



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,  
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

**CINEMA E AUDIOVISUAL**

**OBRA AUDIOVISUAL: VESTIGIOS**

**RAFAELA NECCI MACIEL  
ROSA ANGELICA DUQUE TENJO**

Foz Do Iguaçu  
2024



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,  
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

**CINEMA E AUDIOVISUAL**

**OBRA AUDIOVISUAL: VESTIGIOS**

**RAFAELA NECCI MACIEL  
ROSA ANGELICA DUQUE TENJO**

Trabajo de conclusión de curso presentado al Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História de la Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial a la obtención del título de Bacharel en Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Prof. Camila Da Silva Marques (Doctora)  
Co-Orientador: Prof. Eduardo Dias Fonseca (Doctor)

Foz Do Iguaçu  
2024

RAFAELA NECCI MACIEL  
ROSA ANGELICA DUQUE TENJO

**OBRA AUDIOVISUAL: VESTIGIOS**

Trabajo de conclusión de curso presentado al Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História de la Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial a la obtención del título de Bacharel en Cinema e Audiovisual.

**BANCA EVALUADORA**

---

Orientador: Prof. (Doctora) (Camila Da Silva Marques) UNILA

---

Co-Orientador: Prof. (Doctor) (Eduardo Dias Fonseca) UNILA

---

Prof. (Doctora) (Virginia Osorio Flores) UNILA

---

Prof. (Doctor) (Fabio Allan Mendes Ramalho) UNILA

Foz do Iguaçu, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Quadro de lista de objetos.....	41
<b>Figura 2</b> - Cuadro de lista de equipos requeridos.....	42
<b>Figura 2</b> - Quadro de decupagem de planos.....	45
<b>Figura 4</b> - Fotograma <i>El Rey León</i> (1994).....	51
<b>Figura 5</b> - <i>Los Silencios</i> (2018), fotogramas.....	52
<b>Figura 6</b> - Moodboard geral.....	58
<b>Figura 7</b> - Prancha de texturas.....	59
<b>Figura 8</b> - Referências para construção de objetos.....	59
<b>Figura 9</b> - Proporções fictícias na animação <i>Negative Space</i> (2017).....	60
<b>Figura 10</b> - Sala de casa: Moodboard.....	62
<b>Figura 11</b> - Sala de casa: Paleta de cores.....	62
<b>Figura 12</b> - Sala de casa: Círculo cromático.....	63
<b>Figura 13</b> - Sala de casa: Concept e planta baixa.....	64
<b>Figura 14</b> - Sala de casa: Referências de objetos.....	65
<b>Figura 15</b> - Sala de casa: Concept/Prancha de objetos.....	65
<b>Figura 16</b> - O Septimazo na Carrera Séptima.....	66
<b>Figura 17</b> - Feira do Septimazo: Paleta de cores.....	66
<b>Figura 18</b> - Feira do Septimazo: Círculo cromático.....	67
<b>Figura 19</b> - Feira do Septimazo: Planta baixa.....	68
<b>Figura 20</b> - Construções referências para maquete do Septimazo.....	69
<b>Figura 21</b> - Concept do Edificio El Tiempo.....	69
<b>Figura 22</b> - Feira do Septimazo: Referências de carrinhos e mercadorias.....	70
<b>Figura 23</b> - Concept carrinho de óleos e perfumes.....	70
<b>Figura 24</b> - Concept posto de Andrés.....	71
<b>Figura 25</b> - Livros e cesto em miniatura.....	71
<b>Figura 26</b> - Quarto: Paleta de cores.....	72
<b>Figura 27</b> - Quarto: Círculo cromático.....	72
<b>Figura 28</b> - Quarto: Planta baixa.....	73
<b>Figura 29</b> - Quarto: Concept.....	74
<b>Figura 30</b> - Quarto: Referências penteadeira.....	74
<b>Figura 31</b> - Esqueleto de arame e durepoxi.....	75
<b>Figura 32</b> : Boneco modelado por feltragem com agulha, <i>The Coin</i> (2019).....	76
<b>Figura 33</b> - Moodboard geral de personagens.....	77

