamente inteligente, trabalha na empresa Krónos, a maior criadora de games da atualidade, é um dos responsáveis pela programação da nova sensação do momento, o jogo de vida virtual Nêmesis, e como a maioria da população, Noah é um homem calado, solitário, mora sozinho num apartamento de apenas dois cômodos. Usa seu dinheiro apenas para as maiores necessidades humanas, vive numa rotina constante, não se destaca no meio da multidão.

Assim como o resto da população, também tem um perfil do jogo Nêmesis, e por lá, vive a vida que julga perfeita, ao chegar do trabalho, senta em sua poltrona confortável e coloca seus óculos de realidade virtual, assim, se integra ao jogo.

Após a um experimento de teletransporte frustrado que causou a morte de seus pais, passou a ser criado pela avó, chamada Helena, no interior do estado. Eles sempre tiveram um bom relacionamento e foi ela que ensinou toda a base moral que ele adquiriu.

Mas apesar disso, a carência emocional que a morte dos pais causou sempre existiu e afetou sua personalidade, o tornando uma criança mais solitária e introspectiva que as demais e isso contribuiu para que sua personalidade seja em muitos pontos egoístas, como uma forma de proteção, e essa é o seu pior defeito. Por outro lado, sua melhor qualidade é possuir uma determinação fora do normal para alcançar seus objetivos.

Dono de um QI elevado se destacou na vida acadêmica a ponto de ganhar uma bolsa e um convite para trabalhar em uma das melhores empresas do ramo da tecnologia, assim suas visitas à avó ficaram cada vez menos frequentes por conta da vida intensa de trabalho e Nêmesis e agora só se veem e falam por vídeo chamado.

Apaixonado por números, Noah tem a mania de procurá-los e multiplicá-los até que o resultado seja o maior número par que ele conseguir encontrar.

No começo da sua faculdade Noah, se relacionou com uma garota que se interessou pela mania dele e se aproximou, foi algo bem estranho para ele, que durou apenas uma semana, pois depois da noite de amor deles, Noah descobriu que ela mudaria de cidade, então ele entrou no mundo virtual, como um tipo de refúgio cada vez maior, por isso quando Valentina apareceu ele teve medo de se entregar e sofrer mais ainda.

## **REALIDADE VIRTUAL**

Noah, sempre usa roupas de tons de neon, é marcado por seu ar irônico, risonho, e comunicativo diferente de sua vida real.

Toda tarde ele encontra amigos na praça central, para jogar conversa fora e cantarem ao som do violão que seu melhor amigo toca.

Foi em um desses encontros, que ele conheceu Valentina, ela estava sozinha na praça, olhando o grupo de amigos que se divertiam, foi assim que então Noah a convidou para se juntar a eles.

Noah, ainda assim carrega consigo uma insegurança em relação ao amor, o que fez com que ele fosse com calma ao perceber que estava se apaixonando por Valentina. O fato de ser uma plataforma virtual lhe deu segurança, o que com o tempo fez ele se aproximar cada vez mais de Valentina, se tornando mais feliz e completo, algo que não sente na vida real.

### 9.3 BERNARDO LAMBERTINI

Figura 8 – BERNARDO



Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)

#### VIDA REAL

Bernardo Lambertini, 58 anos, é um homem moreno, olhos castanhos, de estatura média, 1,70cm, 73 kg, olhar sério e postura forte. Após o falecimento de Antônio, tornou-se presidente da Krónos e também tutor de Valentina. Conforme a lei, a garota se tornaria a nova dona da empresa ao completar 21 anos. Bernardo então arruma uma forma de se livrar da garota, prendendo a em uma espécie de limbo, onde ela não sabe o que realmente está acontecendo, ficando presa no tempo, sendo impedida de envelhecer, ele então apaga suas memórias anualmente, e Valentina não consegue identificar o fato de que não vive uma vida real.

Bernardo, sempre foi fiel aos seus projetos, ambicioso e egoísta, pensa no sucesso, deixando de lado suas relações efetivas, mas mesmo assim possui olhares de cobiça por Valentina.

Nunca realmente gostou muito do jogo, só o vê como forma de ganhar dinheiro, então normalmente só entra no jogo para cumprir responsabilidades e

continuar com a farsa de vida real de Valentina, e não para se divertir efetivamente.

## **REALIDADE VIRTUAL**

Ele realmente não se comove pelo jogo, então sua personalidade se mantém, a diferença é que ele também usa roupas de tons neons e ele faz aparições promocionais e por isso se comporta mais como um showman.



## 10 ROTEIRO

### 10.1 PRIMEIRO EPISÓDIO

EXT. PARQUE. DIA - VIRTUAL. 2070

VALENTINA caminha pelo parque até um dos bancos espalhados pelo lugar e senta, observando as coisas em volta. Um holograma de propaganda ao fundo anuncia um show "Hoje, 5 de fevereiro".

Uma garotinha, Valentina com seis anos, passa correndo e ANTÔNIO, seu pai, a segue, ambos rindo. Antônio alcança a garota e a segura pelos ombros. Ambos caem no chão e uma mulher, mãe de Valentina, se aproxima deles rindo. Os dois levantam e a garota volta a correr, em direção a mãe, esticando os braços. As duas se abraçam. No pulso esquerdo, a garota usa uma pulseira com um delicado "M" na frente. As duas se afastam, dão as mãos e saem em direção a Antônio, que passa o braço em torno da cintura da esposa enquanto os três saem dali. Valentina os observa o tempo todo, rodando uma pulseira idêntica a de sua versão mais nova em seu pulso, e uma lagrima escorre de seu rosto. NOAH se aproxima e a abraça por trás.

NOAH

Hey!

Valentina seca a lagrima rapidamente, se afastando do rapaz enquanto levanta e o encara.

NOAH

Tá tudo bem?

VALENTINA

Tudo. Eu acho. Quem é você?

NOAH

Como assim, quem sou eu? Não me conhece mais?

VALENTINA

Desculpa, mas você deve estar me confundindo com alguém.

NOAH

Não tem graça, Valentina.

Valentina o encara com os olhos arregalados.

VALENTINA

Como sabe meu nome?

Noah a encara franzindo a testa.

INT. ESCRITÓRIO KRÓNOS. DIA. - REAL. 2100

BERNARDO observa, pelo computador, Noah e Valentina interagindo no jogo. O símbolo do Nêmesis indica que ele é o único programa aberto. Na parte inferior o computador marca o dia 30 de abril.

O casal conversa no parque, caminhando de mãos dadas, enquanto riem. Os dois param de frente um para o outro e Noah a beija.

Bernardo passa a mão pelo rosto e respira fundo.

Valentina e Noah se abraçam por alguns segundos. Os dois se afastam e ele fecha os olhos enquanto ela caminha em direção a um banco.

Bernardo põe o dedo sobre a imagem de Valentina e um quadro com informações da garota aparece ao lado dela.

Bernardo usa o dedo para diminuir a barra que informa a saúde da garota e observa, sorrindo, enquanto ela para por alguns segundos, respirando fundo e piscando algumas vezes, antes de cambalear até o banco e sentar.

Três batidas na porta chamam a atenção de Bernardo, que diminui a janela do jogo rapidamente.

BERNARDO

Entra!

PESSOA 1

Desculpe interromper, senhor, mas o senhor D'ávila está aqui.

BERNARDO

Mande ele entrar.

Bernardo levanta de sua cadeira e caminha até a janela, ficando de costas para a porta enquanto observa a cidade do lado de fora.

NOAH

Com licença, senhor. Mandou me chamar?

Bernardo sorri.

INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100

Valentina, sentada em sua cama, olha fotos da sua família pelo computador, as passando lentamente. A pulseira com a letra "M" está em seu pulso.

Bernardo, vestido formalmente, entra sorrindo e Valentina respira fundo, desligando o computador e levanta, parando em frente a um espelho, de costas para ele, e mexe no cabelo.

VALENTINA

O que quer?

BERNARDO

Já escolheu a roupa que vai usar no fim de semana?

VALENTINA

Pela última vez, Bernardo, eu não vou.

BERNARDO

Você tem responsabilidades com a sua família e o mínimo que você tem obrigação de fazer é cumprir com cada uma delas, Valentina!

VALENTINA

Não, muito obrigada, mas não quero ter nada a ver com isso.

BERNARDO

Não me importa o que você quer. Você tem que honrar o nome Malabatty!

VALENTINA

Eu não sei porque você valoriza tanto esse nome. Ele nem é seu.

Bernardo respira fundo e ajeita a gravata e o terno.

BERNARDO

Eu não vou aceitar esse comportamento, Valentina!

VALENTINA

Você não tem que aceitar ou deixar de aceitar nada!

BERNARDO

É só uma porcária de festa da empresa. Qual o grande problema? Chega de ser uma mancha no nome dessa família.

VALENTINA

Irônico você falar isso quando é você quem desonra o trabalho da Kronos.

BERNARDO

Eu me recuso a continuar tendo essa discussão.  
Você que lide com as consequências depois.

VALENTINA

Pode ameaçar o quanto quiser. Sei que não pode  
fazer nada pra me prejudicar. Não mais.

Bernardo suspira, balançando a cabeça negativamente.

BERNARDO

Você me faz parecer um monstro falando desse  
jeito. Eu só quero cuidar de você.

CASA (VÔZ ROBOTICA)

Valentina, seu compromisso com Noah começa em  
cinco minutos.

Bernardo sorri para a garota, que revira os olhos, voltando  
para a cama.

BERNARDO

Quem é Noah?

VALENTINA

Não é da sua conta. Agora, se puder sair, eu  
tenho compromisso.

BERNARDO

Seu amiguinho vai ter que esperar, porque eu não  
saio daqui até ter certeza de que você vai na  
festa.

VALENTINA

Tudo bem, Bernardo. Eu vou nessa porcaria. Feliz?

BERNARDO

Passo pra te buscar sábado as sete. E não  
pretendo esperar.

Bernardo sai do quarto e Valentina respira fundo, levanta e  
empurra a porta, a fazendo fechar com um barulho alto.

INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070

Noah entra na casa assobiando. Fecha a porta e tira a blusa  
de frio.

Valentina está sentada na poltrona, com os olhos fechados e  
a respiração pesada, pálida e com uma expressão cansada,  
parecendo doente, enquanto bate os dedos de uma forma  
ritmada e silenciosa contra o braço da poltrona.

Somente quando vai jogar a blusa na poltrona, Noah a percebe ali.

NOAH  
Valentina? O que faz aqui?

VALENTINA  
Precisamos conversar.

NOAH  
Tá tudo bem?

Valentina levanta e aponta a cadeira para Noah, que senta sem tirar os olhos da garota.

VALENTINA  
  
Noah, eu preciso que... Tem algumas coisas que eu tenho escondido de você.

NOAH  
Você é casada?

VALENTINA  
Não, eu...

NOAH  
Tem um filho?

VALENTINA  
Não, e...

NOAH  
Matou alguém?

VALENTINA  
Noah! Dá pra me deixar falar?

Noah  
  
(Rindo) Desculpa. Eu só to tentando, você sabe, deixar as coisas mais leves.

Valentina passa a mão pelo rosto, balançando a cabeça negativamente e Noah fica sério.

NOAH  
O que você tem pra contar que pode ser tão grave assim?

VALENTINA

Eu menti sobre quem eu sou.

NOAH

Todo mundo mente sobre quem é aqui. Não é nada de mais.

VALENTINA

Não, eu... Eu menti mais do que... Isso é errado! Eu não devia ter... Eu menti muito pra você.

NOAH

Seja lá o que tem pra me contar, eu vou ouvir, sem julgamento, ok?

Valentina respira fundo e Noah levanta, segura suas mãos e sorri para ela, balançando a cabeça positivamente.

VALENTINA

Eu sou Valentina Malabatty, herdeira da Kronos. Vim de dois mil e oitenta e um e preciso da sua ajuda pra acabar com o Nêmesis.

Noah olha para Valentina por alguns segundos e começa a rir descontroladamente.

NOAH

Ok, já entendi. Você quer viver de piada.

VALENTINA

Eu pareço estar brincando?

Noah a encara, parando de rir.

Observando a expressão seria de Valentina, ele franze a testa, balançando a cabeça negativamente.

NOAH

Se isso é verdade, começa me explicando como você veio de dois mil e sei lá quando.

A câmera se aproxima do rosto de Valentina, focando nos olhos. A tela fica colorida e, aos poucos, vai se tornando cinza. A câmera se afasta do rosto de Valentina, "saindo de dentro do óculos"

INT. QUARTO DA VALENTINA. NOITE - VIRTUAL. 2100

Valentina está sentada em sua cama, usando o óculos do Nêmesis, sem se mover.

A câmera dá meia volta em torno dela, para por alguns segundos e volta a se aproximar do rosto de Valentina,

focando nos olhos. A tela fica colorida e, aos poucos, vai se tornando cinza. A câmera se afasta do rosto de Valentina, "saíndo de dentro do óculos"

#### LIMBO

Valentina está em pé, paralisada no espaço preto, sem nada em volta, apenas com uma luz sobre si. (a câmera dá uma volta completa

## 10.2 SEGUNDO EPISÓDIO

INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070

Noah está sentado, enquanto Valentina anda de um lado para o outro na sua frente.

NOAH

(Com raiva) Eu já te disse pra ir embora.

VALENTINA

Eu só to pedindo pra você...

NOAH

(Interrompendo Valentina) Não ligo pro que você tá me pedindo.

Valentina para e olha para o garoto, franzindo a testa.

VALENTINA

Mas...

NOAH

(Interrompendo Valentina) O futuro que lide com o futuro. Eu não uso o Nêmesis pra me preocupar com o que não é da minha conta.

VALENTINA

É só o futuro agora, Noah. Mas vai ser seu presente um dia.

NOAH

Quando for eu me preocupo. Até lá, eu já tenho problemas o suficiente na realidade.

Os dois se encaram e Noah levanta, respirando fundo e encarando Valentina.

NOAH

Agora, sai da minha casa.

INT. ESCRITÓRIO DA KRONOS. DIA - REAL. 2100

Bernardo está sentado em sua sala, lendo alguns documentos.

SECRETÁRIA (POR AUTOFALANTE)

Senhor, desculpe interromper, mas o senhor D'ávila está aqui.



BERNARDO

Pode deixar entrar.

Bernardo larga os papéis e dá a volta na mesa, se encostando nela.

Noah, com 51 anos, entra na sala.

Bernardo força um sorriso e aponta para a cadeira a sua frente, onde Noah senta.

BERNARDO

(Com falsa animação) E aí, Noah? Lembrou de alguma coisa sobre o que conversamos?

NOAH

Desculpe, mas eu não consigo me lembrar de nenhuma garota como a que o senhor me descreveu.

BERNARDO

Nada mesmo?

NOAH

Sinto muito.

BERNARDO

Tudo bem. Eu só... Isso é importante. Então, qualquer coisa que lembrar, por favor, me procure.

NOAH

Sim, senhor.

Bernardo se afasta da mesa e Noah levanta e sai da sala. Assim que Noah sai, Bernardo fica serio e dá um soco na mesa.

INT. ESCRITÓRIO DA KRONOS. DIA - REAL. 2100

Do lado de fora do escritório de Bernardo, Noah entra em um elevador e aperta o botão para o oitavo andar. As portas fecham e ele encosta na parede.

NOAH

Eu deveria ter ajudado ela quando tive chance.

EXT. PARQUE. NOITE. - VIRTUAL. 2100

Valentina anda cumprimentando algumas pessoas pelo parque repleto de gente, onde ocorre a festa de aniversário do Nêmesis.

Para em frente a uma das várias barracas espalhadas pelo lugar e sorri para o rapaz.

VALENTINA

Hey, Edu!

EDUARDO

Hey, Tina. O Bernardo tava atrás de você.

Valentina ri, balançando a cabeça negativamente.

EDUARDO

Ele parecia irritado

VALENTINA

Eu realmente não me importo.

EXT. PARQUE. NOITE. - VIRTUAL. 2070

Na festa de comemoração de aniversário do Nêmesis, Noah abre espaço pela multidão reunida em frente ao palco, onde Eva e Valentina com seis anos estão paradas ao lado de Antônio, que está em frente a um microfone. Atrás deles uma faixa que diz que o jogo completa oito anos. Mais ao fundo, Bernardo, com vinte e oito anos observa os três, serio. Noah para em próximo ao palco.

ANTÔNIO

Eu não sou muito chegado em discursos muito grandes, então, vou ser breve. Nêmesis tá fazendo oito anos, e eu tenho certeza que isso é só o começo. Obrigada a todos que colaboraram para que isso acontecesse. Aproveitem a festa.

Antônio pega a mão de Valentina e sai em direção ao fundo do palco com ela e Eva, enquanto o holograma da banda aparece em cima do palco. Noah se afasta do palco, indo para longe da multidão.

EXT. PARQUE. NOITE. - VIRTUAL. 2100

Valentina está andando pelo parque e Bernardo se aproxima, a segurando pelo braço.

BERNARDO

Qual o seu problema, garota? Porque não estava em casa quando passei pra te buscar?

VALENTINA

Porque eu tenho mais o que fazer da minha vida do que seguir suas ordens.

Valentina puxa o braço, se soltando de Bernardo, e volta a andar. Bernardo a segue.

BERNARDO

Seja adulta por dez minutos e cumpra suas responsabilidades. Estamos atrasados com o cronograma graças a você.

VALENTINA

O que eu tenho a ver com esse cronograma?

BERNARDO

Nosso discurso deveria ter acontecido há mais de meia hora.

Valentina para e vira para Bernardo, que a encara, serio.

VALENTINA

(Brava) Que discurso, Bernardo?

BERNARDO

O que eu falo e você fica calada parada atrás, como em todos os anos. Você é a herdeira legítima. Tem que marcar presença.

Valentina respira fundo e dá um passo na direção de Bernardo, que não sai do lugar.

VALENTINA

Então vamos rápido com isso.

Valentina segue Bernardo para cima do palco, onde uma faixa anuncia os trinta e oito anos do Nêmesis. Valentina vira para frente, forçando um sorriso, sem olhar para ela. Todos na festa já estão parados de frente para o palco, esperando pelos dois.

BERNARDO

Obrigada a todos pela atenção. Bem, eu vou ser breve, pois já estamos atrasados. Gostaria de agradecer a todos por desfrutarem do Nêmesis, e por nos ajudarem a manter esse jogo funcionando por tanto tempo. Obrigada a vocês, ao Antônio, por inventar esse lugar incrível, e parabéns ao Nêmesis, pelos seus trinta e oito anos.

Valentina olha para a faixa, seu sorriso vacila e ela parece confusa. As palmas que seguem o fim do discurso de Bernardo chamam sua atenção e ela volta a sorrir para o público. Bernardo acena para o público, e Valentina sai do palco. Ele apenas sorri e a segue.

Assim que saem do palco, Valentina vira para Bernardo, com uma expressão séria, e Bernardo ri.

BERNARDO

Sabe de uma coisa? Eu to cansado de ter essa conversa todo ano.

EXT. PARQUE. NOITE. - VIRTUAL. 2070

Noah está sentado em um dos bancos do parque, rindo com cinco amigos. um grupo de criança passa correndo por eles. Entre elas, está Valentina com seis anos. Noah encara as crianças, ignorando por alguns segundos o que seus amigos dizem.

AMIGO 1

Qual é, Noah? Tá querendo ser papai,é?

O grupo ri, e Noah revira os olhos.

AMIGO 2

Imagina que fofo seria um filho dele com a Tina? Será que nascia com o cabelo roxo? Eu acho que é o que ela fica melhor.

AMIGO 3

Falando da Tina, cadê sua namorada, Noah? Faz um tempinho que eu não vejo ela.

Noah levanta e sai de perto dos amigos, na direção contraria ao palco. Todos o encaram, confusos.

INT. QUARTO DA VALENTINA. NOITE. - VIRTUAL. 2100

Valentina e Bernardo entram no quarto, e Valentina anda de um lado para o outro, enquanto Bernardo a encara sentado na cama.

VALENTINA

(gritando) Como assim trinta e oito anos, Bernardo?

BERNARDO

Fazem trinta e oito anos que seu pai criou o jogo, ué. Qual a grande questão?

VALENTINA

O jogo tem dois anos a mais do que eu. Não dezoito.

BERNARDO

(Calmo) Você não tem vinte anos, Valentina. Tem trinta e seis.

VALENTINA

O que?

BERNARDO

Você tá pressa aqui dentro. Não envelhece há dezesseis anos.

VALENTINA

Isso é impossível!

BERNARDO

(Entediado) Olha só, Valentina, vamos pular isso, tá bem? Eu te conto, você nega, e amanhã de manhã não vai lembrar de nada de todo jeito. Já passei por isso quinze vezes. Me livra pelo menos dessa, ok?)

Bernardo levanta e vai em direção a porta.

VALENTINA

Como?

Bernardo olha para Valentina e ri.

BERNARDO

Não é obvio? Há quinze anos atrás, se você ainda envelhecesse, teria o controle da Kronos. De mãos beijadas, Valentina, quando eu dei minha vida naquela empresa. Ela é minha por direito. E, pra garantir que vai continuar sendo... Bem, você tá aqui.

Valentina o encara, parecendo não acreditar no que escuta.

BERNARDO

(Rindo) Vou te deixar pensar nisso pelas proximas horas. Pode dar adeus a sua lembranças depois. Valentina pega a letra "V" proxima a ela, que enfeita seu quarto, e joga contra Bernardo, acertando sua nuca, chorando. Bernardo a olha, incredulo.

VALENTINA

(gritando) E como eu não lembro de nada? Porque eu não sei disso?

Bernardo anda rapidamente até a garota, a segurando pelos braços com força.

BERNARDO

Você é só um jogo. Apagar sua memória é facil. E, apesar de estar cansado dessa ladainha toda vez, é melhor do que arriscar que a grande Valentina

Malabatty estrague meus planos. O problema, Valentina, é que de grande, só seu tamanho. Você não passa de uma garotinha assustada que, apesar de achar que está no controle, tá na palma da minha mão.

VALENTINA

E onde eu estou, então? Seu eu to presa aqui dentro... E meu corpo?

BERNARDO

Seu eu soubesse, você, com certeza, já não estaria mais aqui.

Bernardo empurra a garota, que cai na cama, e ri, balançando a cabeça negativamente.

BERNARDO

E eu não vou nem ter tempo de me divertir dessa vez.

Bernardo sai do quarto batendo a porta.

INT. CASA DO NOAH. NOite. - VIRTUAL. 2070

Noah está sentado na poltrona, riscando rapidamente um bloco de papel.

Valentina entra, e Noah a encara, franzindo a testa.

NOAH

O que você quer aqui?

VALENTINA

Preciso da sua ajuda.

NOAH

Já disse que não vou te ajudar com essa loucura.

VALENTINA

Eu não quero que mude de ideia, Noah.

NOAH

O que quer, então?

VALENTINA

Que me conte a verdade da próxima vez que a gente se ver.

Noah a encara por alguns segundos, e respira fundo.

NOAH

Do que você tá falando dessa vez?

### 10.3 TERCEIRO EPISÓDIO

INT. ESCRITÓRIO DA KRONOS. DIA. - REAL. 2078

Bernardo, com trinta e seis anos, está sentado atrás da mesa de Antônio, encarando uma foto de Antônio, Valentina e Eva em um porta retrato antigo em cima da mesa, ao lado de seu celular.

O telefone toca e Bernardo sorri, atendendo.

BERNARDO

E então?

VOZ OFF

Feito.

BERNARDO

Ótimo.

VOZ OFF

Nós só tivemos um... Pequeno imprevisto.

BERNARDO

(nervoso) Eu disse sem erros, não disse, seu incompetente?

VOZ OFF

Sim senhor, mas...

BERNARDO

Conseguiram ou não?

VOZ OFF

Conseguimos. Mas a garota não estava no carro.

Bernardo desliga o celular e respira fundo. Olha para cima da mesa e empurra o porta retrato.

EXT. PARQUE. DIA - VIRTUAL. 2070

Valentina está sentada em um banco, observando a movimentação do parque. Noah se aproxima e senta ao seu lado, colocando a mão no seu ombro, indeciso sobre incomoda-la e descobrir se ela teve novamente a memória apagada.

NOAH

Oi.

Valentina se vira pra ele e sorri, confusa.



VALENTINA

Oi?

Os dois ficam em silêncio por alguns segundos.

VALENTINA

Então...?

NOAH

Desculpa, eu... Eu só...

VALENTINA

(Rindo) Eu te conheço?

NOAH

É, me desculpa. Eu acho que te confundi com outra pessoa.

Valentina sorri para Noah e levanta.

VALENTINA

Sem problemas.

Noah sorri para ela e Valentina se afasta. Alguns metros há frente, Valentina está andando quando uma criança, Valentina com seis anos, esbarra contra ela. Valentina mais velha segura a menina para que ela não caia e fica surpresa ao perceber quem ela é.

ANTÔNIO

Valentina!

Valentina mais velha olha para Antônio, assustada. Ele se aproxima e se abaixa ao lado da filha.

ANTÔNIO

Eu já te disse pra não sair correndo desse jeito!

VALENTINA MAIS NOVA

Desculpa pai. Mas a culpa não é minha se você é devagar.

ANTÔNIO

(rindo) Você tá ficando abusada, garota.

Antônio levanta e olha para a Valentina mais velha, que encara as duas.

ANTÔNIO

Tudo bem?

EVA

Hey, vocês dois!

Os três olham para Eva, que se aproxima, e a Valentina mais velha dá um passo para trás, respirando fundo.

EVA

Aposto que estão incomodando a garota, não é?  
(ri)

VALENTINA MAIS NOVA

Mãe! Porque você sempre demora?

EVA

Porque eu não tenho o pique de vocês dois.

Eva, parada perto dos três, olha para a Valentina mais velha e sorri para ela, antes de olhar para Antônio e a Valentina mais nova.

EVA

Porque vocês não comprar um sorvete? Encontro os dois em alguns minutos.

ANTÔNIO

Certo. Vamos lá, pequena. Quem chegar por último perde.

Os dois saem correndo e Eva balança a cabeça negativamente.

EVA

Depois reclama que ela corre muito.

Valentina sorri para Eva, e balança a cabeça positivamente, respirando fundo.

EVA

Me desculpe se os dois incomodaram de alguma forma.

Valentina se aproxima de Eva e a abraça, chorando. Eva fica parada por alguns segundos antes de afasta-la, confusa. Noah observa a cena de longe, ainda sentado no banco. Respira fundo e fecha os olhos. A imagem se aproxima do rosto de Noah, focando nos olhos. a tela fica colorida e, aos poucos, vai se tornando cinza. a imagem se afasta do rosto de Noah, "saindo de dentro do óculos"

INT. CASA DO NOAH. NOITE. - REAL. 2070

Noah está sentado em uma poltrona, ao lado de um colchão e em frente à uma mesa de centro, com um pen drive em cima. Ele tira o óculos e levanta, pegando o pen drive e o rodando entre os dedos, antes de apertá-lo.

INT. ESCRITÓRIO DA KRONOS. DIA. - REAL. 2100

Bernardo está sentado, observando Valentina interagindo com a mãe. Ele usa os dedos para movimentar a imagem e dá um zoom em Noah, que observa a cena.

Bernardo dá um soco na mesa, levanta, tranca a porta da sala e senta. Fecha a tela do Nêmesis e abre uma nova, com uma lista de nomes. Clica sobre a palavra "Secretária".

SECRETÁRIA

Pois não, senhor?

BERNARDO

Não quero ser incomodado pelas próximas duas horas. E desmarque qualquer coisa que eu tenha pra hoje.

Bernardo fecha a tela com a lista de nomes e abre uma gaveta. Pega o óculos do nêmesis e coloca, respirando fundo.

A imagem se aproxima do rosto de Bernardo, focando nos olhos. a tela fica colorida e, aos poucos, vai se tornando cinza. a imagem se afasta do rosto de Bernardo, "saíndo de dentro do óculos"

INT. CASA DA VALENTINA. DIA. - VIRTUAL. 2100

Bernardo entra no quarto de Valentina e a encontra sentada na cama, com o óculos do Nêmesis.

Em um movimento brusco, ele tira o óculos do seu rosto. Valentina pisca algumas vezes e o encara, assustada.

BERNARDO

(Sério.) Precisamos conversar.

INT. ESCRITÓRIO DA KRONOS. DIA. - REAL. 2070

Noah anda pelo corredor, acenando com a cabeça para as poucas pessoas que encontra no caminho. Entra em sua sala e tranca a porta.

Noah anda até sua mesa, senta e liga o computador. Observa a tela por alguns segundos e respira fundo antes de pegar o pen drive no bolso e colocá-lo no computador.

Uma pasta abre no mesmo instante em que alguém bate na porta.

Noah puxa o pen drive e o coloca de volta no bolso.

NOAH

Já vai!

Noah levanta e abre a porta. Bernardo, com vinte e oito anos, entra.

BERNARDO

D'ávila, você é realmente um incompetente.

NOAH

O que houve?

BERNARDO

Deu uma olhada na última atualização do Nêmesis?

NOAH

Joguei ontem.

BERNARDO

Então você sabe do que eu estou falando.

NOAH

Na verdade...

BERNARDO

Recebemos varias reclamações sobre bens desaparecidos, Noah. Resolva isso até o fim do dia, ou rua.

NOAH

Farei isso.

Bernardo olha Noah de cima a baixo e balança a cabeça negativamente antes de sair. Noah tranca a porta novamente.

INT. CASA DA VALENTINA. DIA. - VIRTUAL. 2100

Bernardo está encostado na parede e Valentina o encara, sentada na cama.

BERNARDO

Não foi nada de mais, e nós já concertamos, mas eu pedi pra deixarem no seu. Quero dizer, de algum jeito, inventamos a viagem no tempo. Quero estudar isso pra tornar uma possibilidade real pra quem joga.

VALENTINA

Use você mesmo de cobaia. Eu não quero ter nada a ver com isso.

BERNARDO

O defeito não atingiu o meu login.

VALENTINA

Que seja. Não me importo.

BERNARDO

Pensei que você ia gostar de aproveitar isso pra poder rever seus pais.

INT. ESCRITÓRIO DA KRONOS. DIA. - REAL. 2070

Noah se afasta da porta e senta novamente em frente ao computador, conectando o pen drive.

NOAH

Você não vai conseguir acabar com a vida dela dessa vez, Bernardo.