<b>Figura 34</b> - Paletas de cores das personagens.....	78
<b>Figura 35</b> - Manuel: Moodboard.....	78
<b>Figura 36</b> - Manuel: Concepts iniciais.....	80
<b>Figura 37</b> - Antonio: Moodboard.....	80
<b>Figura 38</b> - Valeria: Moodboard.....	82
<b>Figura 39</b> - Valeria: Concepts iniciais.....	83
<b>Figura 40</b> - Andrés: Paleta de cores e concepts iniciais.....	83
<b>Figura 41</b> - Belisário: Moodboard.....	84
<b>Figura 42</b> - Botas <i>pantaneras</i> em <i>Silencio en el Paraíso</i> (2011).....	86
<b>Figura 43</b> - Fotos casting y grabaciones.....	94
<b>Figura 44</b> - Fotos rodaje.....	97
<b>Figura 45</b> - Esquema temporal.....	98
<b>Figura 46</b> - Fotos rodaje.....	99
<b>Figura 47</b> - Registros do mutirão de cenário.....	103
<b>Figura 48</b> - Comparação da cenografia com moodboard e paleta de cores.....	104
<b>Figura 49</b> - Ilustrações fotografias.....	105
<b>Figura 50</b> - Cenário como visto em cena.....	106
<b>Figura 51</b> - Concept Art: Manuel, Antonio e Valeria.....	107
<b>Figura 52</b> - Concept Art de figurinos: Manuel, Antonio e Valeria.....	107
<b>Figura 53</b> - Representação visual do processo de construção de um boneco.....	108
<b>Figura 54</b> - Registros da confecção dos bonecos.....	109
<b>Figura 55</b> - Comparação figurino Manuel e concept.....	110
<b>Figura 56</b> - Bonecos e figurinos como vistos em cena.....	112
<b>Figura 57</b> - Registros da equipe de Arte trabalhando em set.....	114
<b>Figura 58</b> - Ilustrações das paisagens.....	115
<b>Figura 59</b> - Ilustração da paisagem aplicada.....	116

## ÍNDICE

<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>8</b>
<b>II. JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>11</b>
2.1 Historias del conflicto armado en la cinematografía como reivindicación con las infancias colombianas.....	11
2.2 Presencia femenina en el cine latinoamericano.....	13
<b>III. REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>14</b>
3.1 Conflicto armado como una realidad diaria y su inevitable influencia en la imagen proyectada en la cinematografía colombiana.....	14
3.2 El audiovisual como herramienta para la reparación simbólica de las víctimas de desaparición forzada.....	16
3.3 Ressonância com o público latinoamericano.....	17
3.4 O realismo fantástico como movimento contra-hegemônico e Vestígios como exploração audiovisual do gênero.....	18
3.5 A opção da animação como ferramenta narrativa.....	20
<b>IV. STORY LINE.....</b>	<b>24</b>
<b>V. SINOPSIS.....</b>	<b>24</b>
<b>VI. PERFIL DE PERSONAJES.....</b>	<b>24</b>
6.1 Valeria.....	24
6.2 Antonio.....	26
6.3 Manuel.....	27
6.1 Andrés.....	28
<b>VII. GUIÓN.....</b>	<b>29</b>
<b>VIII. LISTA DETALLADA DEL EQUIPO.....</b>	<b>39</b>
<b>IX. CRONOGRAMA DE LA EJECUCIÓN.....</b>	<b>40</b>
<b>X. PRESUPUESTO.....</b>	<b>41</b>
<b>XI. PLAN DE PRODUCCIÓN.....</b>	<b>42</b>
11.1 Plan de Financiamiento.....	42
11.2 Plan y lista de elenco.....	43
11.3 Lista de locações.....	44
11.4 Lista de objetos.....	44
11.5 Lista de equipamentos requeridos.....	45
<b>XII. GUIÓN TÉCNICO / DECOUPAGEM.....</b>	<b>49</b>
<b>XIII. VISIÓN ESTÉTICA DE CADA ÁREA.....</b>	<b>54</b>
13.1 Dirección.....	54
13.1.1 Propuesta de mise-en-scène y el papel de los planos POV y planos detalle en cortometraje Vestígios.....	54
13.1.2 Intención narrativa y metafórica en Vestígios.....	56
13.2 Dirección de Arte.....	60
13.2.1 As particularidades da direção de arte na animação em stop-motion.....	60
13.2.2 Estética, materiais, texturas e proporções.....	61
13.2.3 Cenários e cenografia.....	64
13.2.3.1 Paleta de cores e ambientação.....	64
13.2.3.2 Sala de casa.....	65

13.2.3.3 Feira do Septimazo.....	70
13.2.3.4 Quarto.....	75
13.2.4 Personagens.....	79
13.2.4.1 Conceito geral.....	79
13.2.4.2 Manuel.....	82
13.2.4.3 Antonio.....	84
13.2.4.4 Valeria.....	85
13.2.5.5 Andrés.....	87
13.2.5.6 Belisário.....	88
13.2.5.7 Botas e pegadas.....	89
<b>XIV. RELATORÍA CRÍTICA POR ÁREA.....</b>	<b>91</b>
14.1 Dirección.....	91
14.1.1 Preproducción.....	91
14.1.2 Producción.....	96
14.1.3 Posproducción y conclusiones finales.....	100
14.2 Relatório de Direção de Arte.....	102
14.2.1 Pré-produção.....	102
14.2.2 Produção.....	113
14.2.3 Pós-produção.....	114
14.2.4 Considerações finais.....	116
<b>XV. ANEXOS.....</b>	<b>118</b>
15.1 Concept Arts.....	118
15.2 Guia de Figurinos.....	122
15.3 Biblioteca de expressões.....	125
15.4 Decupagem de Arte.....	127
15.5 Storyboard.....	128
15.6 Ordens do Dia.....	132
15.7 Contratos.....	141
<b>XVII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>151</b>
<b>XVIII. REFERENCIAS FILMOGRÁFICAS.....</b>	<b>154</b>

## I. INTRODUCCIÓN

*Vestigios* (previamente nombrado *El Septimazo*) es un proyecto de cortometraje de animación en stop-motion, que cuenta la historia de ficción dramática inspirada en el cuento con el mismo nombre escrito por Simon Vargas, el cual hace parte de una serie de historias del libro titulado *A la orilla de la luz*, publicado en 2020. *Vestigios* será presentado como Trabajo de Conclusión de Curso (TCC), para la culminación de la carrera de Cine y Audiovisual en La Universidad Federal de la Integración Latinoamericana (UNILA) de sus realizadoras Rosa Angelica Duque Tenjo y Rafaela Necci Maciel, que defenderán ante la banca evaluadora las áreas de, Dirección y Dirección de Arte, respectivamente.

La propuesta para el equipo de trabajo en este proyecto, es que los roles principales de cada área sean desempeñados por mujeres realizadoras audiovisuales, apelando a la idea de la ocupación de espacios en los cuales existe una deuda histórica en equidad de género.

Se pretende abordar temáticas presentes en la historia de familias colombianas como la ausencia, la memoria y la desaparición forzada. Todo esto, desde la mirada iluminada y tierna de los niños, mostrando una perspectiva diferente del conflicto armado en Colombia. Las calles de Bogotá y la arquitectura característica de esta capital, se retratarán y serán el epicentro de este proyecto así como la representación de las costumbres y la cultura del país.

El guión cuenta la historia de Antonio (10 años) y Manuel (8 años) dos niños que notan que su madre está teniendo comportamientos extraños desde que volvió de un viaje a su pueblo natal, adquiere gustos como el fútbol colombiano. Más adelante les ordena que no se corten el cabello sin importarle las burlas que sufren en el colegio. Al pasar unos meses, de repente los lleva al Septimazo, una especie de feria en el centro de Bogotá, donde les manda cortar el cabello y les promete comprar alguna cosa que ellos quieran, pero luego de tener su cabello corto, los dos niños se dirigen a comprar un aceite y su madre desaparece sin explicación.

La obra fue producida en formato de animación mixta entre técnicas de stop motion y animación digital, a través de la animación cuadro a cuadro de muñecos en un escenario, ambos producidos por el área de Dirección de Arte. En el proceso de postproducción, el departamento de animación digital fue responsable por colocar los ojos y bocas previamente diseñados, construyendo la animación encima las imágenes capturadas, aportando al proyecto esta característica de animación mixta.

El proceso de realización fue ejecutado de la siguiente manera: en la fase de la preparación se construyeron las bases del proyecto estudiando la propuestas de las ideas que

se querían desarrollar y se trazó un camino a seguir para conseguirlo, de esa manera se desarrolló una investigación de campo donde las cabezas de Dirección y Dirección de arte nos desplazamos hasta Bogotá - Colombia para recolectar información respecto a la infraestructura, la distribución y las características principales de edificios y casas que están en los escenarios escogidos para desarrollar la historia, además, obtener una mayor claridad de nuestras propuestas.

Otro de los elementos que estudiamos estando allá, fue la cultura de la ciudad, con elementos que iban desde la vestimenta de las personas pertenecientes a los diferentes niveles socioeconómicos de la ciudad hasta los gustos musicales, marcas comerciales importantes y los productos consumidos por los bogotanos. Por requerimiento de la historia, realizamos un estudio detallado de la feria llamada *El Septimazo*, la cual se encuentra ubicada en esta capital desde la calle 26 hasta La Plaza de Bolívar, donde todos los viernes a partir de las 5 p.m la carrera séptima vive una metamorfosis donde se instalan múltiples puestos de venta de elementos y objetos. Además se trazó el objetivo de plasmar la historia a partir de la narrativa ya hecha, homenajando al mismo tiempo a la cultura colombiana, especialmente la del centro del país.