INT. CASA DA VALENTINA. DIA. - VIRTUAL. 2100

VALENTINA

Eu... Eu poderia muito bem impedir a morte dos dois. (animada) Quero dizer, se eles soubessem o que vai acontecer...

BERNARDO

(A interrompendo) Sem alterar nada do passado, Valentina. Você não sabe quais podem ser as consequências.

INT. ESCRITÓRIO DA KRONOS. DIA. - REAL. 2070

Noah está sentado em frente ao computador. Os arquivos do pen drive aparecem na tela e Noah abre um chamado Nexus24535, respirando fundo.

INT. CASA DA VALENTINA. DIA. - VIRTUAL. 2100

Bernardo e Valentina se encaram. A imagem começa a ficar levemente embaçada.

VALENTINA

Eu não me importo. Eu posso salvar eles. O que de ruim pode acontecer?

BERNARDO

É impossível dizer.

INT. ESCRITÓRIO DA KRONOS. DIA. - REAL. 2070

Noah, sentado em frente ao computador, observa o programa, previamente programado para parar as câmeras do escritório, carregar.

INT. CASA DA VALENTINA. DIA. - VIRTUAL. 2100

VALENTINA

Ruim pra você, não é? Que matou os dois pela Kronos.

Bernardo se afasta da parede e dá dois passos em direção a Valentina.

INT. ESCRITÓRIO DA KRONOS. DIA. - REAL. 2070

O arquivo de Noah termina de carregar e ele estrala os dedos, observando a mensagem que pede uma senha.

INT. CASA DA VALENTINA. DIA. - VIRTUAL. 2100

BERNARDO

Foi um acidente! Eu não tive nada a ver com aquilo!

INT. ESCRITÓRIO DA KRONOS. DIA. - REAL. 2070

Noah digita a senha B26354 e aperta o botão de ok, liberando o vírus por todo o sistema do Nêmesis.

INT. CASA DA VALENTINA. DIA. - VIRTUAL. 2100

Valentina ri, balançando a cabeça negativamente.

VALENTINA

Eu conheço você, Bernardo. E eu não sei como você conseguiu fazer parecer um acidente, mas um carro não quebra tão fácil assim.

INT. ESCRITÓRIO DA KRONOS. DIA. - REAL. 2070

Um alarme soa alto e Noah puxa o pen drive do computador. Sua tela fica preta e Noah corre para fora da sala, encontrando vários funcionários fazendo o mesmo. Antônio aparece, vestido formalmente e correndo.

ANTÔNIO

(gritando) Todos pro setor M, sala B! Quero todos focados em descobrir de onde vêm esse sinal. Rapidamente todos começam a seguir Antônio e Noah, discretamente, vai na direção contrária.

INT. CASA DA VALENTINA. DIA. - VIRTUAL. 2100

BERNARDO

Acidentes acontecem na realidade. É por isso que o Nêmesis é tão seguro.

VALENTINA

Pra cima de mim não, Bernardo. Você matou meus pais, e eu ainda vou provar isso um dia.

Bernardo avança em direção a Valentina, levantando a mão. A imagem fica completamente embaçada.

INT. ESCRITÓRIO DA KRONOS. DIA. - REAL. 2070

Noah entra na sala de Antônio e tranca a porta. Noah procura pela sala, tomando o cuidado de deixar tudo em seu devido lugar, até encontrar três pen drives parecidos com o seu. Um deles plugado no computador. Os coloca no bolso e sai da sala.

INT. ESCRITÓRIO DA KRONOS. DIA. - REAL. 2070

Noah entra em sua sala e fecha a porta, sentando em sua cadeira e sorrindo para os três objetos na sua mão. Um relógio na parede marca onze horas.

INT. ESCRITÓRIO DA KRONOS. DIA. - REAL. 2070

Noah ainda está sentado em sua cadeira, mexendo no computador, quando três batidas na porta chamam sua atenção. O relógio na parede marca cinco horas.

NOAH

Entra!

Um rapaz entra e sorri para Noah.

NOAH

Encontraram alguma coisa?

RAPAZ

Nada ainda. Seja lá quem fez isso, conseguiu um estrago e tanto. Principalmente fora daqui.

NOAH

Fora daqui?

RAPAZ

Algo sobre não ter como jogar. Seja como for, Bernardo está dispensando todos que não fazem parte da equipe de segurança do Nêmesis.

NOAH

O Nêmesis tem uma equipe de segurança?

O rapaz ri e sai da sala, deixando Noah confuso.

EXT. PARQUE. NOITE. - REAL. 2070

Noah para em frente a um lago e respira fundo. Coloca a mão no bolso e pega os três pen drives.

Olha para os lados, confirmando que está sozinho, e arremessa os objetos no lago.

VOZ OFF - TELA PRETA

VALENTINA

O tempo é frágil e não se deve brincar com ele. O que você faz afeta o futuro de modo irreparável, e se o futuro interferir nele mesmo, as coisas podem ficar confusas, acontecendo e deixando de acontecer ao mesmo tempo. Confundindo até o que não pode ser confundido.

LIMBO

Valentina está parada no limbo, sem se mexer, com óculos do Nêmesis no rosto. A câmera foca em seu rosto e ela tira o óculos, olhando em volta, confusa. Olha para frente, e se assusta.



## **11 JUSTIFICATIVA DO PROJETO DE DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA**

A websérie Nêmesis desenvolve-se dois universos, a realidade virtual no qual a personagem protagonista, Valentina, vive e convive com outros personagens na plataforma de um “jogo”. Há mais dinamismo e movimentos de câmera, além de conter diversos planos “over the shoulder” para os diálogos o mundo virtual é retratado com diversos “close-up” e primeiríssimos planos da protagonista para enfatizar suas expressões e as cores da maquiagem, na qual difere o mundo real do virtual, as cores pouco saturadas e de temperatura fria estabelece um clima diferente entre os mundos e transmite otimismo, prosperidade e alegria, um ambiente onde as pessoas se sintam à vontade e abertas a conversar e se tocar, algo que foi perdido no mundo real, que ao retratarmos utilizamos poucos movimentos de câmera além da temperatura de cor ser fria e com poucas cores em cena, transmitindo tristeza e monotonia, distanciando o espectador daquele ambiente aconchegante do mundo virtual

### **CENA 1**

Realidade virtual, quarto do Noah, Valentina sente que precisa revelar um segredo muito grave para o Noah, ela o espera sentada na poltrona do quarto dele para que possam conversar. A gravação foi realizada em estúdio com o fundo feito de tecidos dando a ilusão do quarto ser uma esfera. Foram utilizados na cena oito refletores Fresnel e três caixas PL, direcionando os fresneis um a um nas frestas de cada tecido e três caixas PL direcionados diagonalmente em frente ao cenário ao lado esquerdo e um ao lado direito além de fumaça que deixa o ambiente com um ar “leve”, um clima cinematográfico. A cena se inicia com um primeiríssimo plano do rosto da Valentina para transmitir a tensão e em seguida abrimos para um plano geral, ambientando o telespectador e vemos a chegada do Noah no quarto, em seguida o diálogo dos dois são gravados com diversos “over the shoulder” e alguns planos conjuntos. Quando Valentina revela que pertence ao futuro, Noah pede para que ela explique e o movimento de câmera traz Valentina para primeiríssimo plano até fechar em seus olhos, esse movimento foi realizado com a ajuda de um suporte de câmera para simular um travelling, além da

utilização do primeiríssimo plano no rosto da Valentina em que suas falas são de extremo impacto.

Figura 9 – CENA 1 NÊMESIS



FONTE: (Nêmesis - Produtora Vulcânica, 2016)

## Cena 2

Para o escritório do personagem Bernardo, a temperatura de cor é fria e utilizamos dois refletores, caixa PL, além da luz natural, proveniente das janelas do local da cena, locação chamada, Casa Plana, as janelas são enormes e com fácil entrada de luz. Os planos escolhidos foram close-up , câmera subjetiva ilustrando que a personagem estava visualizando uma cena de amor em formato de holograma da Valentina e do Noah, a câmera subjetiva ocorre quando o ator ou espectador possui o ponto de vista da câmera (RODRIGUES, p 33,35.2005) e um plano geral com desfoque no Bernardo para que seja evidenciado o holograma e ao chegar no final da cena, demonstra a chegada do segundo personagem através de um plano detalhe de sua mão na poltrona enquanto Bernardo permanece em desfoque. Os movimentos de câmera são poucos e monótonos, quando Bernardo decide se levantar por ficar “irritado” o plano médio capta sua reação de perfil com um ar irônico.

Figura 10 – CENA 2 NÊMESIS



FONTE: (Nêmesis - Produtora Vulcânica, 2016)

### CENA 3

Valentina está sentada quando Noah chega para beijá-la e ela não o reconhece, Noah pensa ser uma brincadeira e os dois conversam sobre isso. Nesta cena foi utilizado nos momentos em que Noah e Valentina estão próximos, o plano conjunto, além de “over the shoulder” e primeiríssimo plano para o diálogo, a cena foi gravada na Praça Roosevelt em São Paulo, as dificuldades eram as pessoas passeando em torno do parque que apareciam de fundo nas cenas, uma solução para esse problema foi a utilização de uma máscara de desfoque na hora da edição, tivemos que lidar também com a rápida passagem do dia e perda do sol, porém a cena foi curta o que facilitou para não ter tanta diferença da intensidade de luz e para que não houvessem sombras duras, principalmente nos rostos dos atores, foi necessário um difusor utilizado para “filtrar” a luz solar.

Figura 11 – CENA 3 NÊMESIS



FONTE: (Nêmesis - Produtora Vulcânica, 2016)

#### CENA 4

Valentina sentada recordando sua infância. A cena se inicia com um primeiríssimo plano da Valentina, enquadrada um pouco a direita e em seguida cortamos para sua lembrança, capturada em plano geral, ela correndo no parque brincando com seus pais, usamos bolhas de sabão para arrematar a infância e ao lúdico, no caso de se tratar de uma lembrança, o movimento de câmera é feito com ela na mão trazendo um plano detalhe da pulseira da Valentina. Essa externa também foi gravada na praça Roosevelt de São Paulo e contamos com diversas pessoas da produção para manter a área ‘limpa’, ou seja, sem pessoas comuns que passeavam no parque.



Figura 12 – CENA 4 NÊMESIS



FONTE: (Nêmesis - Produtora Vulcânica, 2016)

Figura 13 – CENA 4.1 NÊMESIS



FONTE: (Nêmesis - Produtora Vulcânica, 2016)

## CENA 5

Cena também gravada na, Casa Plana, utilizamos apenas uma caixa PL, com um difusor para amenizar as sombras provenientes das luzes que vinham da lateral, pelas enormes janelas da casa. O quarto é da Valentina e o conflito começa com a chegada do Bernardo, e para dar uma ilusão de realidade real ou virtual, temos um trecho em que vemos o Bernardo através do espelho aos olhos da Valentina, a questão poética é que Bernardo vive a observando através de hologramas enquanto nessa cena ela o observa através do espelho de um jeito esnobe, apenas mexendo em seu cabelo. Ao decorrer da cena há uma discussão que é retratada através de planos “over the shoulder” e contra plongé dando um tom de imposição das vontades da Valentina sobre as imposições do Bernardo. O cenário era limitado o que fez com que utilizássemos vários truques de câmera para que certos objetos ou móveis não entrassem em cena, inclusive é um dos motivos por não haver um plano geral. Quando Valentina resolve ir ao compromisso com Noah a câmera se aproxima em desfoque e assim fazemos a transição de cena.

Figura 14 – CENA 5 NÊMESIS



FONTE: (Nêmesis - Produtora Vulcânica, 2016)

## CENA 6

Cena do limbo, em tese é um lugar indeterminado onde não há tempo ou espaço, o movimento de câmera é realizado de dentro pra fora, ou seja, começa fechado no rosto da Valentina e termina com o afastamento até o seu rosto ficar enquadrado, por se tratar do real e virtual foi utilizado o desfoque além de máquina de fumaça para deixar um clima irreal e cinematográfico. Em volta da personagem foram utilizados quatro refletores Fresnel que iluminavam de cima para baixo deixando refletir os óculos, usamos como referência o Robocop.

Figura 15 – CENA 6 NÊMESIS



FONTE: (Nêmesis - Produtora Vulcânica, 2016)

## 11.1 REFERÊNCIAS CINEMATOGRÁFICAS

Ao realizar a pesquisa de gênero Feline foi um nome em destaque não só por ter sido um dos nomes mais criativos no mundo surrealista como também, pela sua criatividade de recriar cenários absurdos e personagens fictícios e ao assistir Fellini: A Director's Notebook a cena a seguir ficou gravada pela sua grandiosidade e que pude usa-la como referência com a ajuda das janelas da Casa Plana.

Figura 16 - FELLINI: A DIRECTOR'S NOTEBOOK



FONTE: (Fellini: A Director's Notebook, 1969)

Figura 17 – NÊMESIS



FONTE: (Nêmesis - Produtora Vulcânica, 2016)



Já os planos mais fechados e centralizados foram inspirados na obra icônica do George Luccas, o filme de ficção científica, THX 1138 que foi realizado baseado em seu próprio curta.

Figura 18 – THX 1138



FONTE: (THX 1138, 1971)

Figura 19 – NÊMESIS 2



FONTE: (Nêmesis - Produtora Vulcânica, 2016)

E também utilizamos o filme Her, um drama do Spike Jonze que conta com muitos diálogos e conflitos no qual são referenciados em nossa websérie em algumas cenas para situar alguns enquadramentos.

Figura 20 - HER



FONTE: (Her, 2013)

Figura 21 – NÊMESIS 3



FONTE: (Nêmesis - Produtora Vulcânica, 2016)

## 12 STORYBOARD



Cena 4 - Interna - Quarto Noah  
Primeiríssimo Plano  
Personagem: Valentina



Cena 4 - Interna - Quarto Noah  
Plano Geral  
Personagens: Valentina e Noah



Cena 4 - Interna - Quarto Noah  
Contra Plongé  
Personagem: Noah



Cena 4 - Interna - Quarto Noah  
Primeiro Plano  
Personagem: Valentina



Cena 4 - Interna - Quarto Noah  
Plano Geral  
Personagens: Valentina e Noah



Cena 4 - Interna - Quarto Noah  
Plano Geral  
Personagens: Valentina e Noah



Cena 4 - Interna - Quarto Noah  
Plano Médio  
Personagens: Valentina e Noah



Cena 4 - Interna - Quarto Noah  
Plano Over the Shoulder  
Personagens: Valentina e Noah



Cena 4 - Interna - Quarto Noah  
Primeiro Plano  
Personagem: Noah



Cena 2 - Externa - Escritório do Bernardo  
Plano Geral  
Personagem: Bernardo



Cena 2 - Externa - Escritório do Bernardo  
Plano Médio  
Personagem: Bernardo



Cena 1 - Externa - Parque  
Plano Over the Shoulder  
Personagens: Valentina e Noah



Cena 1 - Externa - Parque  
Primeiríssimo Plano  
Personagem: Valentina



Cena 1 - Externa - Parque  
Plano Over the Shoulder  
Personagens: Valentina e Noah



Cena 2 - Externa - Escritório do Bernardo  
Plano Americano  
Personagem: Bernardo



Cena 2 - Externa - Escritório do Bernardo  
Plano Detalhe  
Personagens: Bernardo e Noah





Cena 2 - Externa - Escritório do Bernardo  
Plano Médio  
Personagem: Bernardo



Cena 1 - Externa - Parque  
Primeiríssimo Plano  
Personagem: Valentina



Cena 1 - Externa - Parque (Flash Back)  
Plano Geral  
Personagens: Valentina e seus pais



Cena 1 - Externa - Parque (Flash Black)  
Plano Detalhe  
Personagem: Valentina



Cena 1 - Externa - Parque (Flash Back)  
Plano Geral  
Personagens: Valentina e seus pais



Cena 4 - Interna - Quarto Noah  
Plano Detalhe  
Personagens: Valentina e Noah



Cena 4 - Interna - Quarto Noah  
Plano Médio  
Personagens: Valentina e Noah



Cena 3 - Interna - Quarto Noah  
Plano Médio  
Personagens: Valentina



Cena 3 - Interna - Quarto Noah  
Primeiro Plano  
Personagens: Valentina e Bernardo



Cena 3 - Interna - Quarto Noah  
Plano Médio  
Personagem: Valentina



Cena 3 - Interna - Quarto Noah  
Plano Over the Shoulder  
Personagens: Valentina e Bernardo



Cena 3 - Interna - Quarto Noah  
Plano Over the Shoulder - Close-up  
Personagens: Valentina e Bernardo



Cena 3 - Interna - Quarto Noah  
Plano Médio  
Personagens: Valentina e Bernardo



Cena 3 - Interna - Quarto Noah  
Plano Médio  
Personagens: Valentina e Bernardo



Cena 3 - Interna - Quarto Noah  
Plano Over the Shoulder  
Personagens: Valentina e Bernardo



Cena 3 - Interna - Quarto Noah  
Primeiro Plano  
Personagens: Valentina e Noah



Cena 4 - Interna - Quarto Noah  
Primeiríssimo Plano  
Personagem: Valentina



Cena 4 - Interna - Quarto Noah  
Plano Geral  
Personagens: Valentina e Noah



Cena 5 - Interna - Limbo  
Primeiríssimo Plano  
Personagem: Valentina

### 13 DECUPAGEM DE FOTOGRAFIA

#### 13.1 GRAVAÇÃO DIA 23/10

SEQ	PLANO	MOVIMENTO DE CÂMERA	CENA	CENARIO
1	Over the shoulder	Câmera atrás do Bernardo (direita), no eixo do ombro para cima tendo mais a fundo o computador em desfoque.	BERNARDO observa, pelo computador, Noah e Valentina interagindo no jogo. O símbolo do nemêsis indica que ele é o único programa aberto.	INT. ESCRITÓRIO KRÓNOS. DIA.
1	Plano detalhe	Mãos do BERNARDO na cadeira (perfil)	BERNARDO observa, pelo computador, Noah e Valentina interagindo no jogo. O símbolo do nemêsis indica que ele é o único programa aberto.	INT. ESCRITÓRIO KRÓNOS. DIA
1	Plano Detalhe	Olhos do Bernardo olhando para a tela do computador, de perfil. Claridade de fundo invade e rebate no rosto do Bernardo	BERNARDO observa, pelo computador, Noah e Valentina interagindo no jogo. O símbolo do nemêsis indica que ele é o único programa aberto.	INT. ESCRITÓRIO KRÓNOS. DIA
1	Plano Detalhe	Tela do computador HOLOGRAMA	Na parte inferior o computador marca o dia 30 de abril.	INT. ESCRITÓRIO KRÓNOS. DIA



1	Primeiro Plano, contra plongé, 3/4	Câmera estática, onde o teto fique angulado com o Personagem	BERNARDO passa a mão pelo rosto e respira fundo. (nervoso, tenso)	INT. ESCRITÓRIO KRÓNOS. DIA
1	Over the shoulder	EFEITO DE HOLOGRAMA	Bernardo põe o dedo sobre a imagem de Valentina e um quadro com informações da garota aparece ao lado dela.	INT. ESCRITÓRIO KRÓNOS. DIA
1	Over the shoulder	EFEITO DE HOLOGRAMA	BERNARDO usa o dedo para diminuir a barra que informa a saúde da garota e observa, sorrindo.	INT. ESCRITÓRIO KRÓNOS. DIA
1	Close-up	Câmera estática, ao fundo a porta desfocada e o enquadramento de BERNARDO está levemente a esquerda.	Três batidas na porta chamam a atenção de Bernardo, que diminui a janela do jogo rapidamente. BERNARDO Entra!	INT. ESCRITÓRIO KRÓNOS. DIA
1	Plano médio	Porta fechada, abre entrando a PESSOA 1 levemente enquadrada para a esquerda e a PESSOA 1 sai.	PESSOA 1 Desculpe interromper, senhor, mas o senhor D'ávila está aqui. BERNARDO Mande ele entrar. PESSOA 1 Expressão de consentimento	INT. ESCRITÓRIO KRÓNOS. DIA

1	Plano geral.	Plano aberto. Cadeira do Bernardo e janela de fundo a luz de fora invade a lente, causando flare.	Bernardo levanta de sua cadeira e caminha até a janela, ficando de costas para a porta enquanto observa a cidade do lado de fora.	INT. ESCRITÓRIO KRÓNOS. DIA
1	Plano detalhe	Plano fechado dos sapatos do BERNARDO, movimento de baixo pra cima captando até a canela do BERNARDO e de fundo um feixe da porta se abrindo desfocado	Bernardo levanta de sua cadeira e caminha até a janela, ficando de costas para a porta enquanto observa a cidade do lado de fora.	INT. ESCRITÓRIO KRÓNOS. DIA
1	Close-up	Rosto do BERNARDO, sorrindo sutilmente.	NOAH Com licença, senhor. Mandou me chamar? Bernardo sorri.	INT. ESCRITÓRIO KRÓNOS. DIA
2	Plano geral	Movimento de baixo pra cima captando a cama, e a VALENTINA sentada mexendo no computador.	Valentina, sentada em sua cama, olha fotos da sua família pelo computador, as passando lentamente.	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Plano	O computador em	Valentina, sentada em sua cama, olha fotos	INT. QUARTO DA VALENTINA.

	Médio	desfoque e a VALENTINA em foco, a câmera desce e se	da sua família pelo computador, as passando lentamente.	DIA - VIRTUAL. 2100
		aproxima da mão que tem a pulseira.		
2	Plano detalhe	Pulseira com a letra M em foco	A pulseira com a letra "M" está em seu pulso	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Plano detalhe	Olhos, nariz e boca da VALENTINA	Valentina, sentada em sua cama, olha fotos da sua família pelo computador, as passando lentamente.	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Plano geral	Porta se abrindo, BERNARDO entra.	Bernardo, vestido formalmente, entra sorrindo	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Plano Médio	Porta fechada atrás de BERNARDO, ele está sorrindo	Bernardo, vestido formalmente, entra sorrindo	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Close-up	Plano fechado, personagem centralizada	Valentina respira fundo	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Plano geral	Plano aberto com o espelho de fundo em desfoque	Valentina desligando o computador e levanta, parando em frente a um espelho	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Plano	Valentina de costas	Valentina de costas para ele, e mexe no	INT. QUARTO DA VALENTINA.

	médio	aparecendo o seu reflexo e do Noah através do espelho.	cabelo. VALENTINA O que quer?	DIA - VIRTUAL. 2100
2	Over the shoulder	Bernardo de costas para a câmara, Valentina Em foco, ainda sentada e Bernardo em pé	BERNARDO Já escolheu a roupa que vai usar no fim de semana?	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Plano médio	Valentina se levantando e	VALENTINA Pela última vez, Bernardo, eu não vou.	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Contra plongé, médio	Valentina em pé	VALENTINA Pela última vez, Bernardo, eu não vou.	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Plano médio, pouco contra-plongé	Valentina e Bernardo de Perfil	BERNARDO Você tem responsabilidades com a sua família e o mínimo que você tem obrigação de fazer é cumprir com cada uma delas, Valentina!	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Close-up	Valentina centralizada	VALENTINA Não, muito obrigada, mas não quero ter nada a ver com isso.	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Plano médio	Regra dos terços, levemente a esquerda	BERNARDO Não me importa o que você quer. Você tem	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100

			que honrar o nome Malabatty!	
2	Over the shoulder	Valentina de frente, Noah de fundo desfocado	VALENTINA Eu não sei porque você valoriza tanto esse nome. Ele nem é seu.	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Over de shoulder	Valentina de frente pra câmera desfocada, Noah de fundo em foco	Bernardo respira fundo e ajeita a gravata e o terno.	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Close-up	BERNARDO um pouco a esquerda, fundo levemente desfocado	BERNARDO Eu não vou aceitar esse comportamento, Valentina!	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Plano americano	Valentina de costas para Bernardo se vira.	VALENTINA Você não tem que aceitar ou deixar de aceitar nada!	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Plano americano	Discussão de Bernardo e Valentina.	BERNARDO É só uma porcaria de festa da empresa. Qual o grande problema? Chega de ser uma mancha no nome dessa família.	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Over the shoulder	Expressão de Bernardo ao ouvir ataque da Valentina.	VALENTINA Irônico você falar isso quando é você quem desonra o trabalho da Kronos.	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Over the Shoulder	Retruca do Bernardo	BERNARDO Eu me recuso a continuar tendo essa	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100

			discussão. Você que lide com as consequências depois.	
2	Close-up	Rosto da Valentina	VALENTINA Pode ameaçar o quanto quiser. Sei que não pode fazer nada pra me prejudicar. Não mais.	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Plano americano	Os dois conversando	Bernardo suspira, balançando a cabeça negativamente. BERNARDO	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
			Você me faz parecer um monstro falando desse jeito. Eu só quero cuidar de você.	
2	Plano medio	Os dois estão olhando para o teto da casa	CASA (V0Z ROBOTICA) Valentina, seu compromisso com Noah começa em cinco minutos.	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Close-up	Expressão de Bernardo.	Bernardo sorri para a garota, que revira os Olhos	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Plano médio	Movimento do Bernardo indo pra cama	Voltando para a cama. BERNARDO Quem é Noah?	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Plano médio	Os dois conversando	VALENTINA Não é da sua conta. Agora, se puder sair, eu tenho compromisso	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Plano médio	Os dois conversando	BERNARDO Seu amiguinho vai ter que esperar, porque eu não saio daqui até ter certeza de que você vai na festa.	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Close-up	Valentina	VALENTINA Tudo bem, Bernardo. Eu vou nessa porcaria. Feliz?	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Plano médio	Bernardo	BERNARDO Passo pra te buscar sabado as sete. E não pretendo esperar.	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100
2	Plano	Bernardo e Valentina	Bernardo sai do quarto e Valentina respira	INT. QUARTO DA VALENTINA.

	Geral		fundo, levanta e empurra a porta, a fazendo fechar com um barulho alto.	DIA - VIRTUAL. 2100
3	Plano médio	Valentina	Valentina está sentada em sua cama, usando o óculos do Nemêsis, sem se mover.	INT. QUARTO DA VALENTINA. NOITE - VIRTUAL. 2100
2	Plano médio	Valentina	A CAMERA DÁ MEIA VOLTA EM TORNA DELA, PARA POR ALGUNS SEGUNDOS E VOLTA A SE APROXIMAR DO ROSTO DE VALENTINA, FOCANDO NOS OLHOS. A TELA FICA COLORIDA E, AOS POUCOS, VAI SE TORNANDO CINZA. A CAMERA SE AFASTA DO ROSTO DE VALENTINA, "SAINDO DE DENTRO DO ÓCULOS"	INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100

### 13.2 GRAVAÇÃO DO DIA 25/10

SEQ	PLANO	MOVIMENTO DE CÂMERA	CENA	CENARIO
	Plano Geral 18mm	. Poltrona de fundo com a Valentina desfocada, cama e o Noah entra e joga a blusa na MESA	Noah entra na casa assobiando. Fecha a porta e tira a blusa de frio.	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070
	Plano Médio,plongé 18mm	. Valentina em foco e a cama/fundo desfocada	Valentina está sentada na poltrona	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070
	Primeiríssimo Plano 50mm	Apenas o fundo em desfoque	com os olhos fechados e a respiração pesada, palida e com uma expressão cansada, parecendo doente	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070
	Plano detalhe 50mm	Os dedos batendo na poltrona enquanto o fundo está desfocado e percebe-se a entrada do NOAH	, enquanto bate os dedos de uma forma ritmada e silenciosa contra o braço da poltrona	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070
	Plano médio Contra plongé 50mm	. Noah com o movimento de jogar a blusa na mesa percebe Valetina e a questiona	Somente quando vai jogar a blusa na poltrona, Noah a percebe ali. NOAH Valentina? O que faz aqui?	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070



	Over the shoulder  50mm	. Noah desfocado em primeiríssimo plano e Valentina em foco.	VALENTINA  Precisamos conversar	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070
	Over the Shoulder  50mm	. Valentina desfocada em primeiríssimo plano e Noah em foco	NOAH  Tá tudo bem?.	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070
	Plano Geral 18mm	. Valentina em pé e Noah indo sentar.	aponta a cadeira para Noah, que senta sem tirar os olhos da garota.	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070
	Contra plongé	. Valentina	VALENTINA  Noah, eu preciso que... Tem algumas coisas que eu tenho escondido de você.	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070
	Trevelling, mas não é	Câmera fazendo movimento de circunferência captando a reação do Noah e em seguida finaliza com a da Valentina	NOAH  Você é casada?  VALENTINA  Não, eu...  NOAH  Tem um filho?	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070

			<p>VALENTINA</p> <p>Não, e...</p> <p>NOAH</p> <p>Matou alguém?</p> <p>VALENTINA</p> <p>Noah! Dá pra me deixar falar?</p>	
	Primeiro plano	. Noah	<p>NOAH</p> <p>(Rindo) Desculpa. Eu só to tentando, você sabe, deixar as coisas mais leves</p>	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070
	Over the Shoulder	. Noah em desfoque e Valentina em foco	Valentina passa a mão pelo rosto, balançando a cabeça negativamente	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070
	Over the Shoulder	. Noah em foco Valentina em desfoque	<p>e Noah fica serio</p> <p>NOAH</p> <p>O que você tem pra contar que pode ser tão grave assim?</p>	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070
	Plano médio	Os dois personagens de perfil	<p>VALENTINA</p> <p>Eu menti sobre quem eu sou.</p> <p>NOAH</p> <p>Todo mundo mente sobre quem é aqui.</p> <p>Não é nada de mais.</p>	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070
	Primeirissimo Plano Contra plunge	Valentina	<p>VALENTINA</p> <p>Não, eu... Eu menti mais do que... Isso é errado! Eu não devia ter... Eu menti</p>	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070

			<p>           muito pra você.         </p>	
	Primeiríssimo plano	Noah	<p>           NOAH            Seja lá o que tem pra me contar, eu vou ouvir, sem julgamento, ok         </p>	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070
	Plano Médio	Noah e Valentina de perfil	<p>           Valentina respira fundo e Noah levanta, segura suas mãos e sorri para ela balançando a cabeça positivamente         </p>	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070
	Primeiríssimo Plano	. Valentina	<p>           VALENTINA            Eu sou Valentina Malabatty, herdeira da Kronós. Vim de dois mil e oitenta e um e preciso da sua ajuda pra acabar com o nemêsis,         </p>	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070
	Primeiríssimo Plano	. Noah	<p>           Noah olha para Valentina por alguns segundos (sério) e começa a rir descontroladamente            NOAH            Ok, já entendi. Você quer viver de piada.         </p>	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070
	Plano médio	Os dois de perfil	<p>           VALENTINA            Eu pareço estar brincando?         </p>	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070
	Plano detalhe	Detalhe dos olhos da Valentina e do Noah, clima tenso	<p>           Noah a encara, parando de rir. Observando a expressão seria de Valentina, ele franze a testa, balançando a cabeça negativamente            NOAH         </p>	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070