Con la investigación realizada y en trabajo conjunto de Dirección y Dirección de arte, se elaboró un borrador para la escrita del decoupage y la puesta en marcha de la preproducción, se ejecutó el proceso de diseño de producción, se elaboró la paleta de colores y texturas; se definieron los escenarios y objetos y se estructuró la propuesta estética de los personajes. Por otro lado se consolidó el equipo técnico de las demás áreas, empezando a trabajar en el inicio de las propuestas de Dirección de Fotografía y Sonido. El paso a seguir fué la construcción de escenarios y personajes, al mismo tiempo fué hecha la convocatoria para las voces de los personajes en Colombia con elenco local, esto con el fin de garantizar la fidelidad del acento y jergas utilizadas en el país; se pronosticaba (con éxito) hacer estas funciones en los meses de noviembre, diciembre y enero, siendo un trabajo en paralelo desde Brasil y Colombia.

Luego prosiguió la fase de producción, donde capturamos las imágenes en un trabajo conjunto con las áreas de Fotografía, Dirección de Arte, Dirección, Producción y Animación de Set. En este momento también se empezó el tratamiento de los diálogos previamente grabados; el proceso de producción estaba previsto para llevarse a cabo entre febrero y marzo de 2024, sin embargo, se llevó a cabo por completo en febrero. Para finalizar, fue planeado desarrollar la fase de postproducción en marzo y abril de 2024, y así fue. Allí la dirección

coordinó y acompañó el proceso de postproducción teniendo en cuenta la narrativa que se desea mostrar en el trabajo.

El producto final presentado en TCC III contiene una producción parcial del cortometraje, abarcando las cinco primeras escenas del guión. La decisión por la realización parcial de la obra fué de común acuerdo entre las realizadoras y los orientadores, en la concepción de que el formato propuesto de la obra (animación stop motion) tiende a consumir más tiempo que un proceso de grabación para live action, tanto en términos de plazo de construcción de los materiales como del tiempo necesario de captación de imágenes.

Los capítulos titulados Justificativa, Referencial Teórico, Story Line, Sinopsis, Decoupage y Visión Estética de Cada Área contienen los textos elaborados para TCC II, presentando cambios únicamente en lo que respecta al título de la obra y los nombres de los personajes. Los capítulos restantes fueron modificados para incluir información relativa al TCC III.

## II. JUSTIFICATIVA

### 2.1 Historias del conflicto armado en la cinematografía como reivindicación con las infancias colombianas

*Rosa Angélica Duque Tenjo*

El conflicto armado se encuentra conectado directamente con la realidad social de Colombia, permeando el día a día de las familias colombianas, donde me incluyo. Muchos de los puntos de inflexión dentro de la historia nacional, como el ataque a Marquetalia de 1964, el surgimiento de grupos alzados en armas de carácter campesino (FARC<sup>1</sup>, el ELN<sup>2</sup>), el grupo urbano del M-19 (caracterizado por su autoría en la toma de la embajada de República Dominicana y el Palacio de Justicia); fueron vividos por nuestros familiares y amigos. Es de imaginarse que se realizaron muchos estudios e investigaciones para entender las causas y efectos de este conflicto, por ejemplo el estudioso Eduardo Pizarro logró hacer un desarrollo de criterios formulados para entender esta problemática:

Se trata de un conflicto armado interno, irregular, prolongado, con raíces ideológicas, de baja intensidad, en el cual las principales víctimas son la población civil y su combustible principal son las drogas ilícitas (PIZARRO, 2004, p. 80).

José Tique menciona en su trabajo *Reparación simbólica a víctimas de desaparición forzada a través de la imagen fotográfica*; como en la Asamblea de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), que fue celebrada el 20 de diciembre de 1978, se pronunció la primera petición para hacer las acciones necesarias y destinar recursos a los procesos de investigación de los casos de desaparición para que se logre dar con el paradero de los mismos (TIQUE, 2018). Posteriormente en la *declaración sobre la protección de todas las personas contra las desapariciones forzadas*, en el artículo 1, inciso 2; fué hecha la primera aproximación a condenar este crimen siendo escrito así:

Todo acto de desaparición forzada sustrae a la víctima de la protección de la ley y le causa graves sufrimientos, lo mismo que a su familia. Constituye una violación de las normas del derecho internacional que garantizan a todo ser humano, entre otras cosas, el derecho al reconocimiento de su personalidad jurídica, el derecho a la libertad y a la seguridad de su persona y el derecho a no ser sometido a torturas ni a otras penas o tratos crueles, inhumanos o degradantes. Viola, además, el derecho a la vida, o lo pone gravemente en peligro. (DE TODAS, 2013, p.2)

---

<sup>1</sup> FARC: Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia.

<sup>2</sup> ELN: Ejército de Liberación Nacional.

El cine puede actuar como una herramienta para representar el sentir de la realidad y reflexionar sobre las personas y su entorno, permitiendo una construcción de imaginario colectivo a partir de los contenidos realizados (MORENO, 2007). Así pues, el cine colombiano no es la excepción y a través de los años ha ido mostrando un abordaje y una interpretación del conflicto. Pero esta interpretación no ha sido siempre igual, al contrario con el pasar de los años junto con los cambios socio-políticos del país, el cine cambiaba su interpretación histórica, llevándola desde una visión romántica y justificada de la existencia de los grupos guerrilleros, hasta una búsqueda por comprender los agujeros negros de la realidad de la violencia (ISIDRO, 2022).

Aunque las investigaciones y realizaciones cinematográficas tienen una potente relevancia, aún existen grandes silencios en el relato del conflicto; los niños como actores de esta historia son un ejemplo de las partes que no han sido muy contempladas a la hora de hablar y retratar las realidades del país. Se tiende a pensar que ellos son un grupo el cual no tiene mucho por decir, o que sus vivencias no son tan violentas como las de las personas adultas e involucradas directamente, pero la realidad es otra, ellos han sido obligados a ser partícipes de esta guerra, siendo víctimas de pérdidas familiares, desapariciones forzadas, desplazamientos, abandono gubernamental o siendo forzados a unirse a las tropas de grupos al margen de la ley; arrebatándoles el derecho a su infancia, a una educación o a una familia.

Aunque mi realidad no fue directamente permeada por este conflicto, es inevitable crecer sin una noción de todas las consecuencias que ha tenido este enfrentamiento en el país, ya que increíblemente se normaliza tener amigos, familiares o conocidos que perdieron padres a manos de grupos armados, que fueron expulsados de sus hogares o que sus abuelos tuvieron que esconderse por el simple hecho de tener una convicción política diferente a los líderes de la ciudad donde vivían.

Dentro de este marco es casi indispensable empezar a contar las historias a partir de una perspectiva de las infancias colombianas, inicialmente para crear una memoria visual, en segunda instancia para mostrar que sus vivencias son significativas y ellos son importantes como actores dentro de este conflicto y por último para usar el cine animado en la representación de sus memorias y/o procesos, aportando a la reparación simbólica y al duelo.

## 2.2 Presencia femenina en el cine latinoamericano

El presente proyecto audiovisual pretende estar conformado por mujeres realizadoras que ocupen los roles principales dentro del equipo de trabajo, en las funciones tales como Dirección, Dirección de arte, Sonido, Producción, etc. Esto con el objetivo de recuperar espacios y presencia femenina en el ámbito cinematográfico.

A través de las décadas, los países como México, Brasil, Argentina y Cuba han tenido una tradición marcada por esta desigualdad de género. En la década de los 40 y 50 el cine Mexicano dominó principalmente el público latinoamericano con su cine de géneros, mitos y estrellas. Posteriormente en los años 70 y 80 Chile, Venezuela y Colombia comienzan a tener más presencia en el ámbito cinematográfico. Dentro de este marco es necesario recalcar que la representación de la mujer ha estado bajo el dictamen y la sensibilidad masculina, sin embargo se puede hablar de algunos trabajos desarrollados por la población femenina latinoamericana en esta área. En México, 68 cineastas realizaron 198 títulos entre los años 1917 a 1996; en Brasil desde 1930 a 1988 fueron 185 directoras quienes realizaron 478 trabajos; en Venezuela, de 1917 a 1992, 48 fueron las realizadoras que hicieron 102 películas. (SAN MARTÍN, 1996).