			Se isso é verdade, começa me explicando como você veio de dois mil e sei lá quando	
	Primeirissimo plano Zoom in e zoom out	. Valentina	A CAMERA SE APROXIMA DO ROSTO DE VALENTINA, FOCANDO NOS OLHOS. A TELA FICA COLORIDA E, AOS POUCOS, VAI SE TORNANDO CINZA. A CAMERA SE AFASTA DO ROSTO DE VALENTINA, "SAINDO DE DENTRO DO ÓCULOS"	INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2070

### 13.3 GRAVAÇÃO DIA 29/10

SEQ	PLANO	MOVIMENTO DE CÂMERA	CENA	CENARIO
1	Plano Geral	Parque, Valentina entra e a câmera se movimenta atrás Dela.	VALENTINA caminha pelo parque até um dos bancos espalhados pelo lugar e senta, observando as coisas em volta. Um holograma de propaganda ao fundo anuncia um show "Hoje, 5 de fevereiro".	. EXT. PARQUE. DIA - VIRTUAL. 2070
1	Plano Médio	Valentina sentada de costas para a câmera observando o holograma que aparece mais a frente em foco.	VALENTINA caminha pelo parque até um dos bancos espalhados pelo lugar e senta, observando as coisas em volta. Um holograma de propaganda ao fundo anuncia um show "Hoje, 5 de fevereiro".	. EXT. PARQUE. DIA - VIRTUAL. 2070
1	Plano geral	. Movimentos da Valentina correndo em frente ao pai que a segue de fundo.	Uma garotinha, Valentina com seis anos, passa correndo e ANTÔNIO, seu pai, a segue, ambos rindo	. EXT. PARQUE. DIA - VIRTUAL. 2070
1	Plongé	. O dois caindo no chão de cima pra baixo e também com a câmera no chão captando grama e os dois felizes	Antônio alcança a garota e a segura pelo ombro. Ambos caem no chão	. EXT. PARQUE. DIA - VIRTUAL. 2070
1	Plano Geral	.	e uma mulher, mãe de Valetina, se aproxima deles rindo. Os dois levantam e a garota volta a correr, em direção a mãe,  esticando os braços. As duas se	. EXT. PARQUE. DIA - VIRTUAL. 2070

			<p>abraçam. No pulso esquerdo,</p> <p>a garota usa uma pulseira com um delicado "M" na frente. As</p> <p>duas se afastam, dão as mãos e saem em direção a Antônio,</p> <p>que passa o braço em torno da cintura da esposa enquanto os</p> <p>três saem dali. Valentina os observa o tempo todo, rodando</p> <p>uma pulseira idêntica a de sua versão mais nova em seu pulso, e uma lágrima escorre de seu rosto.</p>	
`1	Plano detalhe	.	<p>No pulso esquerdo,</p> <p>a garota usa uma pulseira com um delicado "M" na frente</p>	. EXT. PARQUE. DIA - VIRTUAL. 2070
1	Primeiríssimo plano	Primeiríssimo plano da Valentina	<p>NOAH se aproxima e a abraça por trás.</p> <p>NOAH</p> <p>Hey!</p> <p>Valentina seca a lágrima rapidamente, se afastando do rapaz</p> <p>enquanto levanta e o encara.</p>	. EXT. PARQUE. DIA - VIRTUAL. 2070
1	Plano médio	Os dois conversando sentados no banco do	<p>NOAH</p> <p>Tá tudo bem?</p>	. EXT. PARQUE. DIA - VIRTUAL. 2070

		parque	<p>VALENTINA</p> <p>Tudo. Eu acho. Quem é você?</p> <p>NOAH</p> <p>Como assim, quem sou eu? Não me conhece mais?</p> <p>VALENTINA</p> <p>Desculpa, mas você deve estar me confundindo com alguém.</p>	
1	Over the shoulder	Noah de costas e Valentina em foco	<p>NOAH</p> <p>Não tem graça, Valentina.</p> <p>Valentina o encara com os olhos arregalados.</p> <p>VALENTINA</p> <p>Como sabe meu nome?</p>	. EXT. PARQUE. DIA - VIRTUAL. 2070
1	Primeirissimo Plano	Expressao do Noah Franzindo a testa	Noah a encara franzindo a testa.	. EXT. PARQUE. DIA - VIRTUAL. 2070

#### 13.4 GRAVAÇÃO DO DIA 31/10

SEQ	PLANO	MOVIMENTO DE CÂMERA	CENA	CENARIO
1	Primeiro Plano	a imagem da uma volta em torno dela	Valentina está em pé, paralisada no espaço preto, sem nada em volta, apenas com uma luz sobre si.	. LIMBO

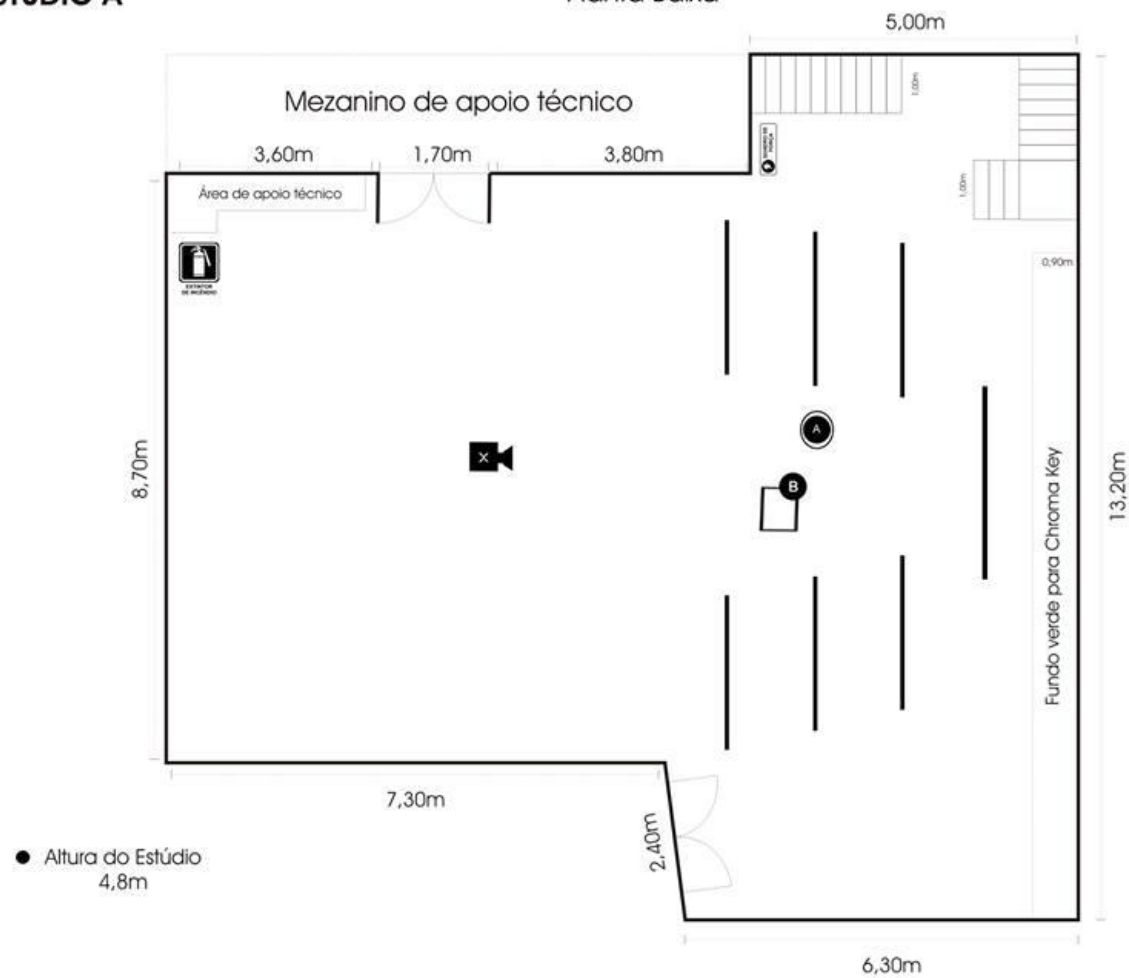


## 14 PLANTA BAIXA/ MAPA DE ILUMINAÇÃO

### 14.1 SALA DO NOAH

ESTÚDIO A

Planta Baixa



## 14.2 LIMBO

# Estúdio C

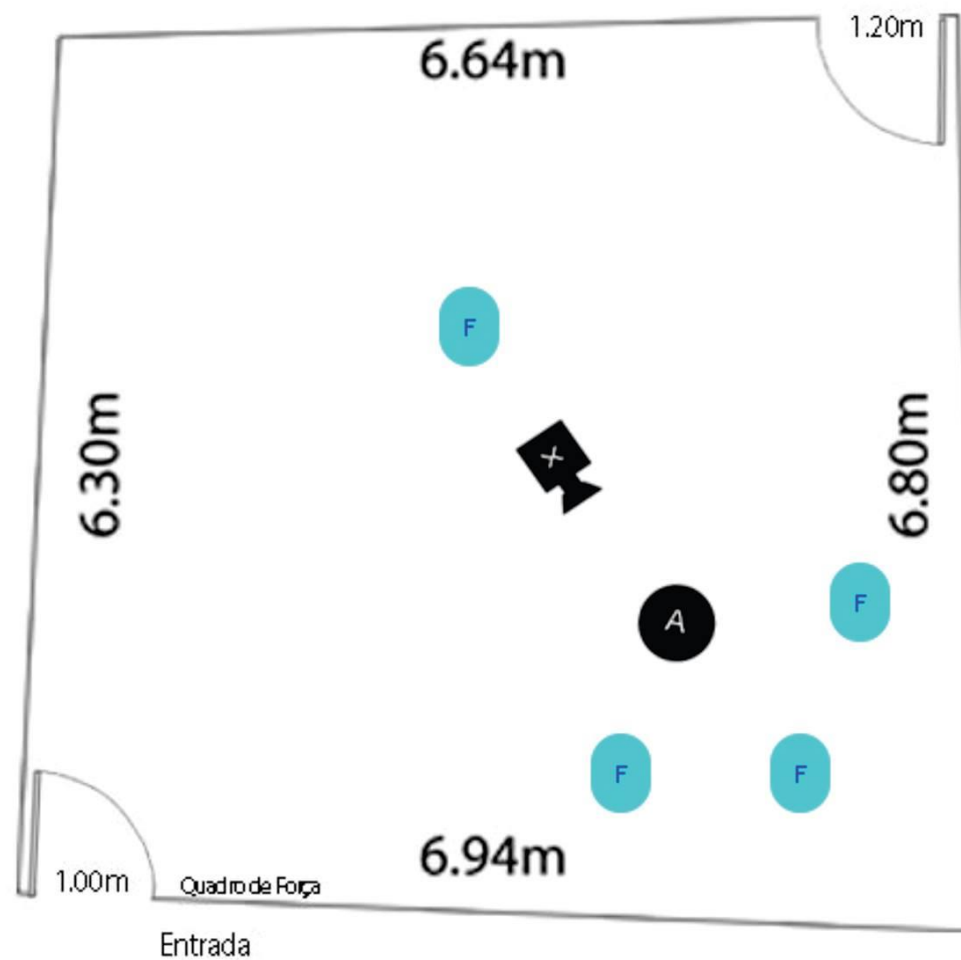
## Limbo

### Legenda

F Refletor Frenel 1000w

x DSLR - T5i

A Personagem 1



### 14.3 QUARTO DA VALENTINA

# Legenda

Daylight - Janela

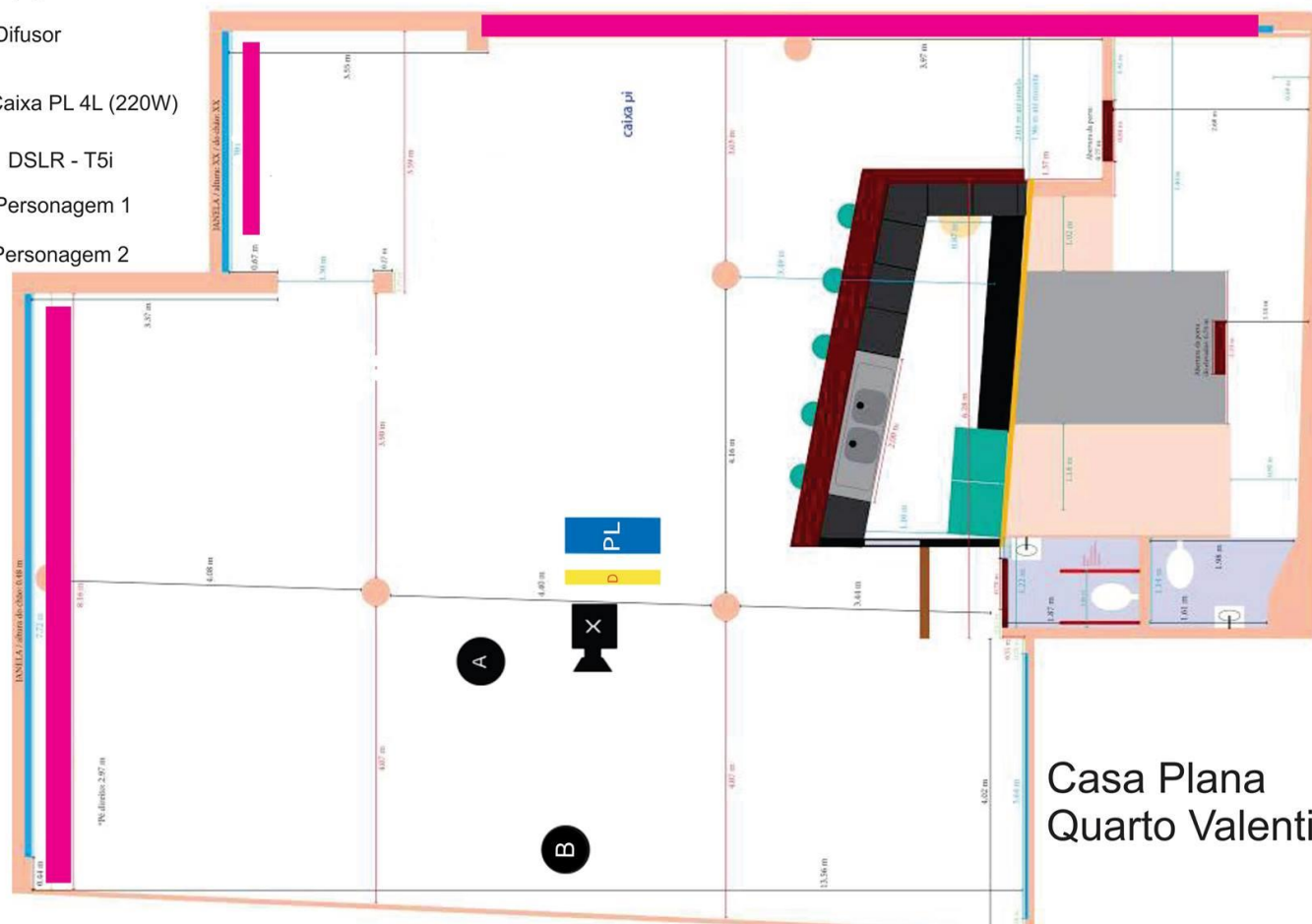
D Difusor

PL Caixa PL 4L (220W)

X DSLR - T5i

A Personagem 1

B Personagem 2

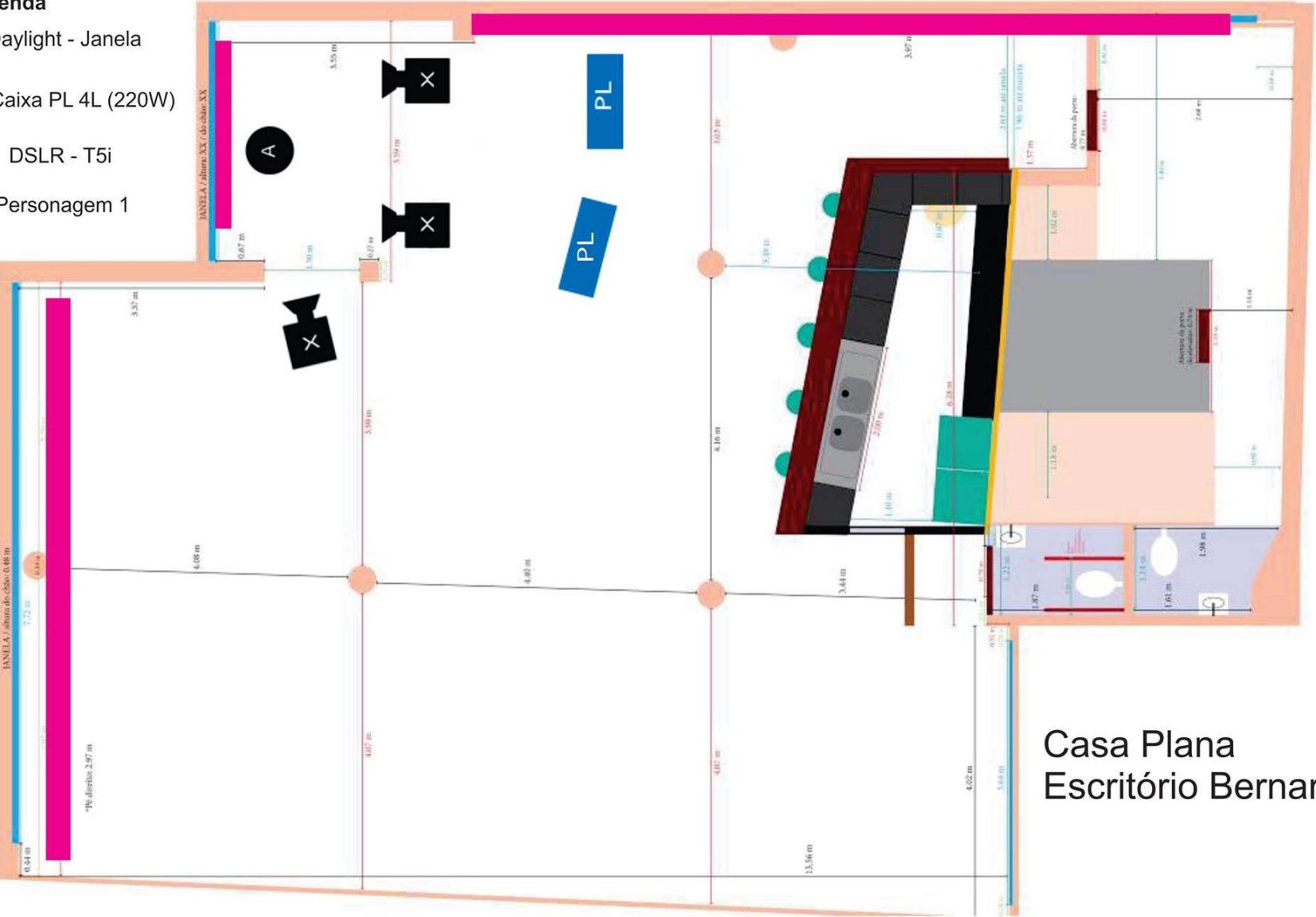


Casa Plana  
Quarto Valentina

14.4 ESCRITÓRIO KRONOS

Legenda


- Daylight - Janela
- PL Caixa PL 4L (220W)
- DSLR - T5i
- Personagem 1




Casa Plana  
Escritório Bernardo

## 14.5 PARQUE VIRTUAL

### Legenda

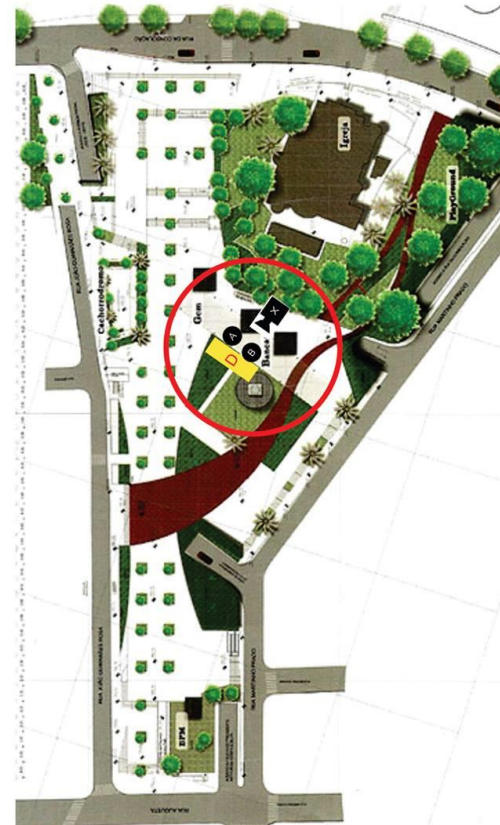
 Zona de Gravacao

 Difusor

 DSLR - T5i

 Personagem 1

 Personagem 2



## 15 CONCEPÇÃO DE MONTAGEM

Para se contar qualquer história por meio do audiovisual, é necessário criar uma montagem, que vai organizar e ajustar as ideias a fim de transmitir a mensagem desejada.

Para dar vida ao Nêmesis, selecionamos e ordenamos os planos captados durante as gravações. Foram feitos inúmeros *takes*, a fim de contar a mesma história em vários ângulos para se transmitir toda a emoção das personagens em quadro.

A montagem a qual conhecemos hoje e estamos nos referindo, nasceu graças a Sergei Eisenstein, que era russo e nasceu no ano de 1898. Eisenstein, um cineasta soviético que começou sua carreira como um teórico, escrevendo *As Montagens das Atrações* para um jornal. Em seguida ele criou uma nova técnica de montagem, que ficou conhecida como montagem intelectual ou montagem dialética. Que consiste na “exploração” dos planos, ou seja, aproximar ou afastar os planos com a finalidade de comunicar um ponto de vista e/ou expressar os sentimentos desejados pelo diretor ao expectador.

Uma vez reunidos, dois fragmentos de filme de qualquer tipo combinam-se inevitavelmente em um novo conceito, em uma nova qualidade, que nasce, justamente, de sua justaposição. A montagem é a arte de exprimir ou dar significado através da relação de dois planos justapostos, de tal forma que esta justaposição dê origem à ideia ou exprima algo que não exista em nenhum dos dois planos separadamente. O conjunto é superior à soma das partes. (EISENSTEIN, s.d apud CALIL, 2015)

Os elementos básicos da linguagem cinematográfica utilizados por nós foram: os enquadramentos, os planos e as movimentações das câmeras. Os planos foram bem dinâmicos, exploramos desde os planos gerais aos closes.



Figura 22 – PLANO ABERTO.



FONTE: (Nêmesis - Produtora Vulcânica, 2016)

Figura 23 – PLANO MÉDIO



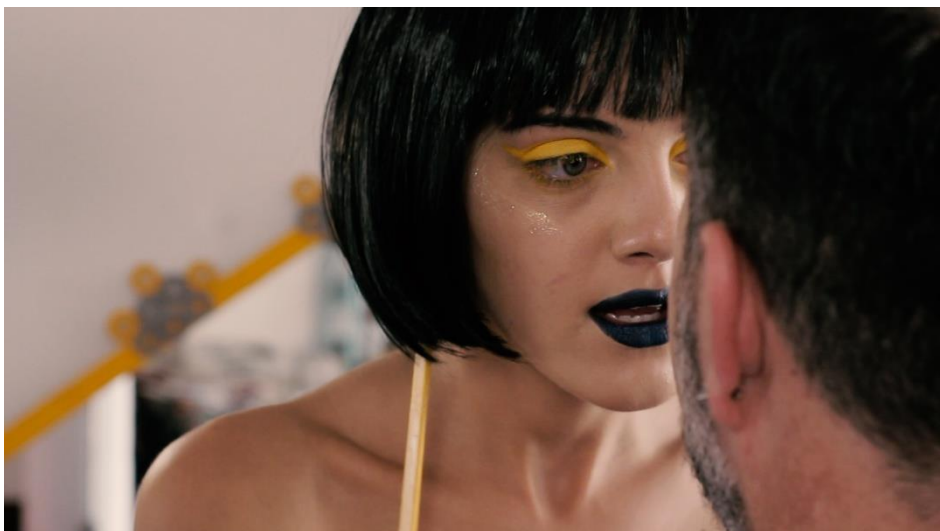
FONTE: (Nêmesis - Produtora Vulcânica, 2016)

Figura 24 – PLANO FECHADO



FONTE: (Nêmesis - Produtora Vulcânica, 2016)

Figura 25 – OVER THE SHOULDER 1



FONTE: (Nêmesis - Produtora Vulcânica, 2016)

Figura 26 – OVER THE SHOULDER 2



FONTE: (Nêmesis - Produtora Vulcânica, 2016)

Terminadas as gravações, demos início à pós-produção e assim começamos a nossa montagem e edição. O ritmo que escolhemos dar à nossa série foi a de alternar as ordens das cenas, indo da vida real ao mundo virtual, simultaneamente, para ganhar a narrativa que desejávamos. Usufruímos a não-linearidade do tempo passado/futuro para entrarmos na dramaturgia ficcional. Essa não linearidade temporal permitiu que viajássemos no tempo por 30 anos e tudo isso em um tempo futuro, de 2070 a 2100.

A viagem no tempo e a realidade alternativa são umas das principais características da ficção científica, mas quando se trata de viagem no tempo, é como se criássemos outra dimensão ou uma máquina do tempo, que no nosso contexto seria o próprio jogo.

A ficção científica também brinca muito com a tecnologia, explorando equipamentos super avançados, carros que voam e quaisquer possíveis descobertas e inovações. Tendo um alto grau de manipulação para contar uma história de ficção científica, utilizamos hologramas, que é uma técnica que gera e/ou apresenta imagens em três dimensões.

Figura 27 – HOLOGRAMA



FONTE: (Nêmesis - Produtora Vulcânica, 2016)

Optamos pela holografia para compor o nosso gênero de ficção científica futurista, onde não haverá mais o toque em coisas físicas e sim tudo por projeções em 3D.

## 15 – DECUPAGEM SONORA

FOLEY

AMB.

DIÁLOGO

EXT. PARQUE. DIA - VIRTUAL. 2070

VALENTINA caminha pelo parque até um dos bancos espalhados pelo lugar e senta, observando as coisas em volta. Um holograma de propaganda ao fundo anuncia um show "Hoje, 5 de fevereiro".

Uma garotinha, Valentina com seis anos, passa correndo e ANTÔNIO, seu pai, a segue, ambos rindo. Antônio alcança a garota e a segura pelo ombros. Ambos caem no chão e uma mulher, mãe de Valentina, se aproxima deles rindo. Os dois levantam e a garota volta a correr, em direção a mãe, esticando os braços. As duas se abraçam. No pulso esquerdo, a garota usa uma pulseira com um delicado "M" na frente. As duas se afastam, dão as mãos e saem em direção a Antônio, que passa o braço em torno da cintura da esposa enquanto os três saem dali. Valentina os observa o tempo todo, rodando uma pulseira idêntica a de sua versão mais nova em seu pulso, e uma lagrima escorre de seu rosto.

NOAH se aproxima e a abraça por trás.

NOAH

Hey!

Valentina seca a lágrima rapidamente, se afastando do rapaz enquanto levanta e o encara.

NOAH

Tá tudo bem?

VALENTINA

Tudo. Eu acho. Quem é você?

NOAH

Como assim, quem sou eu? Não me conhece mais?

VALENTINA

Desculpa, mas você deve estar me confundindo com alguém.

NOAH

Não tem graça, Valentina.

Valentina o encara com os olhos arregalados.

VALENTINA

Como sabe meu nome?

Noah a encara franzindo a testa.

INT. ESCRITÓRIO KRÓNOS. DIA. - REAL. 2100

BERNARDO observa, pelo computador, Noah e Valentina interagindo no jogo. O símbolo do Nemêsis indica que ele é o único programa aberto. Na parte inferior o computador marca o dia 30 de abril.

O casal conversa no parque, caminhando de mãos dadas, enquanto riem. Os dois param de frente um para o outro e Noah a beija.

Bernardo passa a mão pelo rosto e respira fundo.

Valentina e Noah se abraçam por alguns segundos. Os dois se afastam e ele fecha os olhos enquanto ela caminha em direção a um banco.

Bernardo põe o dedo sobre a imagem de Valentina e um quadro com informações da garota aparece ao lado dela.

Bernardo usa o dedo para diminuir a barra que informa a saúde da garota e observa, sorrindo, enquanto ela para por alguns segundos, respirando fundo e piscando algumas vezes, antes de cambalear até o banco e sentar.

Três batidas na porta chamam a atenção de Bernardo, que diminui a janela do jogo rapidamente.

BERNARDO

Entra!

PESSOA 1

Desculpe interromper, senhor, mas o senhor D'ávila está aqui.

BERNARDO

Mande ele entrar.

Bernardo levanta de sua cadeira e caminha até a janela, ficando de costas para a porta enquanto observa a cidade do lado de fora.

NOAH

Com licença, senhor. Mandou me chamar?

Bernardo sorri.

INT. QUARTO DA VALENTINA. DIA - VIRTUAL. 2100

Valentina, sentada em sua cama, olha fotos da sua família pelo computador, as passando lentamente. A pulseira com a letra "M" está em seu pulso.

Bernardo, vestido formalmente, entra sorrindo e Valentina respira fundo, desligando o computador e levanta, parando em frente a um espelho, de costas para ele, e mexe no cabelo.

VALENTINA

O que quer?

BERNARDO

Já escolheu a roupa que vai usar no fim de semana?

VALENTINA

Pela última vez, Bernardo, eu não vou.

BERNARDO

Você tem responsabilidades com a sua família e o mínimo que você tem obrigação de fazer é cumprir com cada uma delas, Valentina!

VALENTINA

Não, muito obrigada, mas não quero ter nada a ver com isso.

BERNARDO

Não me importa o que você quer. Você tem que honrar o nome Malabatty!

VALENTINA

Eu não sei porque você valoriza tanto esse nome. Ele nem é seu.

Bernardo respira fundo e ajeita a gravata e o terno.