Segun los datos que arrojó el estudio *Mapeamento de diversidades nos cursos de cinema e audiovisual no brasil* realizado por la *Agência Nacional do Cinema* (ANCINE)<sup>3</sup> en 2017, se evidencia una presencia mayor de los hombres blancos en comparación a la cantidad de mujeres actrices en el sector audiovisual brasilero. Una de las conclusiones mencionadas en este informe es la distribución dentro de las áreas, donde los números señalan que las funciones que están ligadas a las competencias de gerencia, organización y cuidados, como el área de producción y dirección de arte, son mayormente ocupados por las mujeres, en cambio los puestos que necesitan del manejo de máquinas o áreas técnicas como la dirección de fotografía, generalmente son ocupados por hombres. Dentro de la investigación y levantamiento de datos en 2019 se mostró que dentro de los directores que tuvieron largometrajes producidos entre 1995 y 2016 (incluyendo ficción, documental y animación), 21,3% eran mujeres y 78,7% hombres. Por otro lado en el levantamiento realizado entre los cursos universitarios, tecnológicos y libres (públicos y privados) del sector, se encontró que entre los docentes el 40,3% son mujeres cisgenero, 0,8% no binarios, 0,1% mujeres transgenero y 57,8% hombres cisgenero. (MELEIRO, 2022).

---

<sup>3</sup> ANCINE es una agencia reguladora que tiene como atribuciones el fomento, la regulación y la fiscalización del mercado de cine y audiovisual en Brasil. Disponible en <<https://antigo.ancine.gov.br/pt-br/ancine/apresentacao>> Último acceso en 15 de agosto de 2023.

Por otra parte, en lo que respecta a las mujeres en el cine colombiano, el paso de ellas por el terreno de la dirección ha sido fugaz, según lo menciona Patricia Restrepo en su texto *Las mujeres en el cine colombiano*. Ella quien hace parte del grupo de mujeres realizadoras también es crítica de cine y televisión y en su recuento de la cinematografía colombiana, recolecta algunos trabajos de las realizadoras a través de los años, llegando a la conclusión que no existe una estética propiamente femenina. (RESTREPO, 1982).

De manera similar, pero más amplia, Patricia Torres intenta reconstruir la historia de la participación de la mujer latinoamericana en el cine. Con todo esto pretende difundir este estudio para resignificar y valorar el trabajo de las mujeres realizadoras de cine en las áreas de Producción, Guión, Edición y Dirección (SAN MARTÍN, 2008).

A partir de las afirmaciones de Patricia Restrepo y Patricia Torres, se puede decir que la construcción de la estética femenina en el cine latinoamericano ha sido un trabajo en conjunto que se ha venido forjando a partir de los años, pero que aún necesita seguir siendo construida, porque si bien actualmente existe esta estética característica de la realizadora latinoamericana, falta consolidar esta identidad por nacionalidad.

### III. REFERENCIAL TEÓRICO

#### **3.1 Conflicto armado como una realidad diaria y su inevitable influencia en la imagen proyectada en la cinematografía colombiana**

Como fue mencionado anteriormente, el audiovisual resulta ser de utilidad para plasmar la realidad social, Sandra Ruiz hace una investigación cinematográfica del conflicto armado colombiano en el periodo que abarca el gobierno de Andres Pastrana hasta el de Álvaro Uribe Vélez. A partir de los criterios consensuados de Eduardo Pizarro, del informe nacional de desarrollo humano de 2003 de Colombia, de Camilo Cleves y Luis Garay, Sandra plantea 3 categorías para el análisis desde el conflicto armado colombiano. Iniciando con las causas que están conformadas por las raíces ideológicas, el abandono estatal referido al fenómeno de exclusión (PNUD)<sup>4</sup>, desigualdades sociales y la débil identidad nacional. En segunda instancia está la categoría de las características del conflicto las cuales establecen que es irregular y prolongado en conductas violentas de lucha irregular, posee nexos con la droga

---

<sup>4</sup> Significado de PNUD: Es la principal agencia de la ONU para el desarrollo internacional. Apoyan a países y comunidades en su trabajo para erradicar la pobreza, implementar el acuerdo de París y lograr los ODS. Abogan por un cambio transformador y conectan a los países con los recursos que necesitan para ayudar a las personas a construir una vida mejor. Tomado de: <https://www.undp.org/es>

y nexos de ilegalidad. Por último está la categoría de los actores donde se identifican a los guerrilleros, los paramilitares, las fuerzas del estado, población víctima, medios de comunicación y la intervención extranjera (MORENO, 2007).

En cuanto a la representación del conflicto dentro del audiovisual, se logra formar un modelo de narrativas general. Entre 1998 y 2006 se realizaron un total de 63 largometrajes de los cuales solo 6 hablaban del tema del conflicto armado lo que resulta en tan solo el 10% de películas con esta temática. El desarrollo de las narrativas dentro de estos trabajos se vieron fuertemente influenciadas por el contexto político que vivían en el momento de su producción. En el periodo de gobierno de Andres Pastrana que se caracterizó por su búsqueda de la Paz a través de negociaciones con los grupos de las FARC, dos de las películas producidas al inicio de este periodo, hablan de un desarrollo de raíces ideológicas por parte de los grupos guerrilleros mencionados y muestran protagonistas humanos abiertos al diálogo. Sin embargo, las otras películas hechas al finalizar el periodo, cuentan algo completamente contrario, ya no hablan de raíces ideológicas, y los guerrilleros son presentados como antagonistas, violentos, traicioneros y sedientos de poder, tampoco se profundiza en un desarrollo de personaje, ni en sus características, ni en sus acciones (MORENO, 2007).

Representar a las guerrillas y a los paramilitares como los grandes antagonistas de estas historias complejas y amplias, sigue siendo la narrativa más aceptada. Estas construcciones de narrativas realizadas desde la década de los 2000 han mantenido una vigencia que los directores no han podido ignorar, ya que en la actualidad se siguen encontrando películas que muestran una concepción histórica del conflicto basada en la negación de este, a través de la acusación de las guerrillas por ser un poco más que grupos de delincuencia común frente a un estado colombiano, que pone todo su esfuerzo en llevar la paz a todos los rincones del país, cuando la realidad es que le están restando importancia a las violencias ejercidas contra la población civil por parte de los grupos armados tanto de las guerrillas como del mismo gobierno (ISIDRO 2022).

La identidad narrativa del conflicto armado contado en el audiovisual apunta a que esta problemática nace a partir de una débil identidad nacional, de un abandono estatal y que la prolongación de la violencia tiene un papel muy importante, como cuando se muestran elementos del control territorial afectando a la zona rural principalmente. Los actores en un principio se presentan como una guerrilla con raíces ideológicas iniciales, que al paso del tiempo van perdiendo su identidad, se muestra a unos paramilitares violentos sobre los cuales lo mejor es no hablar, por otra parte, las víctimas son mostradas como civiles golpeados por todo el peso de la violencia, con muy pocas esperanzas de salir de esto y finalmente se

muestra una presencia tácita por parte de los medios de comunicación como testigos de todo este contexto (MORENO, 2007).

### **3.2 El audiovisual como herramienta para la reparación simbólica de las víctimas de desaparición forzada**

[...] Ahora, se puede argüir que en donde la ley empieza a encontrar algunas limitaciones respecto de la forma más adecuada y satisfactoria para reparar o donde hay total ausencia de la misma (de la reparación), surge lo simbólico como una forma de contrarrestar el dolor, la pérdida, la muerte y el olvido [...]. (TIQUE, 2018, p. 56).

Partiendo del apartado anterior, se puede decir que la reparación simbólica es un componente importante de los procesos de justicia transicional, puede ser una herramienta poderosa para dar voz a las víctimas y sensibilizar al público sobre la magnitud del problema. Todo eso también puede reconocer la verdad de lo sucedido y honrar la memoria de los desaparecidos.

Siendo consecuente con esta pretensión de realizar un cortometraje que aporte a la reparación simbólica, es necesario hablar acerca de la memoria como un elemento fundamental para recordar lo que se debe sanar y verla desde una perspectiva reparatoria ya que es capaz de sintetizar las vivencias y emociones que han sido parte del presente, pasado y futuro de las víctimas del conflicto. Abordar la memoria va más allá de envolver solo los recuerdos y olvidos como un acto aislado, las narrativas de los actos que se quieren recordar tienen silencios, gestos, emociones, huecos y fracturas que también hacen parte del sinfín de piezas que componen la memoria. (TIQUE, 2018).

En este sentido, *Vestigios* pretende ser una historia contada y fundamentada en relatos visuales que se identifiquen e involucren con el espectador, dejando de lado los métodos volubles estadísticos que convencionalmente se usan para abordar y discutir este tema. Como lo menciona Smith (2017), “Estos procesos son muy importantes para empezar a elaborar individual y colectivamente desde niveles distintos al dolor y la rabia de los recuerdos.” (p. 73). Porque aunque los espectadores hayan vivido estas historias, verlas plasmadas en la pantalla les permitirá observarlas con cierta distancia permitiendo una introspección, confrontación y distinción desde otro punto de vista.

### 3.3 Ressonância com o público latinoamericano

Uma característica interessante do projeto *Vestigios* é o seu potencial inerente de comunicação com um público latinoamericano amplo.