BERNARDO

Eu não vou aceitar esse comportamento, Valentina!

VALENTINA

Você não tem que aceitar ou deixar de aceitar nada!

BERNARDO

É só uma porcaria de festa da empresa. Qual o grande problema? Chega de ser uma mancha no nome dessa família.

VALENTINA

Irônico você falar isso quando é você quem desonra o trabalho da Kronos.

BERNARDO

Eu me recuso a continuar tendo essa discussão. Você que lide com as consequências depois.

VALENTINA

Pode ameaçar o quanto quiser. Sei que não pode fazer nada pra me prejudicar. Não mais.

Bernardo suspira, balançando a cabeça negativamente.

BERNARDO

Você me faz parecer um monstro falando desse jeito. Eu só quero cuidar de você.

CASA (\*VOZ ROBÓTICA)

Valentina, seu compromisso com Noah começa em cinco minutos.

Bernardo sorri para a garota, que revira os olhos, voltando para a cama.

BERNARDO

Quem é Noah?

VALENTINA

Não é da sua conta. Agora, se puder sair, eu tenho compromisso.

BERNARDO

Seu amiguinho vai ter que esperar, porque eu não saio daqui até ter certeza de que você vai na festa.

VALENTINA

Tudo bem, Bernardo. Eu vou nessa porcaria. Feliz?

BERNARDO

Passo pra te buscar sábado às sete. E não pretendo esperar.



Bernardo sai do quarto e Valentina respira fundo, levanta e empurra a porta, a fazendo fechar com um barulho alto.

INT. CASA DO NOAH. DIA. - VIRTUAL. 2066

Noah entra na casaassobiando. Fecha a porta e tira a blusa de frio.

Valentina está sentada na poltrona, com os olhos fechados e a respiração pesada, pálida e com uma expressão cansada, parecendo doente, enquanto bate os dedos de uma forma ritmada e silenciosa contra o braço da poltrona.

Somente quando vai jogar a blusa na poltrona, Noah a percebe ali.

NOAH

Valentina? O que faz aqui?

VALENTINA

Precisamos conversar.

NOAH

Tá tudo bem?

Valentina levanta e aponta a cadeira para Noah, que senta sem tirar os olhos da garota.

VALENTINA

Noah, eu preciso que... Tem algumas coisas que eu tenho escondido de você.

NOAH

Você é casada?

VALENTINA

Não, eu...

NOAH

Tem um filho?

VALENTINA

Não, e...

NOAH

Matou alguém?

VALENTINA

Noah! Dá pra me deixar falar?

NOAH (Rindo)

Desculpa. Eu só tô tentando, você sabe, deixar as coisas mais leves.

Valentina **passa** a mão pelo rosto, balançando a cabeça negativamente e Noah fica sério.

NOAH

O que você tem pra contar que pode ser tão grave assim?

VALENTINA

Eu menti sobre quem eu sou.

NOAH

Todo mundo mente sobre quem é aqui. Não é nada de mais.

VALENTINA

Não, eu... Eu menti mais do que... Isso é errado! Eu não devia ter... Eu menti muito pra você.

NOAH

Seja lá o que tem pra me contar, eu vou ouvir, sem julgamento, ok?

Valentina **respira fundo** e Noah **levanta**, **segura suas mãos** e sorri para ela, balançando a cabeça positivamente.

VALENTINA

Eu sou Valentina Malabatty, herdeira da Kronós. Vim de dois mil e oitenta e um e preciso da sua ajuda pra acabar com o Nemêsis.

Noah olha para Valentina por alguns segundos e começa a **rir** descontroladamente.

NOAH

Ok, já entendi. Você quer viver de piada.

VALENTINA

Eu pareço estar brincando?

Noah a encara, parando de rir.

Observando a expressão seria de Valentina, ele franze a testa, balançando a cabeça negativamente.

NOAH

Se isso é verdade, começa me explicando como você veio de dois mil e sei lá quando.

A CAMERA SE APROXIMA DO ROSTO DE VALENTINA, FOCANDO NOS OLHOS. A TELA FICA COLORIDA E, AOS POUCOS, VAI SE TORNANDO CINZA. A CAMERA SE AFASTA DO ROSTO DE VALENTINA, "SAINDO DE

DENTRO DO ÓCULOS"

INT. QUARTO DA VALENTINA. NOITE - VIRTUAL. 2100

Valentina está sentada em sua cama, usando o óculos do Nemêsis, sem se mover.

A CAMERA DÁ MEIA VOLTA EM TORNA DELA, PARA POR ALGUNS SEGUNDOS E VOLTA A SE APROXIMAR DO ROSTO DE VALENTINA, FOCANDO NOS OLHOS. A TELA FICA COLORIDA E, AOS POUCOS, VAI SE TORNANDO CINZA. A CAMERA SE AFASTA DO ROSTO DE VALENTINA,

"SAINDO DE DENTRO DO ÓCULOS"

LIMBO

Valentina está em pé, paralisada no espaço preto, sem nada em volta, apenas com uma luz sobre si. (a câmera dá uma volta completa em torno dela)

## **16 CONCEPÇÃO SONORA**

A web série “Nêmesis” é uma trama de ficção científica que se passa em um futuro distópico e como desde o início do cinema sonoro gênero está associado a manifestações através de instrumentos eletrônicos, (OLIVEIRA, 2014, p. 07) e propõe uma estética diferente tanto visualmente como na concepção sonora, criando assim o que seria esse futuro onde a tecnologia já tomou conta da sociedade, abrangendo de forma total, efeitos de trilhas relacionadas a ruídos eletrônicos e distorcidos.

### **16.1 DIÁLOGOS**

Os diálogos dos personagens principais na Web série foram reproduzidos de forma clara e sem distorção alguma. Embora ambientados com trilhas e efeitos futurísticos, os diálogos fluem normalmente. Entretanto, há a inserção de duas falas off (captadas posteriormente) onde foram usados efeitos para deixar o som mais verossímil visto a realidade futurística apresentada. Isso porque “a voz que humaniza e personifica as palavras, porque a voz, por ser a expressão mais etérea da corporeidade, sugere a definição de uma imagem ou de uma pessoa com corpo, uma estética e um caráter” (ANTÓN apud. VIANNA, 2014, p. 231).

Assim, na primeira voz off, uma introdução, apresentando a situação do mundo nesse futuro, foi utilizado o efeito “Robotic Voice” com um leve nível de reverberação, disponível no programa Adobe Audition. Já na segunda, uma notificação do jogo sobre um compromisso de Valentina, foi usado o efeito “Stereo Vocals”, também do programa da Adobe.

### **16.2 Ambiência**

A proposta de criar esse novo ambiente por meio de sons é definir o que ouviremos neste futuro, que não está necessariamente ligado ao que entendemos de ruídos e música atualmente.

Um dos conceitos-chave para entendimento da ambiência é a percepção, compreendida como conjunto das sensações, experiências, memória e sentimentos ligados ao contexto sócio físico, cultural e temporal experienciado pela pessoa com relação a um lugar (TUAN, 1980 apud ELALI, 2010)

Em vista disso, a ambiência foi desenvolvida através da criação de ruídos e sons diversos. Uma das referências para essa criação é o estilo de produção musical LO-FI que trabalha com a baixa definição e tem ligação com a criação de sons por meio de objetos e não propriamente de instrumentos musicais.

Buscou-se trabalhar também com a distorção de ruídos nas cenas para dar uma forma destoante do que conhecemos, no ambiente sonoro.

Assim, foram selecionadas trilhas futurísticas de bancos de som online, e em cima da mesma, aplicados efeitos de distorção e reverberação. A produção foi feita dessa forma, pois o intuito era causar um desconforto e estranhamento quanto a localização do som, e de qual máquina ou objeto ele estaria sendo produzido.

### **16.3 Trilha e Efeitos**

Referências para este tipo de criação e distorção e ambientação futurística, podem ser ouvidas no álbum “Anganga - Juçara Marçal e Cadu Tenório”, neste, diversos ruídos e distorções são acrescentados aos “gritos” de Juçara, criando assim a melodia da música. Cadu Tenório com seu álbum “Lzana” é a maior referência neste tipo de ambientação minimalista com ruídos e sobreposições produzidas de forma caseira e com sintetizador. Desde o início da Ficção Científica nos cinemas,

Os efeitos sonoros e a música tendiam a enfatizar elementos eletrônicos, mecânicos e etéreos. Esses efeitos vieram a representar sonoramente futuras tecnologias, ambientes e o desconhecido.  
(OLIVEIRA, 2014)

Uma importante influência que trabalha com experimentações na música eletrônica foi à banda “Sidewalks and Skeletons” com seu álbum intitulado

“Future Ghosts”, em que sons eletrônicos são manipulados para criar novas melodias e efeitos.

Os efeitos da Web série, seguem a mesma linha narrativa da ambiência e trilha, embora apresentem características básicas de uma produção Sci-fi (Ruídos de computadores, máquinas, naves, lasers), possuem um acréscimo de distorção e equalização encaixando-se ao ambiente e a intenção da cena.

#### **16.4 Foley e Pós Produção**

Como toda produção cinematográfica, alguns ruídos e diálogos, às vezes são necessários para acrescentar veracidade a obra. Sendo assim, precisou-se de uma sessão de Dublagem, para a cena do Flashback da personagem Valentina. A gravação da voz da garota na infância foi gravada pela própria atriz, dias depois da externa. E para esse processo, “é fundamental ter em conta alguns aspectos essenciais para que as dublagens se encaixem bem com o resto das vozes gravadas no som direto” (ABBATE, 2015, p.93). E para tal, manteve-se o mesmo nível de volume e configurações da captação externa, e as mesmas foram aplicadas na dublagem.

Já os foleys, alguns foram produzidos no dia da gravação em set, e outros feitos em estúdio pra preencher ainda mais o som do projeto.

Em vista disso, a concepção sonora da web série “Nêmesis” é uma mistura de todos os elementos sonoros e Ficção Científica e testes de experimentação com distorção e reverberação. O que foi totalmente coerente com o gênero, já que “o espaço de exploração desse tipo de filme foi onde mais se fez uso de experiências com o som e onde melhor se deu a união entre diferentes elementos da trilha sonora (OLIVEIRA, 2014, p. 131)”. Por fim, a mixagem de todos esses elementos traz ao projeto uma sonoridade que conversa com todas as outras aéreas da projeto, sejam elas, visuais ou textuais.

## 17 – ANALISE TECNICA

ANÁLISE TÉCNICA			
Cena	Equipamento	Orçamento	Limitações
1 – Externa Parque	2 Lapelas sem fio - Sony 1 ShotGun - Sennheiser 2 Gravadores (Zoom H4N e Tascam DR-40) 2 Fones (Sennheiser e Panasonic) 14 Pilhas Duracell	R\$ 38,10 – 14 Pilhas	Interferências no Lapela Ruídos Externos Skatistas no local Carro de Som ao Lado Figurino transparente
2 – Escritório Kronos e 3 – Quarto Valentina	2 Lapelas sem fio (Sony) 1 ShotGun (Sennheiser) 2 Gravadores (Zoom H4N e Tascam DR-40) 2 Fones (Sennheiser e Panasonic) 14 Pilhas Duracell	R\$ 38,10 – 14 Pilhas	Reverberação do som Sons da rua entrando Lapela Raspando Enquadramento da Câmera Figurinos
4 – Casa Noah	2 Lapelas sem fio (Sony) 1 ShotGun (Sennheiser) 2 Gravadores (Zoom H4N e Tascam DR-40) 2 Fones (Sennheiser e Panasonic) 14 Pilhas Duracell	R\$ 38,10 – 14 Pilhas	Quadros muito abertos Figurino transparente Ruídos Externos
5 – Quarto Valentina	1 Gravadores (Tascam DR-40) 1 ShotGun (Sennheiser)	R\$ 15,80 – 04 Pilhas	Ruídos Externos
6 – Limbo	1 Gravadores (Tascam DR-40) 1 ShotGun (Sennheiser)	R\$ 15,80 – 04 Pilhas	Pessoas Conversando Ruídos Externos

## 17 BOLETIM DE SOM

### CENA 3 - QUARTO VALENTINA

Lapela 1 - Verde - Valent.

Cartão 4GB - Gravador 1 - Boom (B)

Lapela 2 - Azul - Ber.

Cartão 16GB - Gravador 2 - Lapelas (L)

BOLETIM DE SOM								
CLAQUETE	ARQUIVO	GRAVADOR	CANAL	MIC				OBS
				1	2	3	4	
Ensaio 1	0001 (L)/0001 (B)	(L)-Tascam 2 (B)-Tascam 1	L (2) - Ber. R (1) - Valen.	X	X	X		Boom (Mono Mix On)
-	-	-	-	-	-	-	-	-
Cena 3/Take 1,2 3 e 4	0001 (L)/ 0001 (B)	(L)-Tascam 2 (B)-Tascam 1	L (2) - Ber. R (1) - Valen.	X	X	X		Lapela raspa - Take 2
Cena 3/Take 5	0002 (L)/0002 (B)	(L)-Tascam 2	L (2) - Ber. R (1) - Valen.	X	X	X		-



		(B) -Tascam 1						
Cena 3/Take 6	0003 (L) /0004 (B)	(L) -Tascam 2  (B) -Tascam 1	L (2) - Ber.  R (1) - Valen.	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Clipou Valentina
Cena 3/Take 7	0004 (L) /0005 (B)	(L) -Tascam 2  (B) -Tascam 1	L (2) - Ber.  R (1) - Valen.	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		-
Cena 3/Take 8	0005 (L) /0006 (B)	(L) -Tascam 2  (B) -Tascam 1	L (2) - Ber.  R (1) - Valen.	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		Clipou Bernardo
Cena 3/Take 9	0006 (L) /0007 (B)	(L) -Tascam 2  (B) -Tascam 1	L (2) - Ber.  R (1) - Valen.	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		-
Cena 3/Take 10	0007 (L) /0008 (B)	(L) -Tascam 2  (B) -Tascam 1	L (2) - Ber.  R (1) - Valen.	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		-
Cena 3/Take 11	0008 (L) /0009 (B)	(L) -Tascam 2  (B) -Tascam	L (2) - Ber.  R (1) - Valen.	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		-

		1						
Cena 3/Take 12	0009 (L)/0010 (B)	(L)-Tascam 2  (B)-Tascam 1	L (2) - Ber.  R (1) - Valen.	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		-
Cena 3/Take 13	0009 (L)/0010 (B)	(L)-Tascam 2  (B)-Tascam 1	L (2) - Ber.  R (1) - Valen.	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		-

**CENA 2 - ESCRITÓRIO KRONOS**

Lapela 1 - Verde - Noah

Cartão 4GB - Gravador 1 - Boom (B)

Lapela 2 - Azul - Ber.

Cartão 16GB - Gravador 2 - Lapelas (L)

BOLETIM DE SOM								
CLAQUETE	ARQUIVO	GRAVADOR	CANAL	MIC				OBS
				1	2	3	4	
Cena 2/Take 1	0011 (L) / 0013 (B)	(L) - Tascam 2  (B) - Tascam 1	L (2) - Ber.  R (1) - Noah	X	X	X		Boom (Mono Mix On)
Cena 2/Take 2	0012 (L) / 0014 (B)	(L) - Tascam 2  (B) - Tascam 1	L (2) - Ber.  R (1) - Noah	X	X	X		
Cena 2/Take 3	0013 (L) / 0015 (B)	(L) - Tascam 2  (B) - Tascam	L (2) - Ber.  R (1) - Noah	X	X	X		

		1						
Bernardo Expressões	0014 (L)	(L)-Tascam 2	L (2) - Ber. R (1) - Valen.	X	X			
Cena 2/Take 4	0015 (L)/0016(B)	(L)-Tascam 2  (B)-Tascam 1	L (2) - Ber. R (1) - Valen.	X	X	X		
Cena 2/Take 5	0016 (L)/0017(B)	(L)-Tascam 2  (B)-Tascam 1	L (2) - Ber. R (1) - Valen.	X	X	X		
Mão Mesa	0021/0022 (L)	(L)-Tascam 2	L (2) - Ber. R (1) - Valen.	X	X			0021 - Barulho de ônibus
Detalhe Gravata	0020 (L)	(L)-Tascam 2	L (2) - Ber. R (1) - Valen.	X	X			-
Chamada	0019 (L)	(L)-Tascam 2	L (2) - Ber. R (1) - Valen.	X	X			-

Cadeira/Passos	0018 (L)	(L)-Tascam 2	L (2) - Ber. R (1) - Valen.	<b>X</b>	<b>X</b>			-
Foley Respiração	0017 (L)	(L)-Tascam 2	L (2) - Ber. R (1) - Valen.	<b>X</b>	<b>X</b>			-
Ambiência	0016 (B)	(B)-Tascam 1				<b>X</b>		Mono Mix OK

**CENA 5 - SOM GUIA - GRAVADOR 1 - Holograma**

# CENA 4 - CASA NOAH

Lapela 2 - Nada - Noah

Lapela 1 - Azul - Val.

Cartão 16GB - Gravador 1 - Lapelas (L)

BOLETIM DE SOM								
CLAQUETE	ARQUIVO	GRAVADOR	CANAL	MIC				OBS
				1	2	3	4	
Ensaio	0001 (L)	(L) - Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	X	X			
Cena 4/Take 2	0002 (L)	(L) - Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	X	X			Mastershot
Cena 4/Take 3	0003 (L)	(L) - Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	X	X			

Cena 4/Take 4	0004 (L)	(L) -Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	<b>X</b>	<b>X</b>			
Cena 4/Take 5	0005 (L)	(L) -Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	<b>X</b>	<b>X</b>			
Cena 4/Take 6	0006 (L)	(L) -Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	<b>X</b>	<b>X</b>			Plano Médio
Cena 4/Take 7	0007 (L)	(L) -Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	<b>X</b>	<b>X</b>			Passos corredor 02:12 (Ouvir) - P.M.
Cena 4/Take 8	0008 (L)	(L) -Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	<b>X</b>	<b>X</b>			Plano Médio 2
Cena 4/Take 9	0009 (L)	(L) -Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	<b>X</b>	<b>X</b>			Close
Cena 4/Take 10	0011 (L)	(L) -Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	<b>X</b>	<b>X</b>			Plano Valentina - CORTOU
Cena 4/Take 11	0012 (L)	(L) -Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	<b>X</b>	<b>X</b>			Plano Valentina
Cena 4/Take 12	0013 (L)	(L) -Tascam 1	L (1) - Val.	<b>X</b>	<b>X</b>			Plano Noah

			R (2) - Noah					
Cena 4/Take 13	0014 (L)	(L)-Tascam 1	L (1) - Val.  R (2) - Noah	<b>x</b>	<b>x</b>			Plano Noah - OK



Cena 4/Take 14	0015 (L)	(L) -Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	<b>X</b>	<b>X</b>			-
Cena 4/Take 15	0016 (L)	(L) -Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	<b>X</b>	<b>X</b>			
Cena 4/Take 16	0017 (L)	(L) -Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	<b>X</b>	<b>X</b>			
Cena 4/Take 17	0018 (L)	(L) -Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	<b>X</b>	<b>X</b>			
Cena 4/Take 18 e 19	0019 (L)	(L) -Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	<b>X</b>	<b>X</b>			Take 18 - Enquadramento errado
Cena 4/Take 20	0020 (L)	(L) -Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	<b>X</b>	<b>X</b>			
Cena 4/Take 21	0021 (L)	(L) -Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	<b>X</b>	<b>X</b>			Som Guia
Chamada	0022 (L)	(L) -Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Noah	<b>X</b>	<b>X</b>			

# CENA 1 - EXTERNA PARQUE

Lapela 2 - Nada - Noah

Cartão 4GB - Gravador 2 - Boom (B)

Lapela 1 - Azul - Val.

Cartão 16GB - Gravador 1 - Lapelas (L)

BOLETIM DE SOM								
CLAQUETE	ARQUIVO	GRAVADOR	CANAL	MIC				OBS
				1	2	3	4	
Ensaio	001 (L)/003(B)	(L)-Tascam 1 (B)-Tascam 2	L (1) - Val. R (2) - Noah	X	X	X		Interferência
Cena 1/Take 2	002 (L)/004(B)	(L)-Tascam 1 (B)-Tascam 2	L (1) - Val. R (2) - Noah	X	X	X		Talvez
Cena 1/Take 3 e 4	003 (L)/005(B)	(L)-Tascam 1 (B)-Tascam 2	L (1) - Val. R (2) - Noah	X	X	X		OK
Cena 1/Take 5 e 6	004 (L)/006(B)	(L)-Tascam 1 (B)-Tascam 2	L (1) - Val. R (2) - Noah	X	X	X		
Cena 1/Take 7	005 (L)/007(B)	(L)-Tascam 1 (B)-Tascam 2	L (1) - Val. R (2) - Noah	X	X	X		Não Foi
Cena 1/Take 8	006 (L)/008(B)	(L)-Tascam 1 (B)-Tascam 2	L (1) - Val. R (2) - Noah	X	X	X		Skate Passando
Cena 1/Take 9	007 (L)/009(B)	(L)-Tascam 1 (B)-Tascam 2	L (1) - Val. R (2) - Noah	X	X	X		Foi
Cena 1/Take 10	008 (L)/0010(B)	(L)-Tascam 1 (B)-Tascam 2	L (1) - Val. R (2) - Noah	X	X	X		Não Foi Valentina
Cena 1/Take 11	009 (L)/0011(B)	(L)-Tascam 1 (B)-Tascam 2	L (1) - Val. R (2) - Noah	X	X	X		Foi
Cena 1/Take 12	0010 (L)/0012(B)	(L)-Tascam 1 (B)-Tascam 2	L (1) - Val. R (2) - Noah	X	X	X		Não Foi
Cena 4/Take 13	0011 (L)/0013(B)	(L)-Tascam 1 (B)-Tascam 2	L (1) - Val. R (2) - Noah	X	X	X		Foi

**CENA 6 - LIMBO**

Lapela 1 - Valen.

Cartão 4GB - Gravador 1 - Boom (R)/Lapela (L)

<b>BOLETIM DE SOM</b>								
<b>CLAQUETE</b>	<b>ARQUIVO</b>	<b>GRAVADOR</b>	<b>CANAL</b>	<b>MIC</b>				<b>OBS</b>
				<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
Ensaio	0014	Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Cob.	<b>X</b>	<b>X</b>			Não foi
Limbo	0015	Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Cob.	<b>X</b>	<b>X</b>			Ambiente
Chamada	0016,0017 e 0018	Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Cob.	<b>X</b>	<b>X</b>			Chamada Valentina
Óculos	0019	Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Cob.	<b>X</b>	<b>X</b>			Óculos
Óculos	0020	Tascam 1	L (1) - Val. R (2) - Cob.	<b>X</b>	<b>X</b>			Óculos

## 18 MAPA DE SOM

CENA	DIÁLOGOS	EFEITO	AMBIENTE	MÚSICA	OBSERVAÇÕES
1 Valentina Parque VIRTUAL	Respiração Valentina	Passos Velentina (Adulta) Sentou Holograma	Parque 2070 Carros futurísticos Pássaros Sons Eletrônicos Pessoas falando	-	
1 Flashback VIRTUAL	"Vem mãe" "Valentina, filha"	Caem na grama Corrida na grama Risadas Beijo	Parque 2070 Carros futurísticos Pássaros Sons Eletrônicos Pessoas falando	Trilha Lo-fi que remeta memórias	VIRTUAL (Estranhamento)
1 Noah e Valentina Parque	"Hey" - (N) "Tá tudo bem?" (N) "Tudo. Eu acho. Quem..." (V) "Como assim, quem sou..." (N) "Desculpa, mas você deve..." (V) "Não tem graça..." (N) Como sabe... (V)	-	Parque 2070 Carros futurísticos Pássaros Sons Eletrônicos Pessoas falando	-	VIRTUAL (Estranhamento)

CENA	DIÁLOGOS	EFEITO	AMBIENTE	MÚSICA	OBSERVAÇÕES
<p>2</p> <p><b>Escritório</b></p> <p><b>KRONOS</b></p>	<p>Respiração Funda Bernardo</p> <p>"Entra!" (B)</p> <p>(Voz Programa) "Desculpe interromper..."</p> <p>"Mande entrar..." (B)</p> <p>"Com licença..." (N)</p>	<p>Cliques no Holograma Mão no Rosto Mão na Mesa Movimentos Cadeira "Aparece" e "Desaparece" Holograma Batidas na Porta Levanta da Cadeira Caminhar Bernardo Mão na Cadeira Bernardo</p>	<p>Futuro 2100 Cidade Carros Pessoas Trânsito</p>	-	<p>REALIDADE (Clean)</p>

CENA	DIÁLOGOS	EFEITO	AMBIENTE	MÚSICA	OBSERVAÇÕES
<p><b>2</b></p> <p><b>Escritório</b></p> <p><b>KRONOS</b></p>	<p>Respiração Funda Bernardo</p> <p>"Entra!" (B)</p> <p>(Voz Programa) "Desculpe interromper..."</p> <p>"Mande entrar..." (B)</p> <p>"Com licença..." (N)</p>	<p>Cliques no Holograma</p> <p>Mão no Rosto</p> <p>Mão na Mesa</p> <p>Movimentos Cadeira</p> <p>"Aparece" e "Desaparece"</p> <p>Holograma</p> <p>Batidas na Porta</p> <p>Levanta da Cadeira</p> <p>Caminhar Bernardo</p> <p>Mão na Cadeira</p> <p>Bernardo</p>	<p>Futuro 2100</p> <p>Cidade</p> <p>Carros</p> <p>Pessoas</p> <p>Trânsito</p>	-	<p>REALIDADE</p> <p>(Clean)</p>

CENA	DIÁLOGOS	EFEITO	AMBIENTE	MÚSICA	OBSERVAÇÕES
3 Quarto Valentina	Respiração Valentina	Movimentos Cama			
	"O que quer?" (V)	Cliques Holograma			
	"Já escolheu a roupa.." (B)	Batida Porta			
	"Pela última vez..." (V)	Passos Bernardo			
	"Você tem resposta..." (B)	Respiração pesada Valentina	Cidade 2100		
	"Não, muito obrigada..." (V)	Desliga o Holograma	Carros		
	"Não me importa..." (B)	Passos Valentina	futurísticos		
	"Eu não sei porque..." (V)	Mexe no Cabelo			
	"Eu não vou..." (B)	Bernardo ajusta gravata		-	REALIDADE (Clean)
	"Você não tem..." (V)	Passos Valentina			
	"É só uma porcaria..." (B)	Passos Saída Bernardo Valentina Fecha a porta ALTO			

<p><b>3</b> <b>Quarto</b> <b>Valentina</b></p>	"Chega de ser..." (B)	Movimentos Cama			
	"Irônico você falar..." (V)	Cliques Holograma			
	"Eu me recuso..." (B)	Batida Porta			
		Passos Bernardo			
	"Pode ameaçar..." (V)	Respiração pesada Valentina			
	Bernardo Suspira	Desliga o Holograma			
	"Você me faz..." (B)	Passos Valentina	Cidade 2100		
	(Voz Secretária) "Valentina, seu..."	Mexe no Cabelo	Carros		
		Bernardo ajusta gravata	futurísticos		
	"Quem é..." (B)	Passos Valentina			
	"Não é da sua..." (V)	Passos Saída Bernardo			
	"Seu amiguinho..." (B)	Valentina Fecha a porta ALTO			
	"Tudo bem, Bernardo..." (V)				
	"Passo pra te..." (B)				
					REALIDADE (Clean)



CENA	DIÁLOGOS	EFEITO	AMBIENTE	MÚSICA	OBSERVAÇÕES
4 Casa Noah VIRTUAL	<p>Assobio Noah</p> <p>Respiração Pesada (v)</p> <p>"Valentina? O.." (N)</p> <p>"Precisamos con.." (V)</p> <p>"Tá tudo..." (N)</p> <p>"Noah, eu preciso..." (V)</p> <p>"Você é casada..." (N)</p> <p>"Não, eu..." (V)</p> <p>"Tem um filho..." (N)</p> <p>"Não, e..." (V)</p> <p>"Matou... (N) "</p>	<p>Passos Noah</p> <p>Fecha Porta</p> <p>Dedos na Poltrona</p> <p>Acender da luz</p> <p>Levantar de Valentina</p> <p>Noah senta na Poltrona</p> <p>Valentina mão no rosto</p> <p>Valentina Respira fundo</p>	Casa virtual 2066	-	VIRTUAL

<p><b>4</b> <b>Casa Noah</b> <b>VIRTUAL</b></p>	<p>"Noah! Dá pra.." (V)</p> <p>"Desculpa. Eu..." (N)</p> <p>"O que você..." (N)</p> <p>"Eu menti sobre..." (V)</p> <p>"Todo mundo mente..." (N)</p> <p>"Não, eu..." (V)</p> <p>"Seja lá o... (N)</p> <p>"Eu sou Va..." (V)</p> <p>Risada Noah</p> <p>"Ok, já..." (N)</p> <p>"Eu pareço..." (V)</p> <p>"Se isso..." (N)</p>	<p>Passos Noah</p> <p>Fecha Porta</p> <p>Dedos na Poltrona</p> <p>Acender da luz</p> <p>Levantar de Valentina</p> <p>Noah senta na Poltrona</p> <p>Valentina mão no rosto</p> <p>Valentina Respira fundo</p>	<p>Casa virtual 2066</p>		<p>VIRTUAL</p>
---	--	--	--------------------------	--	----------------

--	--	--	--	--	--

CENA	DIÁLOGOS	EFEITO	AMBIENTE	MÚSICA	OBSERVAÇÕES
5 Quarto Valentina VIRTUAL	Respiração Valentina	Barulho Óculos	Cidade 2100  Carros  futurísticos	-	REALIDADE
6 LIMBO	-	Barulho Óculos	Som Direto Estúdio Distorção		VAZIO



## 19 DEFESA DO PROJETO CENOGRÁFICO COM MEMORIAL DESCRITIVO

O principal desafio para a construção dos cenários da web série de ficção científica *Nêmesis* foi criar ambientes futuristas, tanto em estúdio como em locações.

### 20.1 QUARTO VIRTUAL DO NOAH

O cenário que escolhemos projetar no estúdio foi o quarto de Noah, cuja cena se passa em ambiente virtual. Utilizamos as cores azul-tiffany, azul-celeste, roxo, rosa-goiaba e amarelo-ouro, com o propósito de contrastar e dar maior impacto visual à cena, por se tratar de um ambiente futurista multicolor. Com base nas cores complementares do círculo cromático, criamos as seguintes combinações: o azul-tiffany, no fundo, possui um tom levemente esverdeado e se complementa com o rosa-goiaba do piso. Já o azul-celeste das luminárias Orbits possui uma tonalidade mais escura, assim como o roxo da poltrona, e se complementam com o amarelo-ouro da mesa de centro, formando um esquema complementar dividido. Todas as cores foram escolhidas com base na psicologia das cores, fundamentando e dando significado aos elementos cenográficos e principalmente à personalidade de cada personagem da web série, como a de Noah, onde a cor azul significa confiança e proteção; a amarela, em seu significado positivo, gera conforto porque é hospitaleira; a cor rosa representa o romance e o carinho sentimental. Características que definem bastante o nosso personagem. “Onde o sonhos estão, o rosa também está. Rosa é o tom irrealista, em todas as suas formas e matizes: cor do *kitsch* e da romantização.” (HELLER, 2000, p. 218)

A decisão de não usar tapadeiras e esticar os tecidos (helanca light), intercalando-os, se deu para o aproveitamento da iluminação disposta nos vãos entre um pano e outro e para deixar o ambiente mais futurista. O chão, também de tecido, fomenta a ideia de contraste. A máquina de fumaça foi utilizada com o intuito de criar efeito de suspense e dar mais dramaticidade à cena. Já as

luzes dentro das garrafas de vidro sob a mesa de centro enfeitam e dão o toque moderno que faltava

Figura 28 -QUARTO VIRTUAL DO NOAH



FONTE: (Nêmesis- Produtora Vulcânica, 2016)

## 19.2 ESCRITÓRIO DA KRÓNOS

Projetado para parecer um ambiente monótono e corporativo, o escritório contrasta com o ambiente virtual da primeira cena, pois está no universo real. Para retratar isso, utilizamos apenas elementos de cores neutras e frias, como a mesa de vidro, a poltrona preta, uma luminária cinza sobre a mesa e outra luminária na cor preta no canto esquerdo.

O fundo composto por janelas grandes, dando vista a outros prédios, reforçam a ideia de empresa corporativa e foi utilizado como principal elemento cenográfico para situar o espectador.

A indumentária também foi escolhida para dar ênfase ao ambiente corporativo, com ternos e gravatas que seguem a paleta de cores. Os únicos elementos coloridos em cena foram as poltronas verdes, aludindo à burguesia,

ao dinheiro e ao capitalismo, representando a personalidade de Bernardo, atual dono da Krónos, que pensa apenas em continuar enriquecendo com o jogo.

Na tela *As núpcias dos Arnolfini*, de Jan van Eyck (1434), a noiva veste um manto verde luminoso. Todos sabiam que ela era muito rica. [...] Apesar de que, já no primeiro olhar, a riqueza era perceptível pelo verde luminoso do quadro. (HELLER, 2000. p. 116)

Na pós-produção, foram adicionados efeitos holográficos com o propósito de incrementar a ideia de futuro, diferenciando o ambiente de um escritório comum.

Figura 29 - ESCRITÓRIO DA KRÓNOS



FONTE: (Nêmesis- Produtora Vulcânica, 2016)

### 19.3 PARQUE VIRTUAL

A ambientação futurista no parque se deu com o auxílio de bolas de vinil na cor cinza espalhadas na grama, como elemento cenográfico, e bolhas de sabão, como efeito cenográfico. As bolas são alusivas a um futuro repleto de formas geométricas e a cor cinza remete à tecnologia; também ressaltam a

subcultura seapunk, referencialmente usada em nossa web série na construção de cenários e figurinos. As bolhas de sabão transmitem a sensação de alegria, brincadeira e leveza da cena.

Figura 30 - PARQUE VIRTUAL



FONTE: (Nêmesis- Produtora Vulcânica, 2016)

#### **19.4 QUARTO DA VALENTINA**

A combinação de cores se sobressai como principal elemento cenográfico nesta cena, pois foi embasada na psicologia das cores, na tentativa de alertar o público sobre duas realidades – virtual e real – existentes na web série e que se contrastam. No quarto de Valentina, porém, se misturam, pois ela não está em nenhuma das duas realidades, mas ela ainda não sabe disso. A intenção foi deixar pistas sutis dos perigos e sentimentos que rondam a nossa personagem, como a cor amarela, que representa o alerta e o perigo segundo Heller (2000, p. 92) “o amarelo chama atenção para o perigoso, o desagradável. ”, utilizada em diversos objetos cênicos; e a cor cinza, representando a monotonia, a mesmice e neutralidade nada atrativa do mundo real. Há ainda um toque colorido com a cor rosa, que representa a



ternura e o carinho, duas características de Valentina expressas principalmente quando está ao lado de Noah.

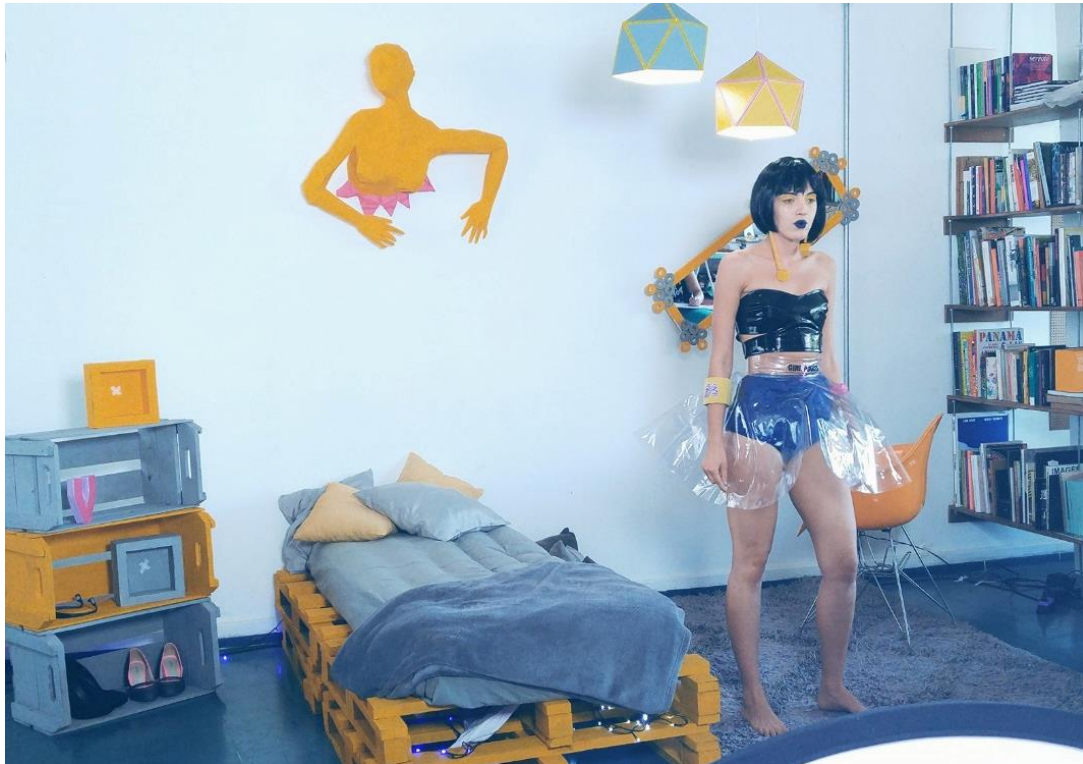
Na composição do cenário feito em locação, utilizamos elementos comuns de um quarto, porém com toque futurista, como a escultura de papel presa na parede, que em seu forte significado representa a *prisão* de Valentina e sua fuga inconsciente. A cama foi feita com pallets e luzes por baixo, como efeito cenográfico para deixar o ambiente mais tecnológico.

A estante com os nichos e demais elementos, como fones de ouvido, a letra V – inicial do nome Valentina – e indumentárias de nossa personagem, também foi construída com caixotes de pallets.

O espelho e luminárias ajudaram a compor a ambientação futurista, pois ambos foram personalizados. A moldura do espelho foi construída com canudos de jornais enrolados, formando esferas, que foram pregadas em torno do espelho. As luminárias foram construídas com triângulos de papelão unidos formando um pentágono com profundidade, novamente dando alusão às formas geométricas presentes no futuro.

A estante com livros remete a uma característica peculiar de nossa personagem: seu gosto por literatura e sua ambição de que as pessoas voltem a tais práticas antigas, extintas desde o surgimento do Nêmesis.

Figura 31 - QUARTO DA VALENTINA



FONTE: (Nêmesis- Produtora Vulcânica, 2016)

## 19.5 LIMBO

Na intenção de criar um ambiente inóspito, utilizamos a iluminação a nosso favor para criar o visual do Limbo, com refletores formando ângulo de 180° e uma máquina de fumaça para dar suspense.

Os óculos de realidade virtual entram como principal elemento cenográfico nesta cena, pois remetem ao drama vivido por nossa protagonista. A maquiagem que divide sua face em duas representa os dois mundos que ela conhece (virtual e real), mas o espectador verá que os óculos escondem um terceiro, totalmente desconhecido por ela, e que a aprisiona: o Limbo.

Figura 32 -VALENTINA NO LIMBO



FONTE: (Nêmesis- Produtora Vulcânica, 2016)

## 20 REFERÊNCIAS DE CENÁRIOS E DE FIGURINO DE SÉRIES ANÁLOGAS

Na web série de ficção científica *Nêmesis*, há três cenários principais, o cenário virtual, cenário real de 2066 e cenário virtual de 2100. No cenário e no figurino virtual encontramos cores fortes, contrastantes, trás a referência do seapunk subcultura que surgiu na rede social *Tumblr* em meados de 2011.

Influenciados principalmente pelos “ravers” dos anos 1990, os seapunks misturam a estética punk com temas do mar, entre outros elementos. Jeans rasgados, cabelos coloridos, tie-dye, óculos redondos com hologramas, yin yang, estampas de golfinhos, conchas e símbolos religiosos são alguns dos itens que compõem o visual. (LUCK, Carol, 2012)

A partir dessa subcultura, foi criada a base desse projeto. Foram desenvolvidos figurinos a partir de permuta, dois estilistas, donos das marcas Medusa e Cancan Store produziram os figurinos da web série, em todas as cenas de realidade virtual.

### 21.1 FIGURINOS

Figura 33 – FIGURINO SEAPUNK



FONTE: (PIXEL FORMULA, 2012)

Valentina Malabatty, protagonista da série, tem cabelos coloridos, as cores foram escolhidas a partir da psicologia das cores, seus cabelos mudam de cor a partir do seu estado psicológico. Suas roupas, trás peças em vinil e plástico tornando as cores mais vivas e lúdicas.

Figura 34 – VALENTINA MALABATTY



FONTE: (Nêmesis- Produtora Vulcânica, 2016)

Além da subcultura seapunk, teve-se como referência o videoclipe da cantora nacional Anitta, no clipe “Essa mina é louca” ela trás figurinos coloridos criados pelo stylist Daniel Ueda.

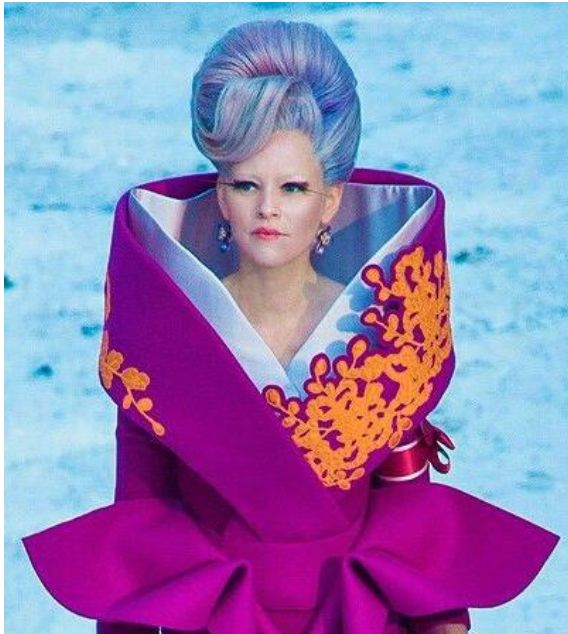
Figura 35 – ANITTA – ESSA MINA É LOUCA



FONTE: (Divulgação Anitta, 2016)

A mudança da cor de Valentina, veio como referencia a trilogia de filmes Jogos Vorazes (2012), a personagem Effie Trinket, tem como costume mudar as cores de sua peruca a cada aparição, a tornando enigmática.

Figura 36 – EFFIE TRINKET



FONTE: (Divulgação Jogos Vorazes – 2012)

Valentina usa no piloto da série três perucas, todas as cores representam o seu estado psicológico. Seu está presa no jogo, ela já não existe mais na vida real, mas ela não sabe disso, usa a peruca preta quando acredita que está vivendo no mundo real, demonstrando seriedade e quando crê que está na vida virtual onde sempre está com Noah, seu namorado, ela usa perucas de outras cores, a roxa que significa mistério, e a branca, que demonstra pureza e paz.



Figura 37 – VALENTINA REALIDADE DESTORCIDA



FONTE: (Nêmesis- Produtora Vulcânica, 2016)

Figura 38 – VALENTINA REALIDADE VIRTUAL



FONTE: (Nêmesis- Produtora Vulcânica, 2016)

Figura 39 – VALENTINA REALIDADE VIRTUAL 2



FONTE: (Nêmesis- Produtora Vulcânica, 2016)

A subcultura Seapunk, deixa em evidência a furta-cor, trazendo um jogo de cores interessante para a web série, o furta-cor é uma marca forte do nosso personagem Noah D'ávila.

Figura 40 – NOAH D'ÁVILA.



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

O personagem Bernardo Lambertini é o único que vive cem por cento no mundo real, ou que Valentina considera como real, então em suas aparições ele sempre está vestido formalmente, sério, seu único detalhe colorido no jogo é sua gravata, que é roxa, demonstrando mistério.

Figura 41 – BERNARDO LAMBERTINI



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

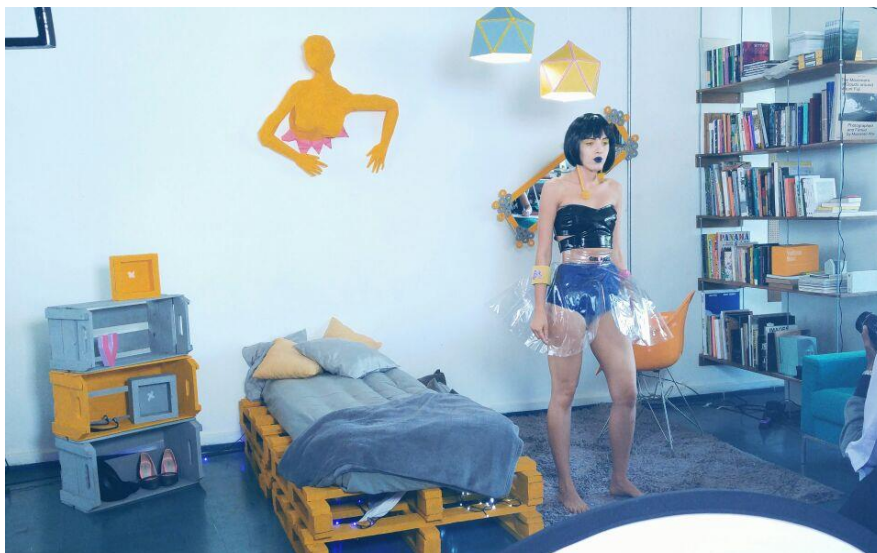


## 21.2 CENÁRIOS

A web série é composta de cinco cenários, todas também trabalhada na partir da subcultura seapunk, baseado nas criações do Kevin Heckart, os espaços são: Quarto de Valentina, sala do Noah virtual, escritório da Krónos, parque virtual e limbo do jogo.

O quarto de Valentina é composto pelas cores amarelo ouro, cinza médio e rosa, utilizaram-se essas cores principalmente pelo seu significado psicológico que define características de nossa personagem e deixa pistas sobre o que está acontecendo com ela na trama. O amarelo ouro utilizado em objetos e móveis passa a mensagem de alerta e perigo em seu significado negativo, mas também, faz Valentina lembrar de Noah, que é hospitaleiro e a faz sentir confortável. O cinza confunde o espectador que não vai compreender se ela está no mundo virtual ou real, ele significa tédio e isolamento, é o local onde ela acredita estar no mundo real. E por último o rosa que também a faz lembrar-se de Noah e o carinho que ambos tem um pelo outro.

Figura 42 – QUARTO DE VALENTINA



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

No quarto de Valentina encontramos muitos objetos nas cores amarelo e cinza, na parede de seu quarto encontramos uma escultura de papel, a boneca está saindo da parede, como se estivesse presa, exatamente como a personagem está, presa no jogo. Essa escultura foi criada por Kamibox.

Figura 43 – ESCULTURA EM PAPEL



FONTE: (Blog permau, 2013)

O cenário virtual do sala de Noah, foi composto pela paleta de cores azul tiffany, azul celeste, rosa goiaba e amarelo ouro. A intenção foi gerar contraste entre as cores por se tratar de um mundo colorido e para isso utilizamos as cores complementares do círculo cromático. O azul tiffany no fundo possui um tom levemente esverdeado e se complementa com o rosa goiaba do piso, já o azul celeste das luminárias, possui uma tonalidade mais escura e se complementa com o amarelo ouro da mesa de centro. Todos possui significado perante a psicologia das cores bastante utilizada na série, azul = confiança, proteção, amarelo = confortável, hospitaleiro, rosa = romântico, carinhoso, sentimental. Características que definem bastante o nosso personagem Noah e seus sentimentos pela Valentina.

Figura 44 – SALA DE NOAH



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

Figura 45 - REFERENCIA SALA NOAH



FONTE: (The Sims, 2004)

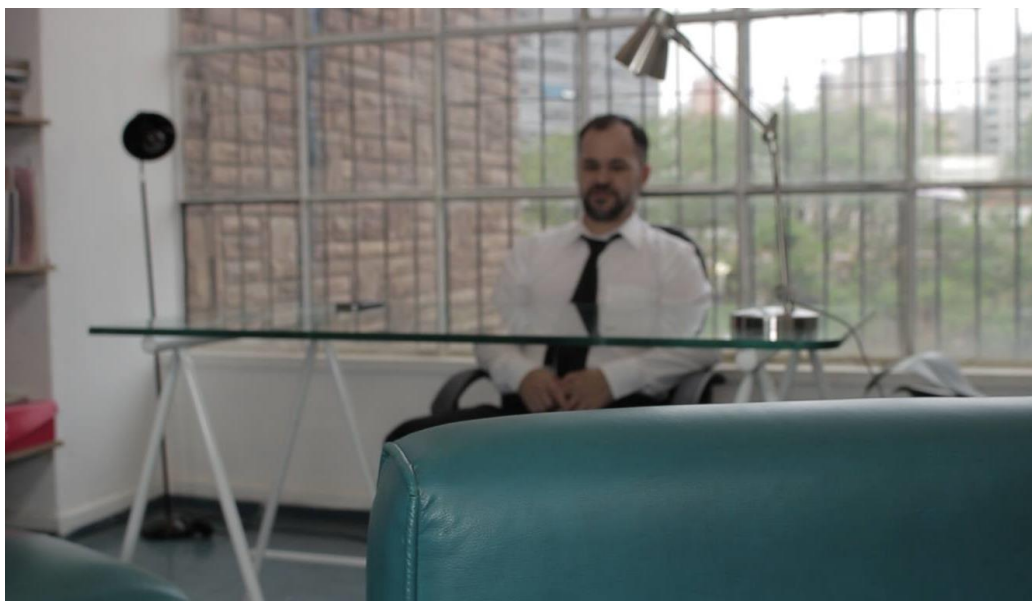
O escritório do Nêmesis tem a base mais clean, pois o espaço é real e tudo o que se necessita no escritório está dentro do computador, utilizando a cores azul tiffany e vidro. Trabalhada com muitos hologramas.

Figura 46 – REFERENCIA ESCRITÓRIO



FONTE: (Blog Vidrado, 2012)

Figura 47 – ESCRITÓRIO DA KRÓNOS



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)



O parque virtual de Nêmesis, foi gravado na praça Roosevelt, em São Paulo, por se tratar de um local mais rústico, para parecer mais futurísticos, pois é muito concreto e pouco verde, fazendo com que se encaixasse na nossa história, pois é uma crítica social, de como o ser humano com a “evolução” fica mais distante da natureza e da própria humanidade. Nesse cenário não houve referência de filmes ou séries, apenas de pesquisas de psicologia, por exemplo, na ausência de cores, além dos tons de cinzas e vermelho. A ideia principal era colocar penduradas bolas de vinil, para dar um toque mais futurístico, porém por problemas de autorização fomos impedidos, e as bolas ficaram no chão como segunda opção.

Figura 48 – PARQUE NÊMESIS



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

O limbo do jogo, onde Valentina está presa, é um cenário obscuro, sem nada ao redor, vemos apenas efeitos de luzes e fumaça, trazendo a sensação de solidão e frio.

Figura 49 – REFERENCIA DE CENÁRIO LIMBO



FONTE: (José Augusto de Blasiis – 2016)

Figura 50 – LIMBO NÊMESIS



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

## 22 MAPAS DE DIREÇÃO DE ARTE

			Int.	Dia	Amanh.	Seq nº 2, 7 e 10	Personagens Principais	Qtd.	Figuração
Título: Nêmesis			Ext.	Noite	Entard.	Pág nº 1, 4 e 7	Noah	1	
Cenário: Quarto Virtual (Noah)						Cidade: SBC	Valentina	1	
Época: 2066	Estúdio	Locação	End.: Universidade Metodista			Data/Filmag. 25/10			
Descrição cenográfica	Qtd	Moveis			Qtd	Objetos de cena		Qtd.	Tratamento Cenográfico
Fundo de tecidos intercalados, piso de tecido, luminárias pendulares centralizadas, poltrona do lado esquerdo e mesa de centro do lado direito, fumaça	1	Poltrona			1	Luminárias Orbit		2	Máquina de fumaça
		Mesa de Centro			1	Garrafas de vidro		8	
						Pisca- pisca		2	
qtd.	Carros / Animais	qtd.	Adereços			qtd.	Efeitos Especiais Cenográficos		

			Int.	Dia	Amanh.	Seq nº 3 e 5	Personagens Principais	Qtd.	Figuração
			Ext.	Noite	Entard.	Pág nº 2 e 3	Noah	1	
Título: Nêmesis						Bernardo	1		
Cenário: Escritório da Kronos			End.: Casa Plana - Centro São Paulo			Cidade: São Paulo			
Época: 2100	Estúdio	Locação							
Data/Filmag. 23/10									
Descrição cenográfica	Qtd	Moveis			Qtd	Objetos de cena	Qtd.	Tratamento Cenográfico	
Janela grande ao fundo com vista para prédios, mesa de vidro com poltronas a frente e cadeira atrás, duas luminárias sendo uma sobre a mesa e outra ao fundo	1	Mesa de escritório			1	Luminárias	2		
		Cadeira de escritório			1	Vaso de planta	1		
		Poltronas			2				
qtd.	Carros / Animais	qtd.	Adereços			qtd.	Efeitos Especiais Cenográficos		
							Hologramas		



			Int.	Dia	Amanh.	Seq nº 4 e 6	Personagens Principais	Qtd.	Figuração
			Ext.	Noite	Entard.	Pág nº 3 e 4	Noah	1	
Valentina (adulta)	1								
	1	Valentina (criança)							
	1	Antônio							
Cenário: Parque			End.: Praça Roosevelt - Bela Vista – SP			Cidade: São Paulo		1	Eva
Época: 2070	Estúdio	Locação				Data/Filmag. 29/10			
Descrição cenográfica	Qtd	Moveis			Qtd	Objetos de cena		Qtd.	Tratamento Cenográfico
Estrutura de madeira ao fundo, bolas de vinil espalhadas pela grama e bolhas de sabão no ar	1					Bolas de vinil		5	Bolhas de sabão
qtd.	Carros / Animais	qtd.	Adereços			qtd.	Efeitos Especiais Cenográficos		

			Int.	Dia	Amanh.	Seq nº 8	Personagens Principais	Qtd.	Figuração
Título: Nêmesis			Ext.	Noite	Entard.	Pág nº 4 à 6	Valentina	1	
						Bernardo	1		
Cenário: Quarto virtual (Valentina)			End.: Casa Plana - Centro SP			Cidade: São Paulo			
Época: 2100	Estúdio	Locação							
						Data/Filmag. 23/10			
des	qtd	Mov			qtd	Obj		Qtd.	Tratamento Cenográfico
Descrição cenográfica	Qtd	Moveis			Qtd			Qtd.	Tratamento Cenográfico
						Objetos de cena			
Escultura de papel pendurada em parade branca; cama e estante do lado esquerdo; tapete ao lado da cama; cadeira e espelho do lado direito; luminárias pendulares centralizadas	1	Cama			1	Luminárias		2	Luzes embaixo da cama
		Cadeira			1	Nichos		2	
		Estante			1	Letra V		1	
						Almofadas		4	
						Colchão		1	
						Sapatos		4	
						Fones de ouvido		1	
						Pisca-pisca		2	
						Espelho		1	
						Escultura de papel		1	
						Tapete		1	
qtd.	Carros / Animais	qtd.	Adereços		qtd.	Efeitos Especiais Cenográficos			

					Hologramas

			Int.	Dia	Amanh.	Seq nº 9 e 11	Personagens Principais	Qtd.	Figuração
			Ext.	Noite	Entard.	Pág nº 6 e 7	Noah	1	
Título: Nêmesis							Valentina	1	
Cenário: Limbo			End.: Universidade Metodista			Cidade: SBC			
Época: 2066/ 2100		Estúdio				Data/Filmag. 31/10			
		Locação							
Descrição cenográfica	Qtd	Moveis			Qtd	Objetos de cena		Qtd.	Tratamento Cenográfico
Fundo preto com refletores formando ângulo de 180º	5					Óculos de realidade virtual		1	Maquina de fumaça
qtd.	Carros / Animais	qtd.	Adereços			qtd.	Efeitos Especiais Cenográficos		

## 23 MAPAS DE FIGURINO

### 23.1 MAPA DE FIGURINO VALENTINA MALABATTY

NÊMESIS						Especial	do Ator	Confeccionar	
Ator / Atriz:			Personagem:						
Isabela			Valentina						
Código	Cenas		Tipo						
V0001	2		Peruca roxa, brincos "pow", top rosa, hotpant azul com diamante estampado, saia de plástico transparente, sapatos laranja com rosa, pulseira amarela			x		x	
V0002	4		Peruca roxa, cropped rosa,saia de plástico lilás, pulseira amarela e sapato azul e rosa			x		x	
V0003	5 e 6		Cropped preto, hotpant azul marinho, saia de plástico transparente, peruca preta, brinco pendular amarelo (5), pulseira amarela (5), sapato prata e óculos de realidade virtual (6)			x		x	

23.2 MAPA DE FIGURINO NOAH D'ÁVILA

NÊMESIS								
Ator / Atriz:			Personagem:					
Caio			Noah					
Código	Cenas	Tipo						
N0001	2	Camiseta azul e rosa, blusa rosa, calça roxa, tênis vermelho escuro				X		x
N0002	3	Camisa social branca, terno preto, sapato preto					x	
N0003	4	Camisa estampada, calça roxa, tênis branco				X		x

23.3 MAPA DE FIGURINO BERNARDO LAMBERTINI

NÊMESIS						Especial	do Ator	Confeccionar	
Ator / Atriz:				Personagem:					
Max			Bernardo						
Código	Cenas	Tipo							
B0001	3	Camisa social branca, terno preto, gravata grafite					x		
B0002	5	Camisa social branca, gravata lilás, calça social grafite, sapato preto					x		

## 23.4 MAPA DE FIGURINO COADJUVANTES

NÊMESIS				Especial	do Ator	Confeccionar
Atores / Atrizes:		Personagens:				
Laura Valadares André Romitelli Heloísa Takats		Coadjuvantes				
Código	Cenas	Tipo				
F0001	4	Valentina (criança)	Peruca roxa, blusa "collant" rosa,saia roxa e pink, calça leggings azul tiffany, pulseira amarela, sapatilha pink	x		X
F0002	4	Eva Mallabaty	Peruca verde, cropped branco, saia de plástico lilás, sandália prata	x		X
F0003	4	Antônio Mallabaty	Calça preta, jaqueta dourada e preta, camisa social branca, tênis branco		x	

## 23 TABELA DE CORES

No decorrer da web série, utilizamos a seguinte paleta de cores associando-as à psicologia das cores, dando significado na web série.

### 24.1 CENÁRIOS

Figura 51 - QUARTO VIRTUAL NOAH



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

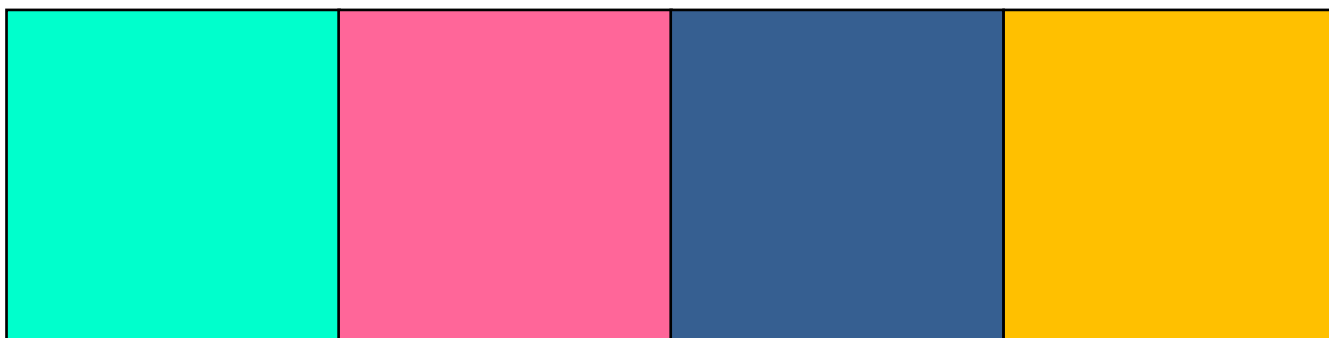




Figura 52 – ESCRITÓRIO KRONOS



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

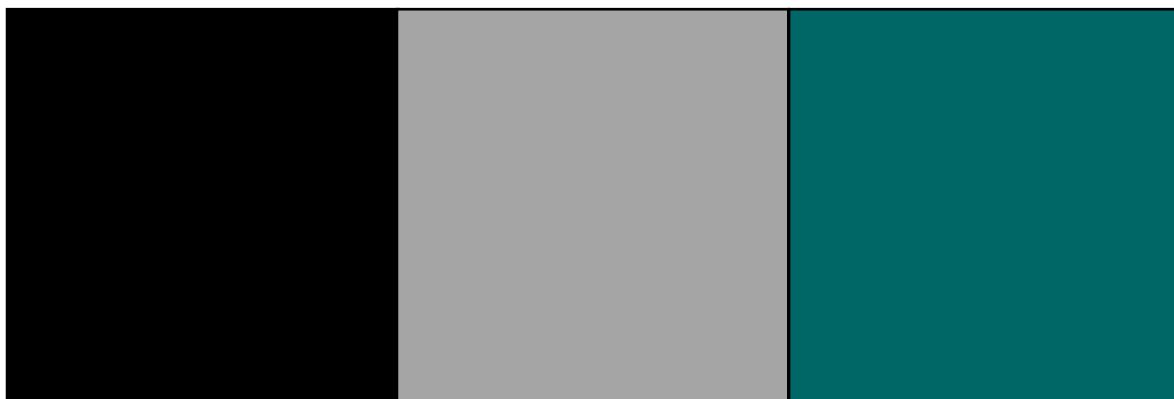


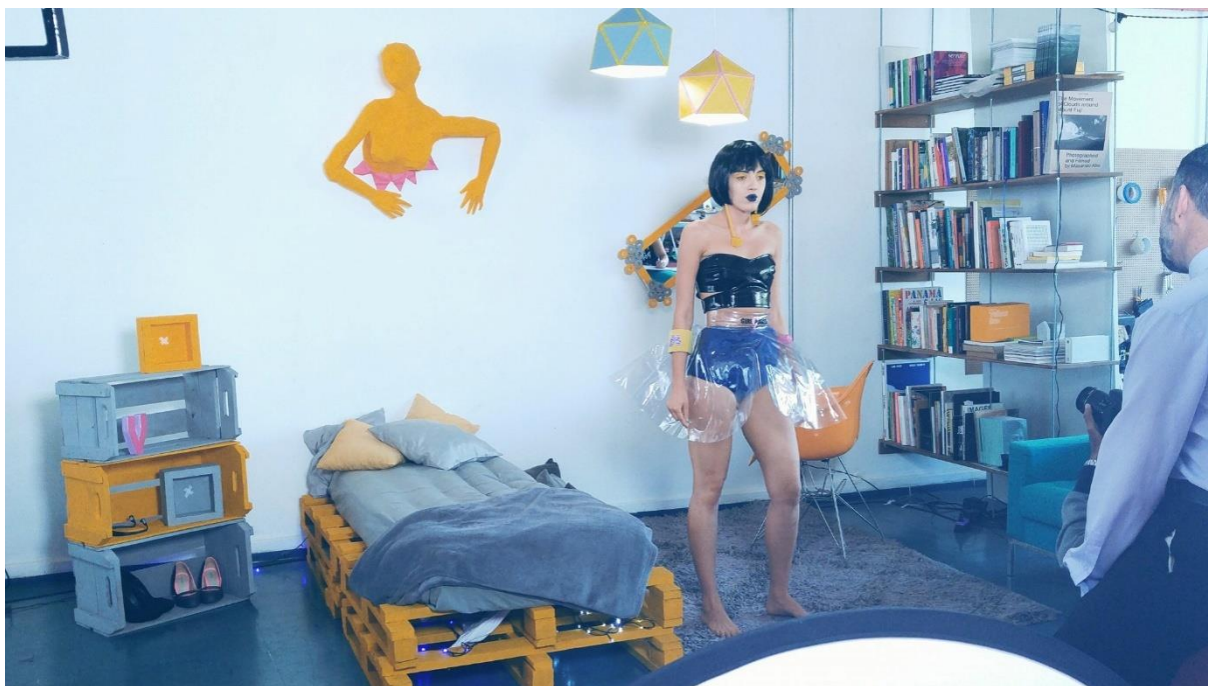
Figura 53 – PARQUE VIRTUAL



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)



Figura 54 – QUARTO DA VALENTINA



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

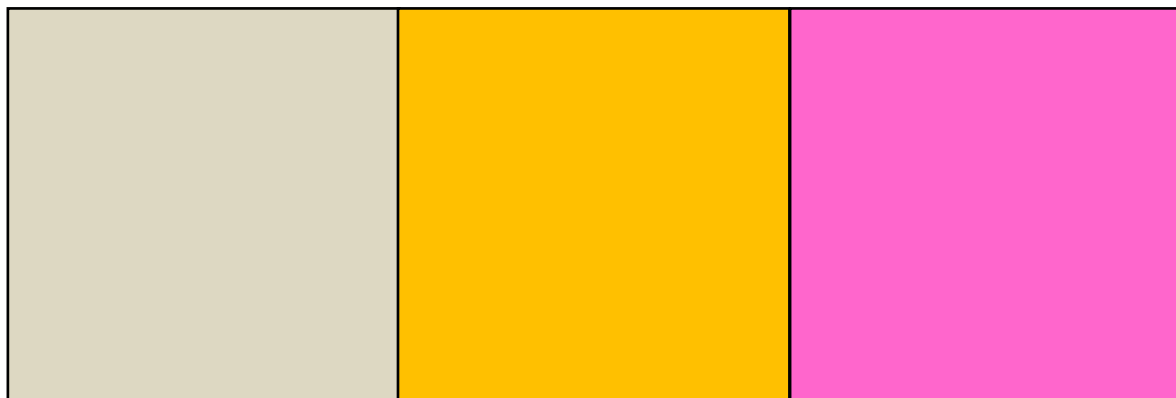


Figura 55 – LIMBO

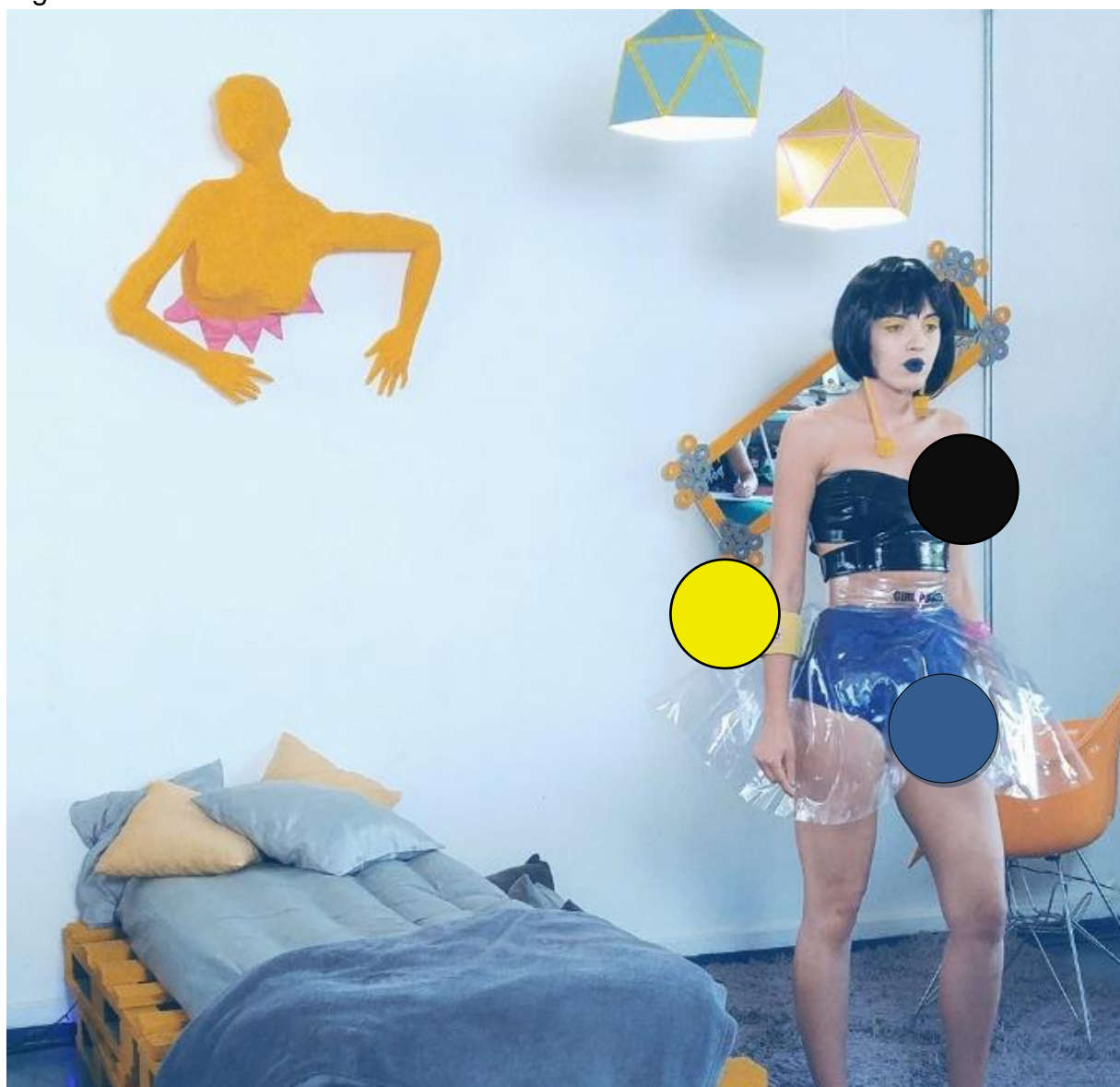


FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)



## 24.2 FIGURINOS

Figura 56 – FIGURINO VALENTINA



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

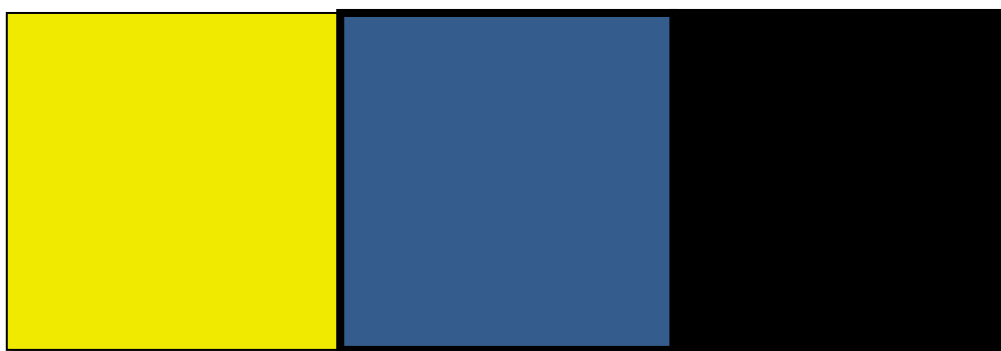


Figura 57 – FIGURINO VALENTINA 2



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

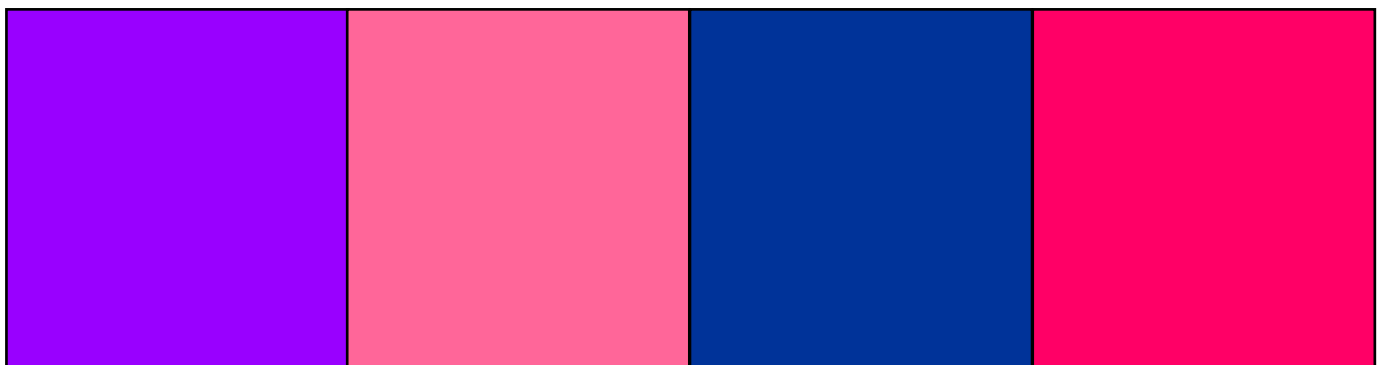




Figura 58 – FIGURINO NOAH



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

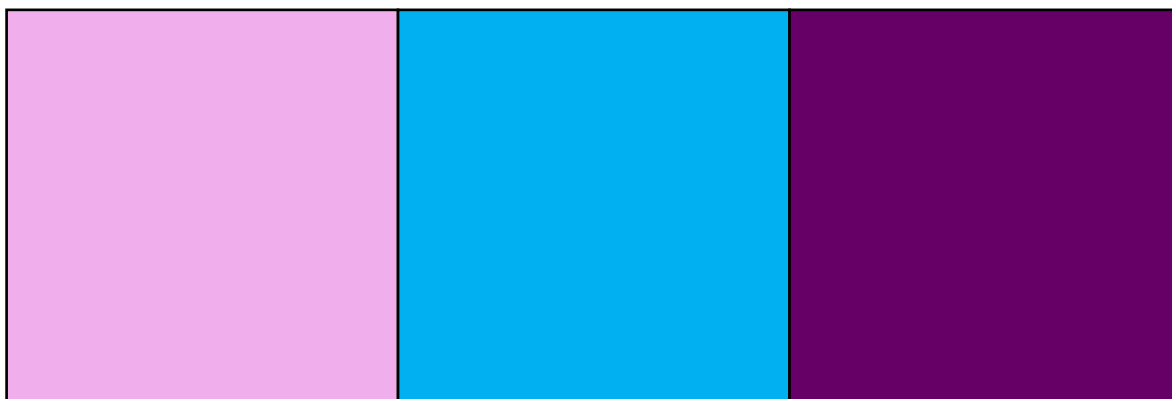


Figura 59 – FIGURINO BERNARDO



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

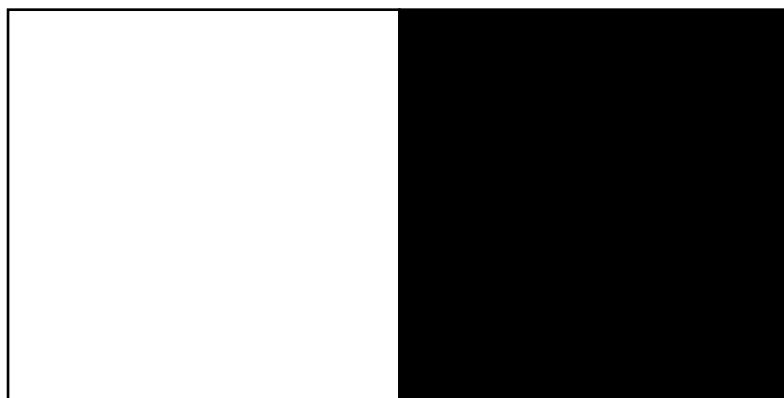




Figura 60 – FIGURINO VALENTINA CRIANÇA



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

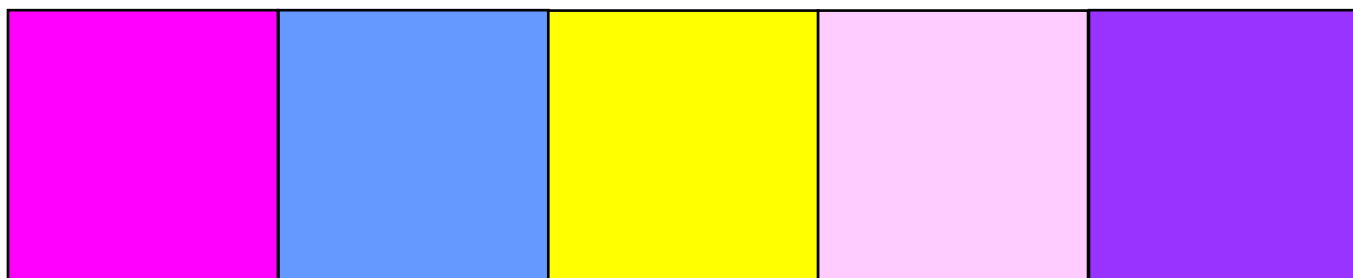


Figura 61 – FIGURINO EVA MALABATTY



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

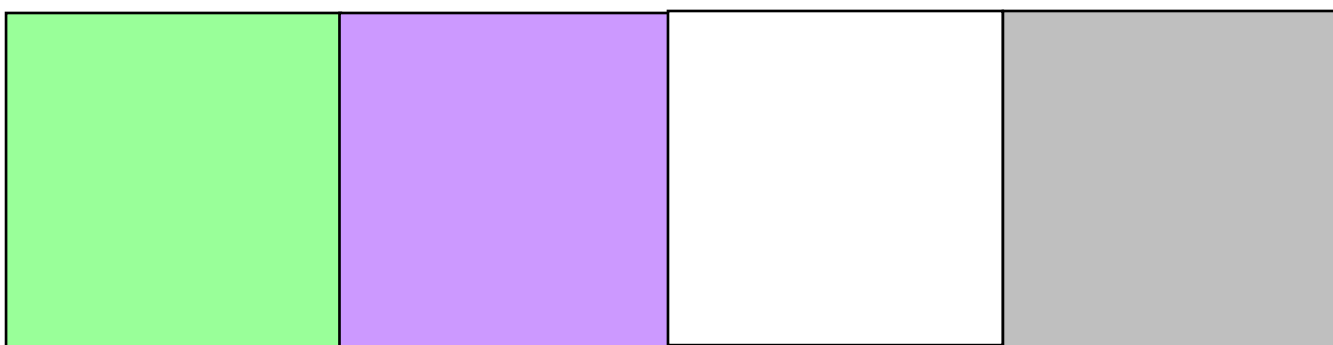
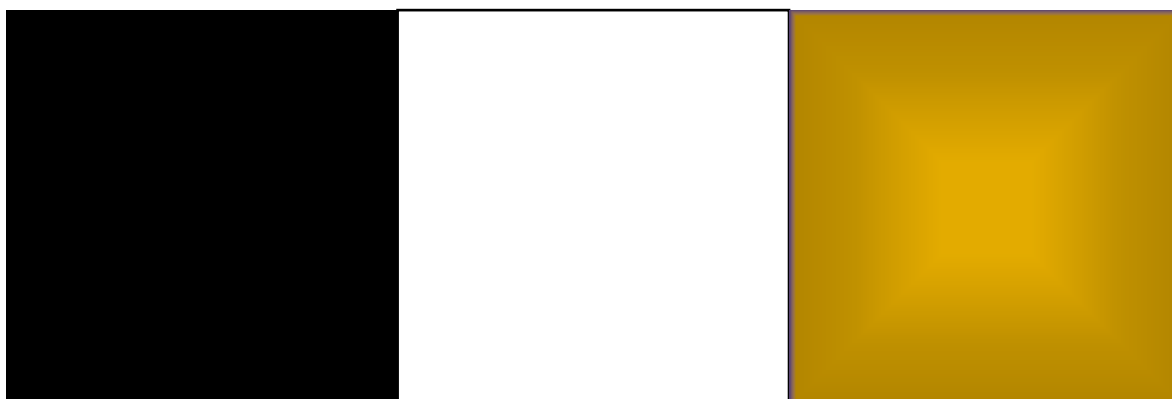


Figura 62 – FIGURINO ANTÔNIO MALABATTY



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)



## 24 ANÁLISE SEMIOLÓGICA DA DIREÇÃO DE ARTE

A semiótica estuda a linguagem dos signos. A ciência “lógica, filosófica e científica da linguagem, isto é, a Semiotica” (SANTAELLA, 2007, p.21), então, signo é uma representação de certa coisa que nós seres humanos definimos como objeto.

Um signo intenta representar, em parte pelo menos, um objeto que é, portanto, num certo sentido, a causa ou determinado do signo, mesmo se o signo representar seu objeto falsamente. Mas dizer que ele representa seu objeto implica que ele afete uma mente, de tal modo que de certa maneira, determine naquela mente algo que é mediatamente devido ao objeto. Essa determinação da qual causa imediata ou determinante é o signo, e da qual a causa mediata é o objeto (...) (PIERCE apud SANTAELLA, 2007, p.58)

Assim sendo, o signo é uma representação do objeto, carrega em si a identificação dele, pois transmite estar no lugar do objeto, e a sua associação, pois em certo modo representa ele.

Uma das primeiras formas de análise da Teoria Semiótica formada por Charles Peirce, um cientista que ao longo dos anos foi aprofundando e estabelecendo informações ao estudo. Pierce “era uma espécie de filósofo que era, em primeiro lugar um cientista, e uma espécie de cientista que era, em primeiro lugar, um lógico da ciência” (FISH apud SANTAELLA, 2007, p. 20), por também ser filósofo, sua Teoria Semiótica peirceana é na verdade uma filosofia da ciência da linguagem.

Para Pierce “o signo é aquilo que substitui o objeto em nossa mente; são eles que constituem a linguagem, base para os discursos que permeiam o mundo”. (NICOLAU, et al., 2010, p.03), ou seja, o objeto surge em nossa mente e procuramos uma identificação, e em um terceiro momento fazemos uma identificação do que se trata. Portanto, é uma forma como na qual interpretamos e analisamos através da nossa mente o ‘objeto’.

Desse modo, Pierce classificou a semiótica em três definições: Primeiridade, Secundidade e Terceiridade. A primeiridade é “a primeira apreensão das coisas” (SANTAELLA, 2007, p.46), ou seja, é o que chama a atenção pela sua qualidade, o sentimento de conhecimento do ‘objeto’ avistado. Em segundo, “é aquilo que dá à experiência seu caráter factual”

(SANTAELLA, 2007, p.51), assim sendo a caracterização para identificar o 'objeto'. Portanto, em terceiridade. "que se aproxima um primeiro e um segundo numa síntese intelectual, corresponde à camada de inteligibilidade, ou pensamento em signos, através da qual, representamos e interpretamos o mundo" (SANTAELLA, 2007, p.51), ou seja, depois de avistado, temos uma relação de identificação, nossa mente faz a interpretação do que se trata, associando o 'objeto'.

De acordo com Pierce o signo há três representações definidos com *Quali-signo*, *Sin-signo* e *Legi-signo*. Ou seja, *Quali-signo* se diz respeito à qualidade, sendo assim, é marcada pela semelhança com o objeto representado, desse modo, a mente se assimila ao objeto, então fazendo com que seja sempre um ícone.

É a qualidade apenas que funciona como signo, e assim o faz porque se dirige para alguém e produzirá na mente desse alguém alguma coisa como um sentimento vago e indivisível. É esse sentimento indiscernível que funcionará como objeto do signo, visto que uma qualidade, na sua pureza de qualidade, não representa nenhum objeto. Ao contrário, ela está aberta e apta para criar um objeto possível. É por isso, se o signo aparece como simples qualidade, na sua relação com o seu objeto, ele só pode ser um ícone. (SANTAELLA, 2007, p.63)

Portanto, ícone "remete-se a seu objeto pela similaridade de suas qualidades" (NICOLAU, et al., 2010, p.13). Em vista disso, *Si-signo* "por sua vez está relacionado com a existência do signo no espaço e no tempo, bem como com sua singularidade. É um signo de uma coisa real, algo existente"(NICOLAU, Et al., 2010, p 12 artigo), ou seja, remete a uma singularidade de existência ao mundo, já pertencente ao universo, assim sendo, este signo define algo real e concreto existente chamado de índice. Como Santaella descreve "é um signo que como tal funciona porque indica outra coisa com a qual ele esta factualmente ligado" (SANTAELLA, 2007, p.66). Consequentemente, *Legi-signo* é o signo que representa através da lei, tendo assim uma "relação convencional. É uma relação estabelecida por uma norma convencionalizada dentro da sociedade". (ESSER, 2005, p.03), ou seja, por ser

um símbolo de lei, representa um objeto geral, sendo assim tem objetivo representar uma coisa mais ampla, não individual.

Desse modo, com os estudos de linguagens podemos notar em nossa web série produzida para o Projeto Integrado algumas linguagens acima. Assim sendo, foram usadas perucas coloridas na personagem Valentina simbolizando seu estado emocional na cena. Cada cena representando seu estado emotivo e seus pensamentos através dos signos. A figura abaixo, Valentina se encontra com o cabelo roxo, nesse momento simbolizamos sua fragilidade, e sua tristeza, sendo assim, sua a cor simboliza sua melancolia.

Figura 63 – PERUCA ROXA VALENTINA



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

Entretanto, em outra cena, repetimos a cor de seu cabelo para simbolizarmos um lado de mistério da personagem, representamos com essa cor, por ser uma cor mística, onde se agrega a sabedoria.

Figura 64 – PERUCA ROXA VALENTINA CENA DOIS



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

Na figura 65, podemos observar Valentina com a peruca modificada, optamos ao usar a peruca da cor preta para simbolizar a serenidade e a tensão expressa na cena. Desse modo “ o preto faz referência às coisas proibidas” (HELLER, 2013, p. 258), a desobediência e a contradição do que é oferecido a Valentina.

Figura 65 – PERUCA PRETA VALENTINA



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)



Em consequência, a próxima cena tem um plano mais aberto, notamos os dois personagens no centro da sala, Valentina centralizada em pé, e Noah acomodado em seu sofá, também notamos os objetos centrais na cena.

Ao olhar a sala, notamos as caixas amarelas centralizadas na sala, dois objetos pendurados acima de Valentina e o sofá. Sendo assim, as caixas centralizadas na cena representa um objeto concreto, algo real que chamamos de índice.

Por ser concreto, em nossa mente assimilamos as caixas em um objeto, podemos assim se remeter e dar similaridade do objeto com uma mesinha centralizada na sala de Noah. Tendo em vista essa similaridade, as luzes penduradas também representando o objeto concreto de iluminação; os lustres.

Figura 66 – OBJETOS DE ILUMINAÇÃO



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

Na imagem abaixo, temos Valentina com uma linha branca dividindo seu rosto, no lado direito notamos a sombra em cor amarela, e no outro temos a cor branca. A divisão acontece para simbolizar o estado de Valentina nos dois mundos. A linha representa a divisão entre o mundo real e o virtual na qual ela



se encontra, a cor branca simboliza o mundo real e por consequência a cor amarela o mundo virtual.

Figura 67 – MAQUIAGEM VALENTINA



FONTE: (Nêmesis – Produtora Vulcânica 2016)

## 25 CONCEITO DE CRIAÇÃO SITE

A websérie de ficção científica *Nêmesis* é uma narrativa audiovisual desenvolvida para a web. A interação com o público se deu por meio de compartilhamento de opiniões, sugestões e ideias sobre os temas tratados dentro da web série nas redes sociais, contendo banners, promoções, convites, ensaios fotográficos e compartilhamento de notícias relacionadas ao tema. O site foi produzido na plataforma wix, contendo informações gerais sobre o projeto audiovisual.

Os canais de divulgação utilizados foram Facebook, Instagram, Youtube e o Snapchat. Esses canais estiveram presentes nas ações de nossa produtora e na divulgação da narrativa, buscando a participação do nosso espectador e a criação de um vínculo com o nosso público.

A identidade visual foi projetada para atender a web série e os diversos produtos digitais, buscando assim uma unidade estética com a fotografia, a direção de arte e demais elementos visuais que incorporam o projeto.

## 26 ICONOGRAFIA

O site e redes sociais foram criados na intenção de promover a web série e estabelecer um maior dinamismo com o público, apresentando informações ao espectador, como os episódios, sinopses, bastidores da produção, elenco, o perfil de cada personagem, ensaios fotográficos, ficha técnica, a produtora e os integrantes que a compõe, proporcionando uma experiência mais completa.

Trabalhamos com diversas referências para o site, sendo a principal delas o site da série de ficção científica *Stranger Things* que assim como a nossa websérie apresenta duas realidades, a cidade de Hawkins nos anos 80 retratada com cores mais quentes e um mundo invertido, habitado por um alienígena, com cores frias, retratado como inóspito e sujo.

Figura 68 - SITE DA SÉRIE STRANGER THINGS



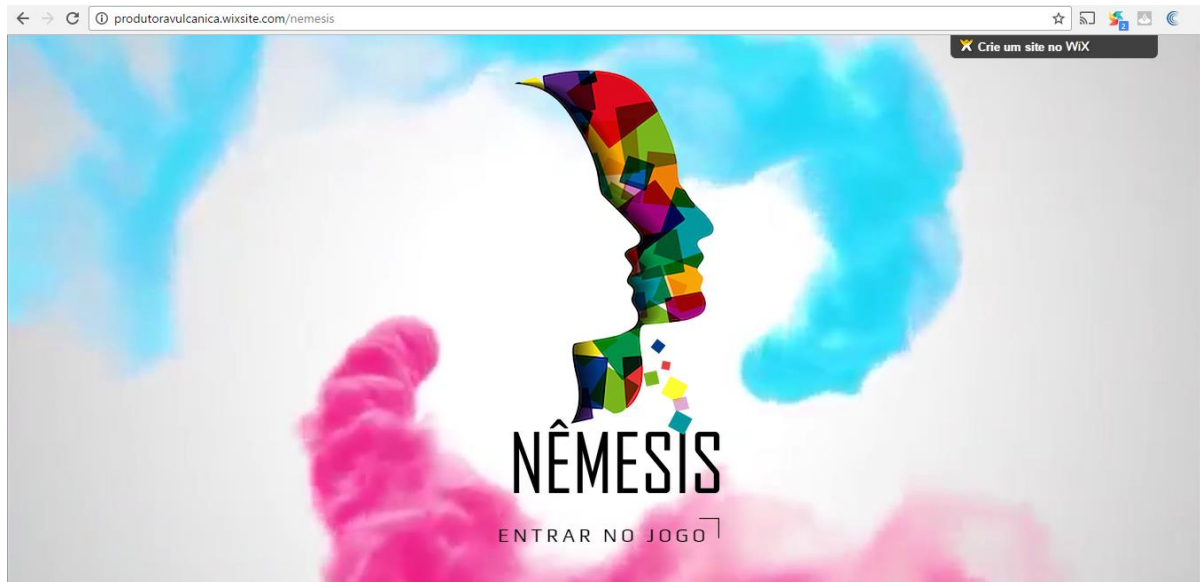
FONTE: (Stranger Things, 2016)

De forma geral, exceto a paleta de cores, o site da web série possui estrutura bastante próxima ao *Stranger Things*.

Na página inicial do nosso site apresentamos uma introdução que situa o internauta para dentro da realidade virtual criada em *Nêmesis*, desta forma produzimos uma imagem semelhante ao *Bem vindo a Hawkins*. A navegação

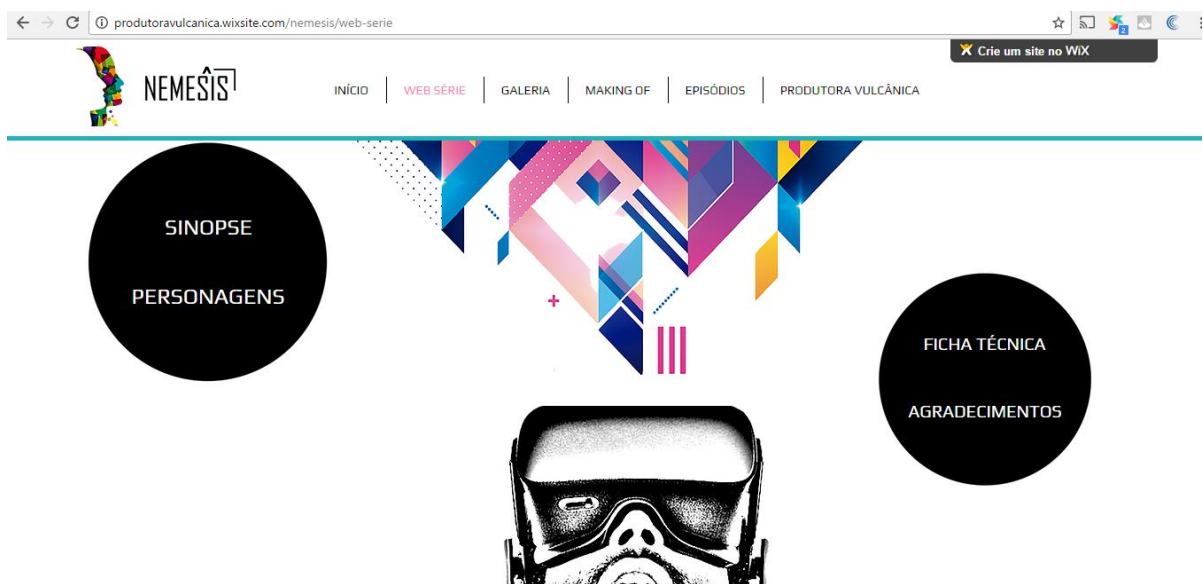
do site, encontrada no topo da página, ao lado da marca da web série *Nêmesis* e também se assemelha ao exemplo.

Figura 69 -INTRODUÇÃO DO SITE NÊMESIS



FONTE: (Site Nêmesis – Produtora Vulcânica, 2016)

Figura 70 -PÁGINA INICIAL DO SITE NÊMESIS



FONTE: (Site Nêmesis – Produtora Vulcânica, 2016)

O pôster de *Brazil – O filme* (1984) de Terry Gilliam inspirou o pôster da web série, que contrapõe cores neutras e frias na parte inferior com cores quentes e vivas na parte superior.

Figura 71 - PÔSTER DE BRAZIL – O FILME



FONTE: (Brazil – O Filme, 1985)

Figura 72 - PÔSTER DE NÊMESIS



Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)



Em nosso pôster, utilizamos o preto, o branco e o cinza na parte inferior para representar a realidade física da web série, pois são cores presentes na direção de arte e fotografia, e o colorido da realidade virtual está retratado na parte superior.

Em relação a simbologia, exploramos a subcultura seapunk, movimento que relaciona a tecnologia com formas geométricas e cores que representam o mar por acreditarem que a internet é “um mar de informações”. O Seapunk é uma referência para a web série Nêmesis, esse movimento estabeleceu referências a toda a identidade visual do nosso projeto (figurino, paleta de cores, objetos e criações para a web).

Figura 73 - SUBCULTURA SEAPUNK



Fonte: (Site modamodamoda.com, 2016)

Figura 74 - OBRA DO DESIGNER GRÁFICO KEVIN HECKART



Fonte: (Kevin Heckart, 2015)

Associado a isso e ao conceito de duas realidades na web série, nosso logo apresenta uma face que remete a transposição de um universo para outro, como ocorre em Nêmesis, cujas formas e cores são mais coloridas e vivas.

Figura 75 - LOGO DO NÊMESIS



**NÊMESIS**

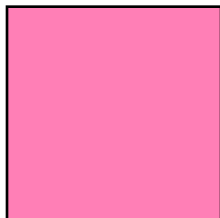
Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)

## 27 PALETA DE CORES

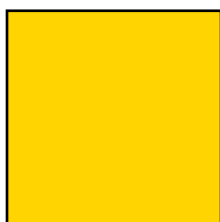
A paleta de cores do site procura seguir o colorido da direção de arte na realidade virtual de Nêmesis, marcado principalmente pelas cores Azul Tiffany, Rosa Goiaba, Amarelo Ouro, Roxo, e Azul Celeste, que se contrastam com o branco e preto do mundo real, para permitir melhor visualização dos textos e demais elementos visuais.



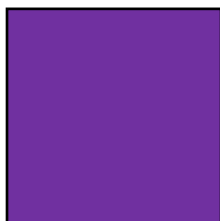
#1EB2BC



#FF7FB6



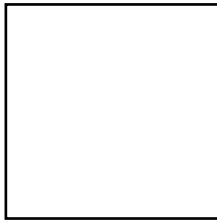
#FFD400



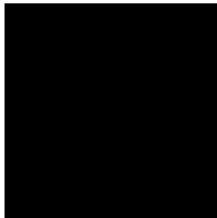
#7030A0







#FFFFFF



#000000

Deste modo, as cores mantem os produtos unificados e se relaciona diretamente à proposta da web série. Nêmesis é apresentada como uma realidade virtual futurista multicolor onde as pessoas podem ser e parecer com o que elas quiserem. Viciadas e imersas neste universo, elas não se dão conta de que o planeta está ficando sem cor e sem vida, contrapondo e mostrando os pós e contras dos avanços tecnológicos na sociedade.

As cores também buscam criar impacto visual, por isso utilizamos cores complementares com base no círculo cromático, que são as que mais se contrastam entre si, como sugere Williams (2013, p.145):

Uma relação contrastante ocorre quando se combina fontes e elementos separados que são claramente diferentes uns dos outros. Os designs visualmente atraentes e instigantes, que chamam a atenção, costumam ter muito contraste, e esse contraste é enfatizado.

## 28 TIPOGRAFIA PROPOSTA

1.

Play

2.

Agency FB Regular

Fontes sem serifas e de estilo antigo costumam proporcionar uma leitura mais agradável em textos longos na web. Por este motivo a tipografia *Play* e *Agency FB Regular* foram utilizadas.

Sua "invisibilidade" é exatamente o que torna as fontes de estilo antigo o melhor grupo para quantidades grandes de texto. Raramente há características diferenciadoras que atrapalhem a leitura; elas não chamam atenção para si mesmas. Se você está organizando muito texto que quer que as pessoas leiam, escolha uma fonte de estilo antigo.(WILLIAMS, 2013, p. 154)

Além disso, ambas as fontes carregam uma característica peculiar: são mais geométricas, remetendo a subcultura Seapunk, constantemente utilizada como referência em nosso projeto.

Sendo assim, utilizamos a tipografia *Agency* na logo e a *Play* nos botões de navegação e em textos do site.

### **30 PROPOSTA DE INTERFACE**

A proposta de interface do website objetiva proporcionar ao espectador uma experiência no universo virtual da websérie, por meio de uma navegação simples e intuitiva, facilitando o acesso às informações.

O site da websérie Nemesis é dividido em abas, sendo composto por:

**INÍCIO** –contendo uma breve introdução animada para ambientar o site e associa-lo à plataforma virtual apresentada na websérie, e um botão com os dizeres: "entre no jogo" que direciona o internauta para o conteúdo do site.

**WEB SÉRIE** –nesta aba há um botão que direciona para a sinopse da narrativa; um botão para Personagens, onde é apresentado uma ficha com as principais informações e características de cada um dos protagonistas; Storyboard com ilustrações dos planos e enquadramentos realizados, Ficha técnica com informações sobre a equipe de produção da web série e; Agradecimentos aos nossos patrocinadores e apoiadores.

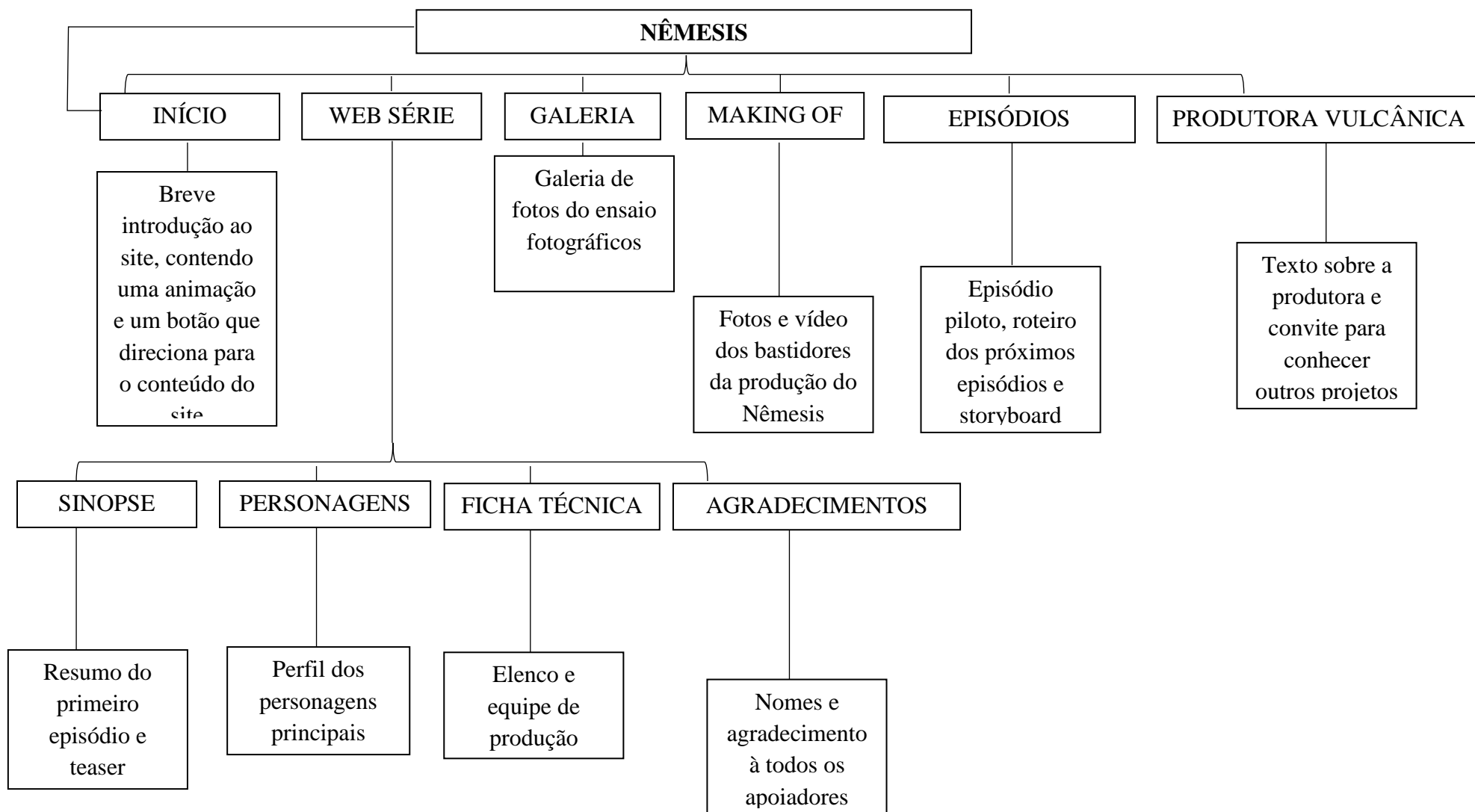
**GALERIA** - composta por um ensaio fotográfico com os protagonistas da web série, realizado em estúdio.

**MAKING OF** – nesta aba o internauta encontra fotos e um vídeo dos bastidores, mostrando toda a produção da websérie, realizada tanto em estúdio como em locações.

**EPISÓDIOS** – contendo o episódio piloto da web série e o roteiro dos próximos episódios.

**PRODUTORA VULCÂNICA** – contendo informações sobre a produtora, e botões das redes sociais que direcionam para outros conteúdos já produzidos.

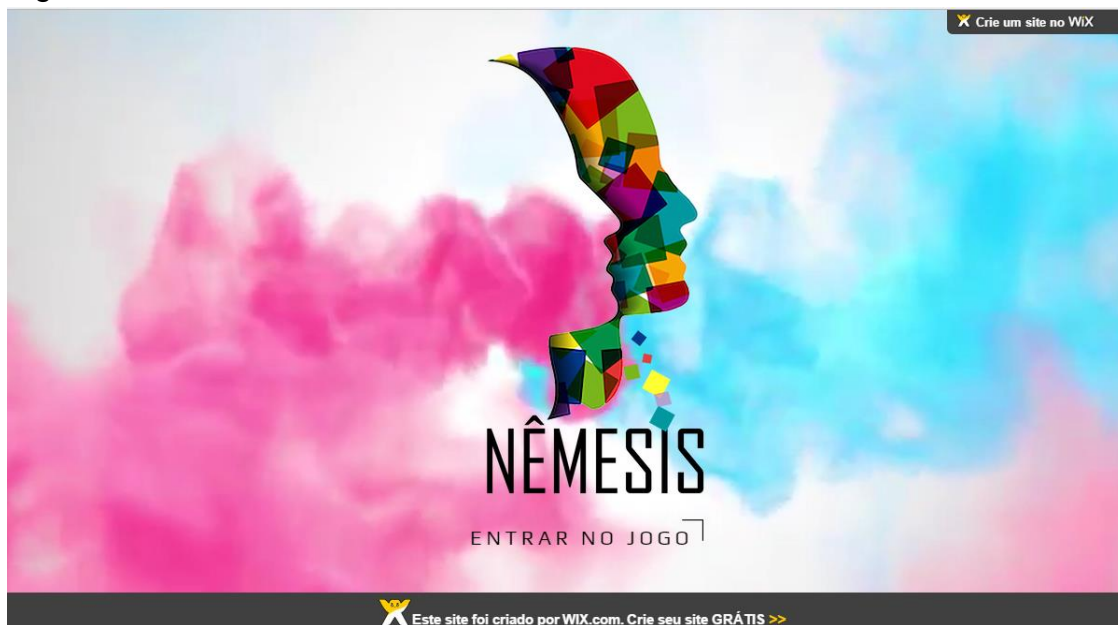
### 31 FLUXOGRAMA DE INFORMAÇÃO



## 32 REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DA INTERAÇÃO E DA NAVEGAÇÃO

### 1. Início

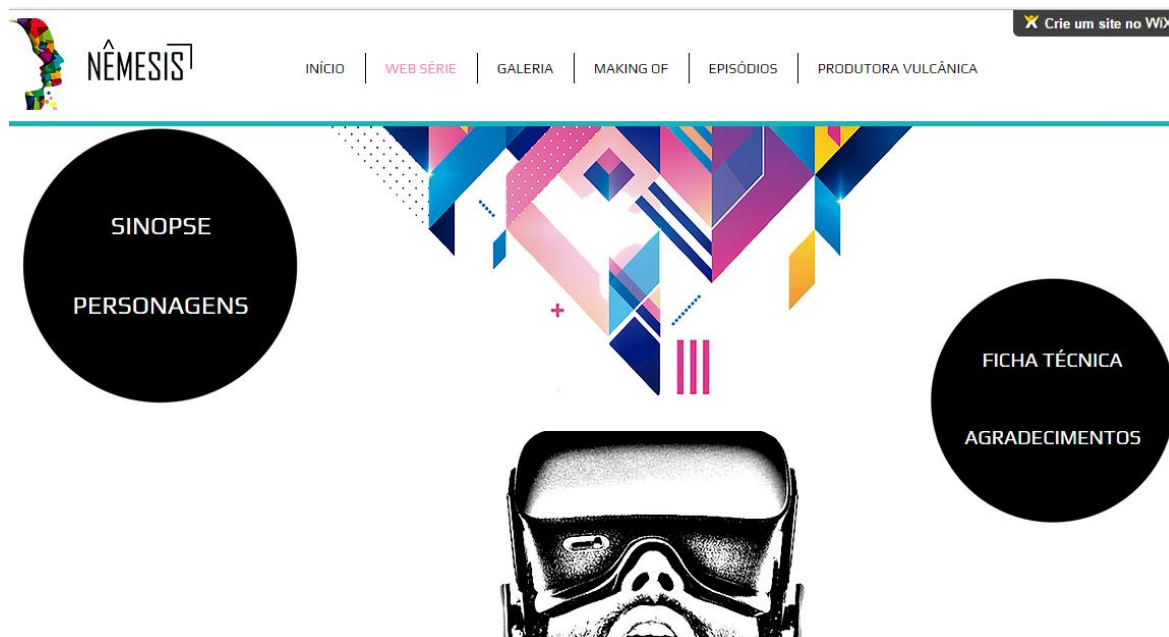
Figura 76 – SITE NÊMESIS INICIO



Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)

### 2. Web série

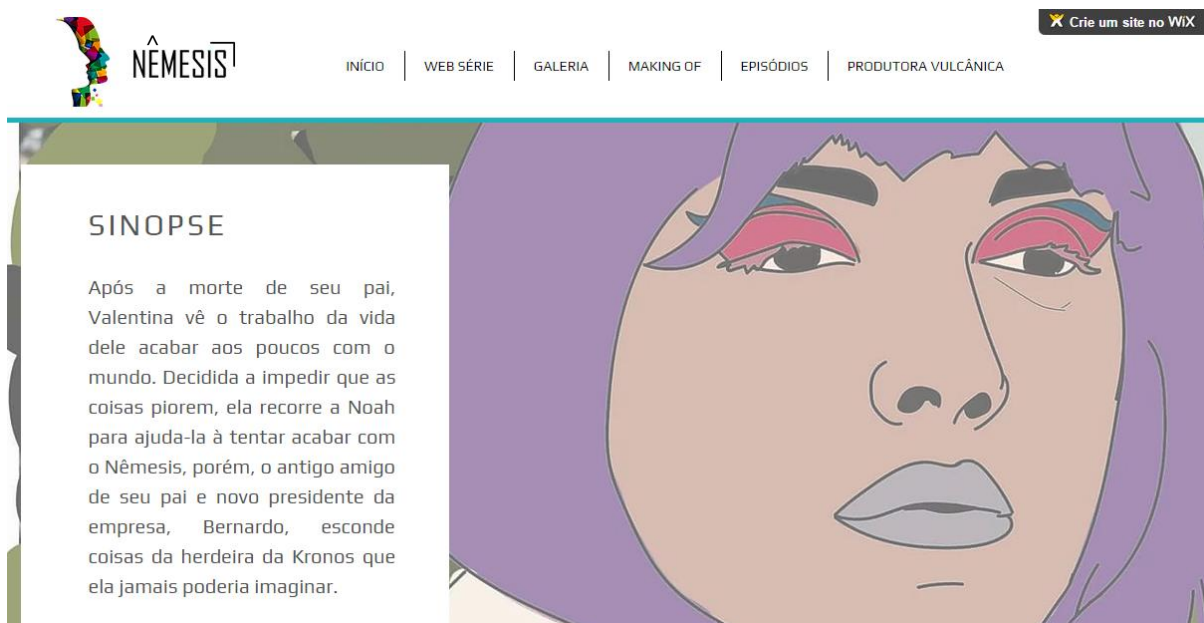
Figura 77 – SITE NÊMESIS WEB SÉRIE



Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)

### 3. Sinopse

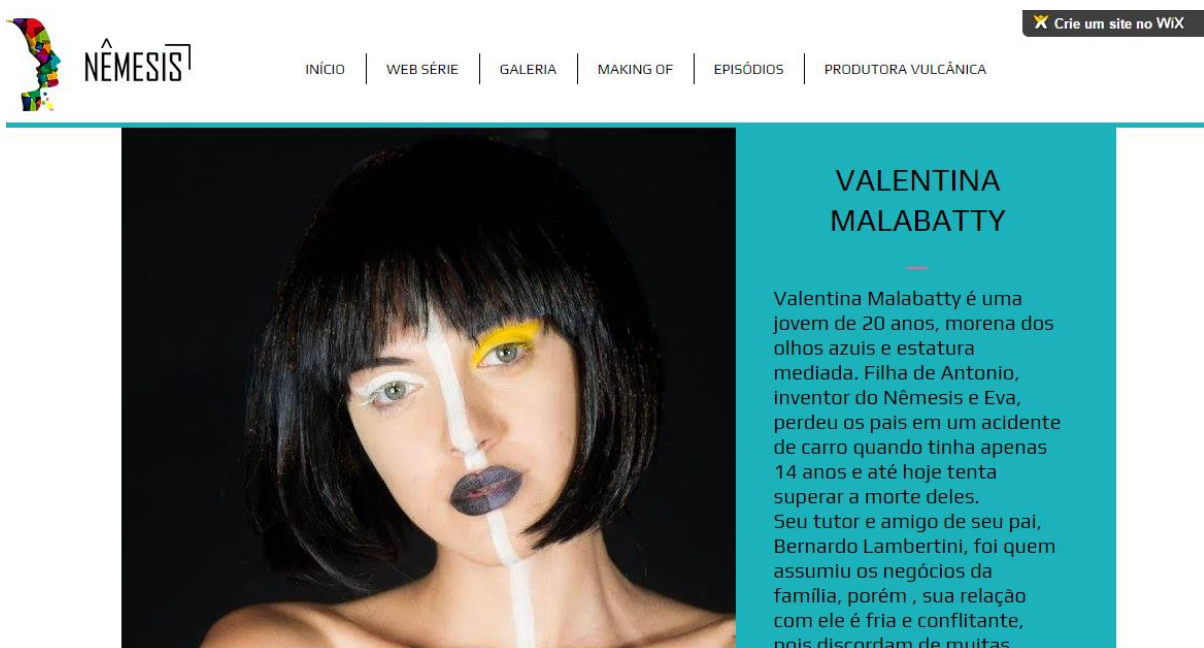
Figura 78 – SITE NÊMESIS SINOPSE



Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)

### 4. Personagens

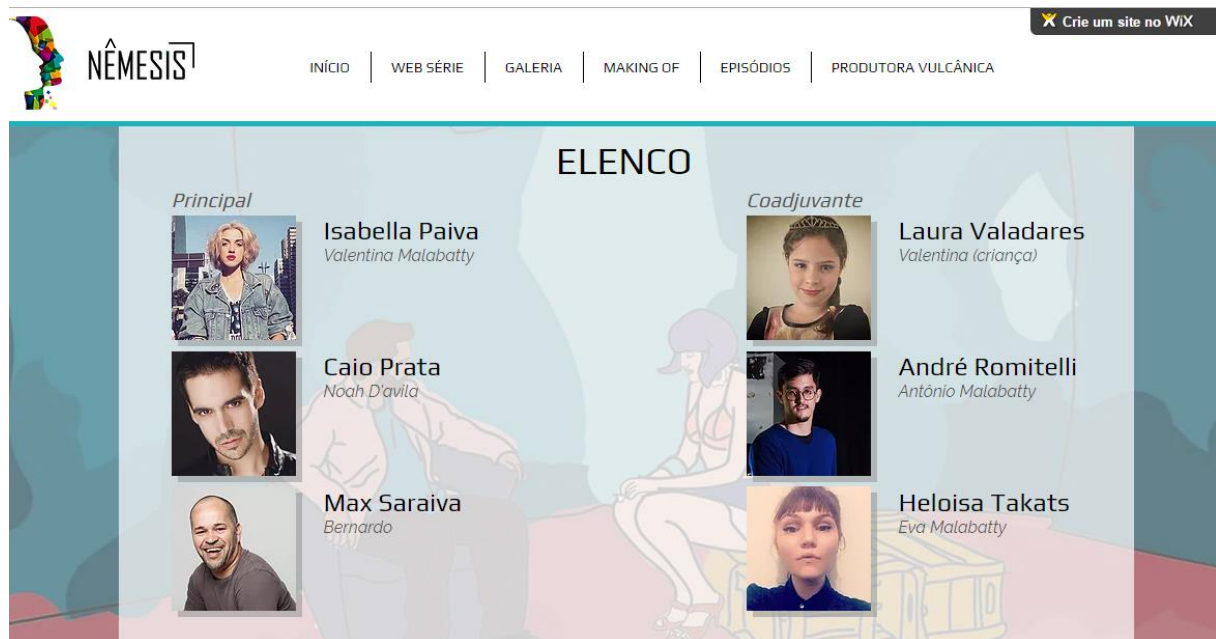
Figura 78 – SITE NÊMESIS PERSONAGENS



Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)

## 5. Ficha Técnica

Figura 79 – SITE NÊMESIS FICHA TÉCNICA



Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)

Figura 80 – SITE NÊMESIS FICHA TÉCNICA 2



Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)



## 6. Agradecimentos

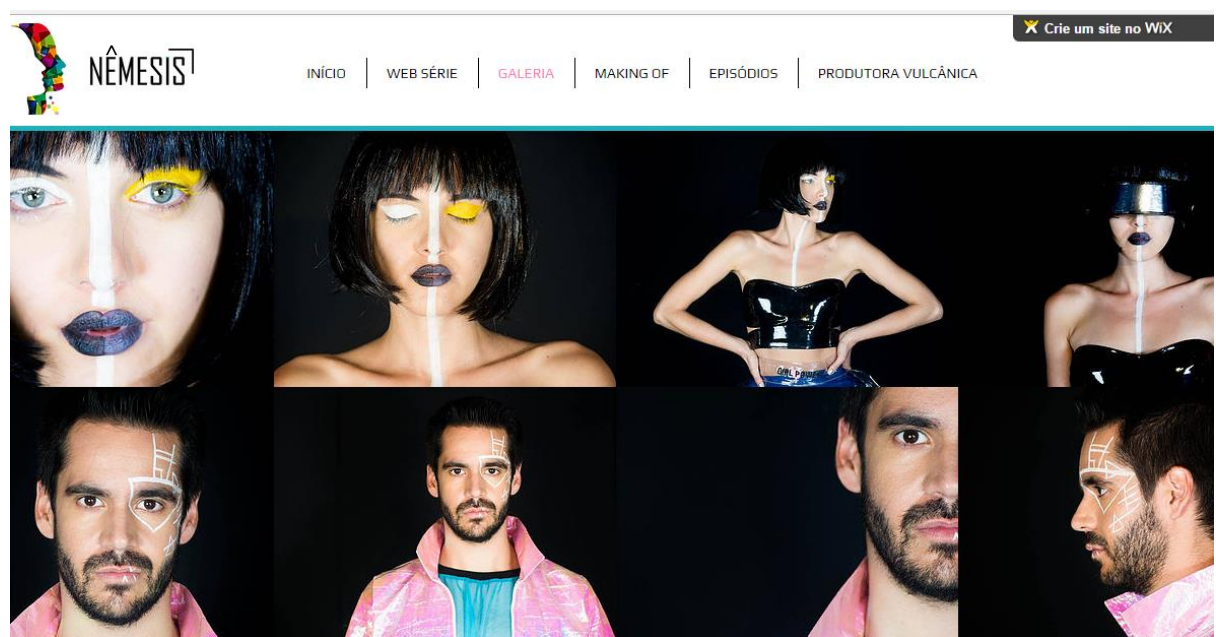
Figura 81 – SITE NÊMESIS AGRADECIMENTOS



Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)

## 7. Galeria

Figura 82 – SITE NÊMESIS GALERIA

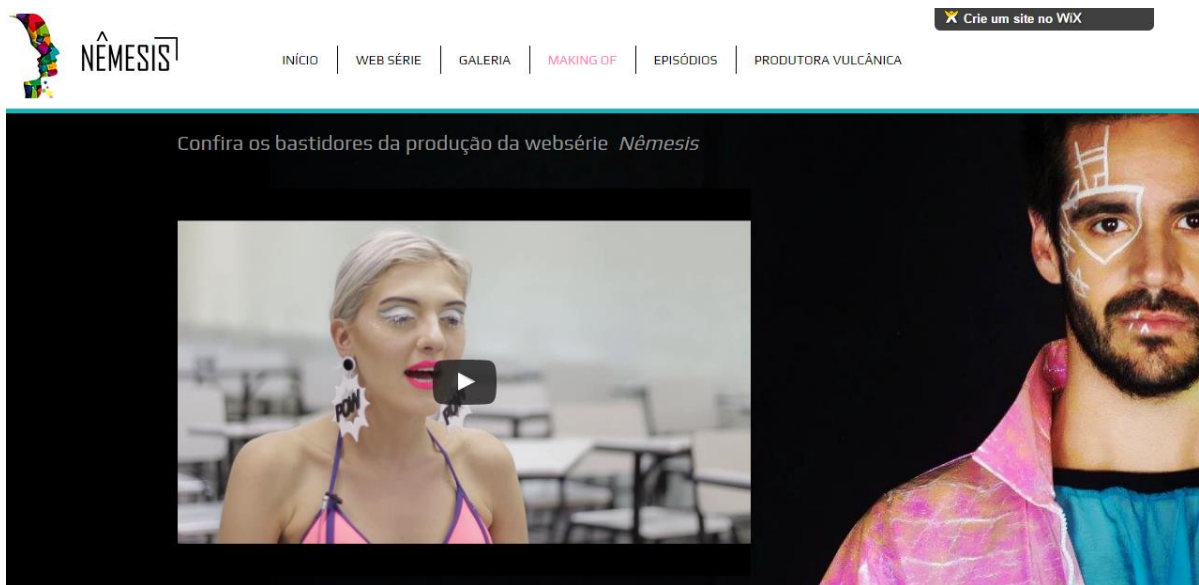


Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)



## 8. Making of

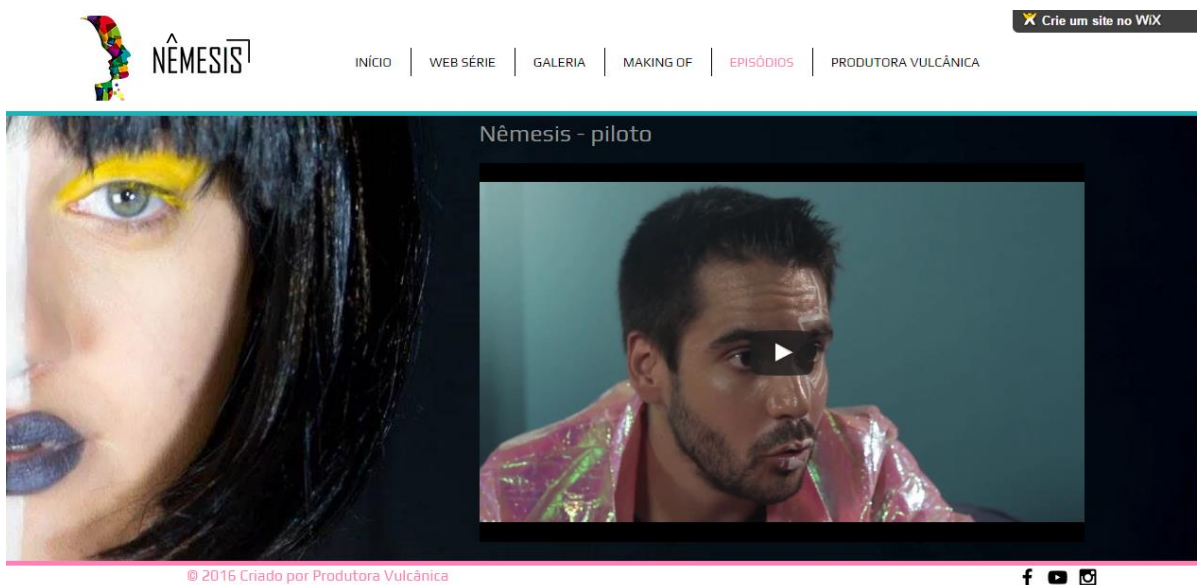
Figura 83 – SITE NÊMESIS MAKING OF



Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)

## 9. Episódios

Figura 84 – SITE NÊMESIS EPSÓDIOS



Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)

## 10. Produtora Vulcânica / Contato

Figura 82 – SITE NÊMESIS PRODUTORA VULCÂNICA/CONTATO

**NÊMESIS**

[INÍCIO](#) | [WEB SÉRIE](#) | [GALERIA](#) | [MAKING OF](#) | [EPISÓDIOS](#) | [PRODUTORA VULCÂNICA](#)

[Crie um site no Wix](#)



**PRODUTORA VULCÂNICA**

Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)

### 33 DESENVOLVIMENTO E PLANEJAMENTO DE FERRAMENTAS

Com o advento da internet e consequentemente das redes sociais, alguns clicks são mais do que necessários para comprarmos, vermos um filme ou vários episódios de uma série de televisão, descobrirmos o que está rolando de cultural em uma cidade ou até mesmo compartilhar histórias e conhecer outras pessoas sem nem precisar sair de casa.

Essa interação mudou totalmente o modo como nos relacionamos socialmente com outras pessoas e também profissionalmente. A partir de agora, desenvolver um projeto e fazer com que ele tenha visibilidade não depende de uma grande empresa ou consultor e etc, é necessário entender como as pessoas se conectam na internet e encontrar quem tenha empatia pela sua proposta.

Movimento espontâneo de pessoas que conseguem o precisam umas das outras, graças as tecnologias e às redes sociais, em vez de irem atrás de empresas, instituições ou governos” (CHARLENE LI, entrevista a Isto É Dinheiro, 05 mar 2010).

Esse movimento espontâneo em que pessoas usam ferramentas online para se conectar, assumir o controle de suas experiências e obter o que precisam é demonizado *grounswell*.

Essa interação acontece a partir do momento em que é criada uma “rede confiável”, ou seja, pessoas com pensamento parecido se reúnem para contar histórias e por meio disso, empresários ou empreendedores têm a chance de entrar nessa rede de confiança, criar proximidade e aumentar o potencial do seu projeto. No entanto, essa proximidade só acontece quando se está aberto tanto a elogios quanto a críticas.

Para a divulgação da web série *Nêmesis*, entrar nessas redes em que as pessoas compartilham e buscam experiências foi essencial para que conhecessem nossa produção. Para isso, buscamos nos aproximar do público que já nos acompanham na página da produtora, optando por não criar uma nova página e aproveitando esse número de seguidores. Para isso, compartilhamos um convite para o casting, fotos dos bastidores, uma pequena

live para quem quisesse acompanhar o primeiro dia de gravação através do aplicativo para celular *Snapchat*, criamos *memes* com os integrantes da produtora e publicamos o pôster do *Nêmesis*, para a divulgação, dando oportunidades ao público de nos acompanhar durante as diversas diárias de gravações, fazendo com que participassem de alguma forma desse projeto e suas etapas.

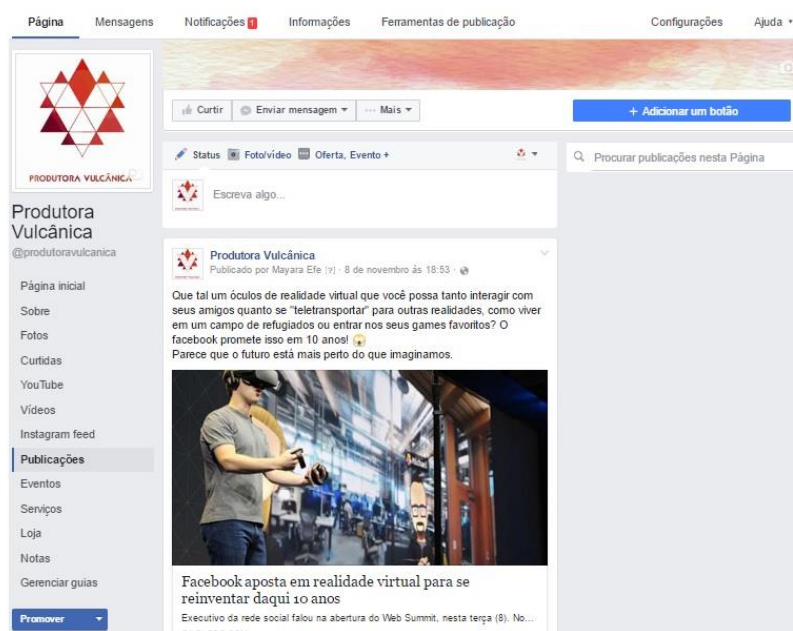
Figura 83 – CONVITE PARA CASTING



Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)

Também através do facebook da Produtora Vulcânica, escolhemos publicar assuntos, temas e notícias relacionadas com a realidade virtual que criamos, promovendo uma participação mais ativa dos seguidores em relação ao nosso projeto.

Figura 84 – PUBLICAÇÃO DE NOTÍCIA RELACIONADA AO TEMA



Fonte: (Produtora Vulcânica, 2016)

Como última estratégia para divulgação da série, criaremos uma *estréia* para o episódio piloto no dia da apresentação para a banca.

Montaremos um *stand* com diversos acessórios usados na websérie, dando a oportunidade para as pessoas se fantasiarem como um personagem do Nêmesis. Usaremos os tecidos utilizados na montagem do cenário do quarto virtual do Noah, para criar um ambiente que lembre o representado em Nêmesis, onde as pessoas tirarão fotos fantasiadas, com placas contendo frases e *hashtags* relacionadas ao nosso tema.

As fotos serão postadas em nossas redes sociais e no blog, de modo que as pessoas possam salva-las e compartilha-las em suas próprias redes, fazendo assim, com que a web série seja divulgada, aumentando os acessos em nossas páginas e visualizações no episódio. Esperamos assim, alcançar uma melhor eficiência no resultado final.

## 34 ANEXOS

### 34.1 AUTORIZAÇÕES DE IMAGEM

#### 34.1.1 – VALENTINA MALABATTY – ISABELLA PAIVA

##### AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Eu, Isabella Paiva Ramos,  
abaixo assinado, concedo para livre utilização os direitos sobre minha imagem e voz nesse ato, ao Instituto Metodista de Ensino Superior, com sede na Rua do Sacramento, 230 – Rudge Ramos, São Bernardo do Campo, SP – inscrita no CGC/MF sob o nº 44.351.146/0001-57, a qualquer tempo, autorizando, consequentemente e universalmente, sua utilização, distribuição e exibição em obra audiovisual, assim como na divulgação e/ou publicidade do projeto em rádio, revistas, jornais, cinema e televisão, para exibição pública ou domiciliar, reprodução no Brasil ou exterior, podendo as gravações do projeto em questão ser utilizada para fins comerciais ou não, exibições em festivais ou outros meios que se fizerem necessários.

Isabella Paiva Ramos  
Assinatura

Endereço: Rua irmã cordina nº 50

Telefone: (11) 998623971

RG: 45.705.943-6

CPF: 438.793.498-01

### 34.1.2 NOAH D'ÁVILA – CAIO PRATA

#### AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Eu, CAIO HERNANDEZ PRATA,  
abaixo assinado, concedo para livre utilização os direitos sobre minha imagem  
e voz nesse ato, ao Instituto Metodista de Ensino Superior, com sede na Rua  
do Sacramento, 230 – Rudge Ramos, São Bernardo do Campo, SP – inscrita  
no CGC/MF sob o nº 44.351.146/0001-57, a qualquer tempo, autorizando,  
consequentemente e universalmente, sua utilização, distribuição e exibição em  
obra audiovisual, assim como na divulgação e/ou publicidade do projeto em  
rádio, revistas, jornais, cinema e televisão, para exibição pública ou domiciliar,  
reprodução no Brasil ou exterior, podendo as gravações do projeto em questão  
ser utilizada para fins comerciais ou não, exibições em festivais ou outros  
meios que se fizerem necessários.

  
Assinatura

Endereço: AV. JURUCÊ 135 APTº 102

Telefone: (11) 99652-9693

RG: 52.667.046-0

CPF: 370.570.438-06



### 34.1.3 – BERNARDO LAMBERTINI – MAX SARAIVA

#### AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Eu, Marcos Sérgio da Silva Saraiva,  
abaixo assinado, concedo para livre utilização os direitos sobre minha imagem  
e voz nesse ato, ao Instituto Metodista de Ensino Superior, com sede na Rua  
do Sacramento, 230 – Rudge Ramos, São Bernardo do Campo, SP – inscrita  
no CGC/MF sob o nº 44.351.146/0001-57, a qualquer tempo, autorizando,  
consequentemente e universalmente, sua utilização, distribuição e exibição em  
obra audiovisual, assim como na divulgação e/ou publicidade do projeto em  
rádio, revistas, jornais, cinema e televisão, para exibição pública ou domiciliar,  
reprodução no Brasil ou exterior, podendo as gravações do projeto em questão  
ser utilizada para fins comerciais ou não, exibições em festivais ou outros  
meios que se fizerem necessários.

Marcos S. S. Saraiva  
Assinatura

Endereço: Rua Nelson Vieira Lima, 96 - Osasco

Telefone: 93504-0379

RG: 28.127.598-1

CPF: 260.281.558/01



### 34.1.4 EVA MALABATTY – HELOISA TAKATS

#### AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Eu, Heloise Vitoria Takats,  
abaixo assinado, concedo para livre utilização os direitos sobre minha imagem  
e voz nesse ato, ao Instituto Metodista de Ensino Superior, com sede na Rua  
do Sacramento, 230 – Rudge Ramos, São Bernardo do Campo, SP – inscrita  
no CGC/MF sob o nº 44.351.146/0001-57, a qualquer tempo, autorizando,  
consequentemente e universalmente, sua utilização, distribuição e exibição em  
obra audiovisual, assim como na divulgação e/ou publicidade do projeto em  
rádio, revistas, jornais, cinema e televisão, para exibição pública ou domiciliar,  
reprodução no Brasil ou exterior, podendo as gravações do projeto em questão  
ser utilizada para fins comerciais ou não, exibições em festivais ou outros  
meios que se fizerem necessários.

Heloise Takats

Assinatura

Endereço: Aramal Quilômetro 158 Rod. 22

Telefone: 11 249981985

RG: 41139003 ex

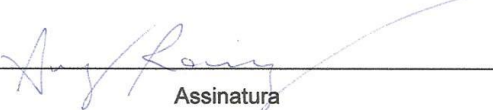
CPF: 385 769 868 05

HELO TAKATS

### 34.1.5 – ANTÔNIO MALABATTY – ANDRÉ ROMITELLI

#### AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Eu, André Romitelli,  
abaixo assinado, concedo para livre utilização os direitos sobre minha imagem  
e voz nesse ato, ao Instituto Metodista de Ensino Superior, com sede na Rua  
do Sacramento, 230 – Rudge Ramos, São Bernardo do Campo, SP – inscrita  
no CGC/MF sob o nº 44.351.146/0001-57, a qualquer tempo, autorizando,  
consequentemente e universalmente, sua utilização, distribuição e exibição em  
obra audiovisual, assim como na divulgação e/ou publicidade do projeto em  
rádio, revistas, jornais, cinema e televisão, para exibição pública ou domiciliar,  
reprodução no Brasil ou exterior, podendo as gravações do projeto em questão  
ser utilizada para fins comerciais ou não, exibições em festivais ou outros  
meios que se fizerem necessários.

  
Assinatura

Endereço: R. cincinco Braga 535 ap 102

Telefone: 11 94627 0035

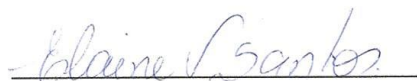
RG: 47 851 212 0

CPF: 909 864 998 59

### 34.1.6 – VALENTINA MALABATTY (CRIANÇA) – LAURA VALADARES

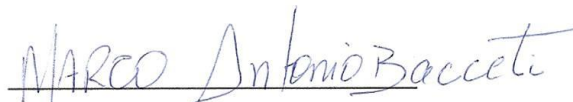
#### AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Eu **Elaine Valadares dos Santos**, Brasileira, portadora do R.G nº 21137848-3 e do C.P.F nº 161685408-14, casada com **Marco Antonio Bacetti**, Brasileiro, portador do R.G nº \_\_\_\_\_ e do C.P.F nº 131.399.588-62, residentes e domiciliados na Rua Carlos Wunderlick nº 171 – CEP nº 09840-460 – Jardim Detroit – São Bernardo do Campo – São Paulo, abaixo assinamos, e concedemos para livre utilização os direitos sobre a imagem e voz de nossa filha **Laura Valadares Bacetti**, Brasileira, solteira, menor, portadora do R.G nº 52.755.141-7, nascida em 16 de Junho 2007. Nesse ato, ao **Instituto Metodista de Ensino Superior**, com sede na Rua do Sacramento nº 230 – Rudge Ramos – São Bernardo do Campo – São Paulo – inscrito no CGC/MF sob o nº 44.351.146/0001-57, a qualquer tempo, autorizando, conseqüentemente e universalmente, sua utilização, distribuição, e exibição em obra audiovisual, assim como na divulgação e/ou publicidade do projeto em rádio, revista, jornais, cinema e televisão, para exibição pública ou domiciliar, reprodução no Brasil ou exterior, podendo as gravações do projeto em questão ser utilizada para fins comerciais ou não, exibições em festivais ou outros meios que se fizerem necessários.



Elaine Valadares dos Santos

Telefone:



Marco Antonio Bacetti

Telefone:

### 34.1.7 – FIGURANTE – WESLEY DE OLIVEIRA SANTANA

#### AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Eu, Wesley de Oliveira Santana,  
abaixo assinado, concedo para livre utilização os direitos sobre minha imagem  
e voz nesse ato, ao Instituto Metodista de Ensino Superior, com sede na Rua  
do Sacramento, 230 – Rudge Ramos, São Bernardo do Campo, SP – inscrita  
no CGC/MF sob o nº 44.351.146/0001-57, a qualquer tempo, autorizando,  
consequentemente e universalmente, sua utilização, distribuição e exibição em  
obra audiovisual, assim como na divulgação e/ou publicidade do projeto em  
rádio, revistas, jornais, cinema e televisão, para exibição pública ou domiciliar,  
reprodução no Brasil ou exterior, podendo as gravações do projeto em questão  
ser utilizada para fins comerciais ou não, exibições em festivais ou outros  
meios que se fizerem necessários.

Wesley de O. Santana  
Assinatura

Endereço: Rua Martins Fontes, 159 AP 10, Centro - SP

Telefone: (11) 99730-3291

RG: 48.873.600-7

CPF: 398.593.088-02

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARRUDA, Gilmar. **Sociedade informática, globalização e cultura**. História Ensino, Londrina, v.4, p 139-152, out. 1998

BARCA, L. **As múltiplas imagens do cientista no cinema**. Comunicação & Educação, Brasil, v. 10, n. 1, 2008. Disponível em:  
<<http://200.144.189.42/ojs/index.php/comeduc/article/view/4916/4730>>. Acesso em 12 setembro de 2016.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido: sobre a fragilidade das relações humanas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

BOURROUL, João Mello. **2015: o ano em que selfies mataram mais que tubarões**. Galileu. 22 de set. de 2015. Disponível em:  
<<http://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2015/09/2015-o-ano-em-que-selfies-mataram-mais-que-tubaroes.html>> Acesso em: 3 de nov. de 2016

CASTILHO, Daniela. **Direção de Arte e o Mundo que Você Vê**. Disponível em  
<<http://www.overmundo.com.br/overblog/direcao-de-arte-a-diferenca-que-voce-ve>>. Acesso em 12 de setembro de 2016.

CALIL, Ricardo. **Freddie, Kanye e a montagem dialética**. Blog O Videota. Disponível em: <<http://ovideota.blogosfera.uol.com.br/2015/06/30/freddie-kanye-e-a-montagem-dialetica/>>. Acesso em: 15 de nov. de 2016

COUTINHO, Luciano. **A terceira revolução industrial e tecnológica. As grandes tendências das mudanças**. Economia e sociedade, v. 1, n. 1, p. 69-87, 2016.

EFE, **Facebook aposta em realidade virtual para se reinventar daqui 10 anos**. G1. 08 de nov. de 2016. Disponível em  
<<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2016/11/facebook-aposta-em-realidade-virtual-para-se-reinventar-daqui-10-anos.html>> Acesso em 8 de nov. de 2016.

ESSER, Caroline. **Afinal, o que é semiótica?**. Disponível em <[http://www.usabilidoido.com.br/arquivos/afinal\\_o\\_que\\_e\\_semiotica\\_amstel.pdf](http://www.usabilidoido.com.br/arquivos/afinal_o_que_e_semiotica_amstel.pdf)>. Acesso em: 19 de nov. de 2016

Figura 1 - **METROPOLÍS**. Disponível em <<http://www.archdaily.com.br/br/01-51763/cinema-e-arquitetura-metropolis>>. Acesso 17 Out 2016.

Figura 2 - **2001 UMA ODISSEIA NO ESPAÇO**. Disponível em <<http://www.puxandoarquivos.com.br/2014/06/download-2001-uma-odisseia-no-espaco.html>>. Acesso 17 Out 2016.

Figura 3- **STAR WARS IV- UMA NOVA ESPERANÇA**. Disponível em <<http://www.ccine10.com.br/star-wars-episodio-iv-uma-nova-esperanca-critica/>>. Acesso 17 Out 2016.

Figura 4- **MATRIX**. Disponível em <<http://www.censurageek.com.br/a-filosofia-de-matrix-parte-i/>>. Acesso 17 Out 2016.

Figura 5- **EX- MACHINA**. Disponível em <<https://ewmix.com/filme/12025/ex-machina-instinto-artificial>>. Acesso 17 Out 2016.

Figura 6 - **VALENTINA**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 7- **NOAH**. Disponível em <<http://produtoravulcanica.wixsite.com/nemesis/galeria?lightbox=dataItem-iggdr0pz>>. Acesso: 19 Nov. 2016.

Figura 8 – **BERNARDO**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 9 – **CENA 1 NÊMESIS**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 10 – **CENA 2 NÊMESIS**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 11- **CENA 3 NÊMESIS**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica

Figura 12 - **CENA 4 NÊMESIS**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica

Figura 13- **CENA 4.1 NÊMESIS**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica

Figura 14- **CENA 5 NÊMESIS**.. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica

Figura 15 – **CENA 6 NÊMESIS**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica

Figura 16 -**FELLINI: A DIRECTOR NOTEBOOK'S**, 1969

Figura 17- **NÊMESIS 1**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica

Figura 18 – **THX1138**, 1971.

Figura 19- **NÊMESIS 2**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 20 –**HER**, 2014.

Figura 21- **NÊMESIS**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 22- **PLANO ABERTO**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 23 – **PLANO MÉDIO**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 24- **PLANO FECHADO**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 25 – **OVER THE SHOULDER**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 26 - **OVER THE SHOULDER 2**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 27- **HOLOGRAMA**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica

Figura 28 – **QUARTO VIRTUAL DO NOAH**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica

Figura 29 – **ESCRITÓRIO KRÓNOS** .Arquivo pessoal Produtora Vulcânica

Figura 30 – **PARQUE VIRTUAL**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica

Figura 31 – **QUARTO VALENTINA**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica

Figura 32 – **VALENTINA NO LIMBO**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica

Figura 33 – **FIGURINO SEAPUNK**.Disponível em  
<[https://www.jeanlouisdavid.com.es/articulo/la-tendencia-seapunk-que-es\\_a2460/1](https://www.jeanlouisdavid.com.es/articulo/la-tendencia-seapunk-que-es_a2460/1)>Acesso em: 12 Ago 2016.

Figura 34 – **VALENTINA MALABATTY**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 35 – **ANITTA - ESSA MINA É LOUCA**. Disponível em  
<<http://gshow.globo.com/Musica/noticia/2016/01/anitta-lanca-clipe-para-essa-mina-e-louca.html>>Acesso em: 12 Ago 2016

Figura 36 – **EFFIE TRINKET**. Disponível em:  
<<http://www.alemdolookdodia.com/2015/11/moda-no-cinema-jogos-vorazes.html>> Acesso em: 11 de Nov. 2016

Figura 37 – **VALENTINA REALIDADE DISTORCIDA**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 38 – **VALENTINA REALIDADE VIRTUAL**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.



Figura 39 – **VALENTINA REALIDADE VIRTUAL 2**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 40 – **NOAH D'ÁVILA**. Disponível em <<http://produtoravulcanica.wixsite.com/nemesis/galeria?lightbox=dataItem-iggdr0pz>>.

Figura 41 – **BERNARDO LAMBERTINI**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 42 – **QUARTO VALENTINA**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 43 – **ESCULTURA DE PAPEL**. Disponível em <<http://www.kamibox.de/download>> 12 Ago 2016.

Figura 44– **SALA DE NOAH**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 45– **REFERENCIA SALA DE NOAH**. Disponível em <<http://netnewscheck.blogspot.com.br/2014/12/game-gratis-yang-seru-sims-freeplay.html>> 12 Ago 2016.

Figura 46 – **REFERENCIA ESCRITÓRIO**. Disponível em <<http://blog.vidrado.com/noticias/decoracao-e-design/tradicional-empresa-italiana-de-moveis-em-vidro-celebra-40-anos/>> 12 Ago 2016.

Figura 47- **ESCRITÓRIO DA KRÓNOS**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 48 – **PARQUE NÊMESIS**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 49 – **REFERENCIA CENÁRIO LIMBO**. Arquivo pessoal de José Augusto de Blasiis.

Figura 50 – **LIMBO NÊMESIS**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 51 – **QUARTO VIRTUAL NOAH**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 52–**ESCRITÓRIO KRONOS**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 53 – **PARQUE VIRTUAL**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 54–**QUARTO VALENTINA**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 55 – **LIMBO**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 56 – **FIGURINO VALENTINA**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 57 – **FIGURINO VALENTINA 2** . Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 58 – **FIGURINO NOAH**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 59 –**FIGURINO BERNARDO**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 60 – **FIGURINO VALENTINA CRIANÇA**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 61 – **FIGURINO EVA MALABATTY**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 62 – **FIGURINO ANTONIO MALABATTY**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 63– **PERUCA ROXA VALENTINA**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 64– **PERUCA ROXA CENA DOIS**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 65 -**PERUCA PRETA**.Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 66– **OBJETOS DE ILUMINAÇÃO**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 67 – **MAQUIAGEM VALENTINA**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 68 – **SITE DA SERIE STRENGER THINGS**. Disponível em <<http://strangerthings.com.br/categoria/noticias/>> 30 Ago 2016.

Figura 69 – **INTRODUÇÃO SITE NÊMESIS**.Disponível em <<http://produtoravulcanica.wixsite.com/nemesis>> .

Figura 70 –**PAGINA INICIAL DO SITE NÊMESIS**.Disponível em <<http://produtoravulcanica.wixsite.com/nemesis/web-serie>>

Figura 71 – **POSTER DE BRAZIL- O FILME**.Disponível em <<http://cinemaateca.blogspot.com.br/2016/04/critica-brazil-o-filme-brazil-1985.html>> 30 Ago 2016.

Figura 72 – **POSTER DA WEBSERIE NÊMESIS**. Disponível em <<https://www.facebook.com/produtoravulcanica/photos/a.1659425490940318.1073741828.1658918667657667/1800428120173387/?type=3&theater>>.

Figura 73 – **SUBCULTURA SEAPUNK**.Disponível em <<http://www.modadesubculturas.com.br/2015/01/seapunk-historia-da-microcultura.html>> 30Ago 2016.

Figura 74 –**OBRA DO DESIGNER GRÁFICO KEVIN HECKaART**.Disponível em <<http://www.kevinheckart.com/portfolio/>> 30Ago 2016.

Figura 75 – **LOGO DO NÊMESIS**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

Figura 76 – **SITE NÊMESIS INICIO**.Disponível em  
<<http://produtoravulcanica.wixsite.com/nemesis>>

Figura 77 –**SITE NÊMESIS WEB SERIE**.Disponível em  
<<http://produtoravulcanica.wixsite.com/nemesis/web-serie>>

Figura 78 – **SITE NÊMESIS SINOPSE**.Disponível em  
<<http://produtoravulcanica.wixsite.com/nemesis/sinopse>> .

Figura 79– **SITE NÊMESIS PERSONAGENS**.Disponível em  
<<http://produtoravulcanica.wixsite.com/nemesis/personagens>>

Figura 80– **SITE NÊMESIS FICHA TECNICA**. Disponível em  
<<http://produtoravulcanica.wixsite.com/nemesis/ficha-tecnica>>

Figura 81– **SITE NÊMESIS FICHA TECNICA 2**.Disponível em  
<<http://produtoravulcanica.wixsite.com/nemesis/ficha-tecnica>>

Figura 82– **SITE NÊMESIS AGRADECIMENTOS**.Disponível em  
<<http://produtoravulcanica.wixsite.com/nemesis/creditos>>

Figura 83- **SITENÊMESIS GALERIA**.Disponível em  
<<http://produtoravulcanica.wixsite.com/nemesis/galeria>>

Figura 84 – **SITE NÊMESIS MAKING OF**.Disponível em  
<<http://produtoravulcanica.wixsite.com/nemesis/making-of>>

Figura 85 – **SITE NÊMESIS EPISODIO**.Disponível em  
<<http://produtoravulcanica.wixsite.com/nemesis/episodios>>

Figura 86 – **SITE NÊMESIS PRODUTORA VULCÂNICA**.Disponível em  
<<http://produtoravulcanica.wixsite.com/nemesis/produtora-vulcanica>>

Figura 87- **CONVITE PARA CASTING**. Arquivo pessoal Produtora Vulcânica.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo, 2012.

RÊGO, Ana Regina. **Groundswell, fenômenos sociais e sucesso empresarial**. Disponível

em<<http://comunicacaoorganizacionalufpi.blogspot.com.br/2012/03/groundswell-fenomenos-sociais-e-sucesso.html>>

LIMA, Mariana. **Mercado de games avança no Brasil**. Inova. 01 de jun de 2016. Disponível em <<http://www.inova.jor.br/2016/06/01/mercado-games-brasil/>>. Acesso em: 19 de nov. de 2016

LUCK, Carol. **Conheça os ‘seapunks’, os novos ‘punks’ que vieram do mar**. O Globo. Disponível: <<http://oglobo.globo.com/cultura/conheca-os-seapunks-os-novos-punks-que-vieram-do-mar-3929941>>. Acesso em: 07 nov. 2016.

NICOLAU, Marcos. et al., Comunicação e Semiótica : Visão geral e introdutória à Semiótica de Peirce. **Revista eletrônica Temática**. ano VI, n. 08, agosto, 2010. Disponível em <[http://www.insite.pro.br/2010/agosto/semiotica\\_peirce\\_nicolau.pdf](http://www.insite.pro.br/2010/agosto/semiotica_peirce_nicolau.pdf)>. Acesso em: 19 de nov. de 2016

OLIVEIRA, Fátima Regis de. **Como a ficção científica conquistou a atualidade: tecnologias de informação e mudanças na subjetividade**. Intercom - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, vol. XXVIII, núm. 2, julho-diciembre, 2005, pp. 103-123 Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação São Paulo, Brasil.

OLIVEIRA, Juliano de. **O desenvolvimento da poética eletroacústica na trilha sonora de filmes de ficção científica norte-americanos**. São Paulo: J. Oliveira, 2012. 293 p.: il. **Dissertação (Mestrado)** – Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. São Paulo : Brasiliense, 2007.

SILVEIRA, Marcelo Deiro Prates da. **Efeitos da globalização e da sociedade em rede via Internet na formação de identidades contemporâneas**. Psicologia: ciência e profissão, v. 24, n. 4, p. 42-51, 2004.

SILVEIRA, Rosemari Monteiro Castilho Foggiatto; BAZZO, Walter Antonio. **Ciência, tecnologia e suas relações sociais: a percepção de geradores de tecnologia e suas implicações na educação tecnológica**. Ciência & Educação, v. 15, n. 3, p. 681-694, 2009.

TARETTO, Gustavo. **Medianeras**. Imovision, 2011. DVD

TEIXEIRA, Marcus do Rio. **Por que será que gostamos tanto dos filmes de zumbis?** Cógito, Issn 1519-9479, Salvador - Vol.14, nov.2013.

TFOUNI, Fabio Elias Verdiani; SILVA, Nilce da. **A modernidade líquida: o sujeito e a interface com o fantasma**. Revista Mal Estar e Subjetividade, v. 8, n. 1, p. 171-194, 2008.

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual**. São Paulo. 2009