Em uma primeira instância, o formato midiático escolhido, o cinema de animação, é um meio capaz de se comunicar com múltiplas gerações. Jennifer Serra, ao estudar a animação na América Latina, diz,

A animação tanto se conecta com as gerações mais jovens pela proximidade dessas com esse formato, diminuindo as distâncias históricas entre as novas gerações e os eventos passados, como também se mostra um formato mais universal, que atinge desde crianças a adultos, e que favorece a conexão do espectador com suas próprias emoções. (SERRA, 2021, p.302)

A comunicação afetiva com o espectador na obra não se construirá apenas através da abrangência geracional que a mídia proporciona. O vínculo da região com o realismo fantástico, como visto anteriormente, também é um fator de aproximação da narrativa com esses espectadores. Por se tratar de um gênero de ficção que cultiva suas principais raízes no território latinoamericano há décadas, suas características já estão fortemente conectadas com o imaginário popular local. Assim como a proximidade dos jovens com a animação facilita a sua conexão com a história apresentada nesse formato, é possível pensar que a proximidade do espectador com o gênero em um nível cultural também impulsiona a formação de vínculos emocionais com a história apresentada em tela.

Por fim, é possível pensar na possibilidade da formação de uma empatia através da noção de “solidão latinoamericana” descrita pelo escritor colombiano Gabriel García Márquez, em seu discurso quando em 1982 recebe o prêmio nobel.

Me atrevo a pensar que es esta realidad descomunal, y no sólo su expresión literaria, la que este año ha merecido la atención de la Academia Sueca de la Letras. Una realidad que no es la del papel, sino que vive con nosotros y determina cada instante de nuestras incontables muertes cotidianas, y que sustenta un manantial de creación insaciable, pleno de desdicha y de belleza, del cual éste colombiano errante y nostálgico no es más que una cifra más señalada por la suerte. Poetas y mendigos, músicos y profetas, guerreros y malandrines, todas las criaturas de aquella realidad desafortada hemos tenido que pedirle muy poco a la imaginación, porque el desafío mayor para nosotros ha sido la insuficiencia de los recursos convencionales para hacer creíble nuestra vida. Este es, amigos, el nudo de nuestra soledad. (Informação verbal)<sup>5</sup>

O autor fala em um momento que se percebem governos totalitários, extremamente violentos em diversos países em um mesmo espaço de tempo cronológico. Ele descreve

---

<sup>5</sup> Informação verbal concedida por Gabriel García Márquez, no dia 10 de dezembro de 1982, em discurso. Transcrição disponível em:

<https://www.cultura.gob.cl/agendacultural/la-soledad-de-america-latina-gabriel-garcia-marquez/>

En este lapso ha habido 5 guerras y 17 golpes de estado [...]. Mientras tanto 20 millones de niños latinoamericanos morían antes de cumplir dos años, que son más de cuantos han nacido en Europa occidental desde 1970. Los desaparecidos por motivos de la represión son casi los 120 mil, que es como si hoy no se supiera dónde están todos los habitantes de la ciudad de Upsala. (Informação verbal)<sup>6</sup>

Somado ao passado colonial e, em uma leitura de mundo mais contemporânea, à onda de governos conservadores nos anos 2010, percebe-se a permanência dessa solidão, frente à ainda presente distância cultural, política e social entre América Latina e os países centrais.

Apesar do conflito armado colombiano ser singular ao seu contexto e diferente dos conflitos vividos em todos os outros países, é possível pensar na possibilidade da ressonância da afetividade no espectador latinoamericano através da reverberação da memória de violência do continente, compreendida na “solidão latinoamericana”.

### **3.4 O realismo fantástico como movimento contra-hegemônico e *Vestigios* como exploração audiovisual do gênero**

O realismo fantástico nasceu como um gênero literário que, apesar de estar presente em todo o globo atualmente, é associado principalmente às obras latinoamericanas e caribenhas do século XX. Na obra *Introdução à Literatura Fantástica* (1980), Tzvetan Todorov caracteriza o fantástico como produto da incerteza proveniente da convergência entre o real e o imaginário. Gretha Leite Maia (2016) sintetiza as ideias do autor:

Para ele, o âmago do fantástico se define por, num mundo que é exatamente igual ao nosso, aquele que conhecemos, sem diabos, sílfides nem vampiros, produzir-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis desse mundo que nos é familiar [...]. Há um fenômeno estranho que se pode explicar de duas maneiras, por meio de causas de tipo natural e sobrenatural; a possibilidade de se hesitar entre os dois criou o efeito fantástico. (MAIA, 2016, p.375)

Em uma história real-fantástica, dois universos com sistemas distintos coexistem em um mesmo espaço-tempo, e a falta de uma hierarquia clara entre os dois impossibilita a conclusão de uma verdade absoluta. “A possibilidade de vacilar entre ambas cria o efeito fantástico” (TODOROV, 1980, p. 16).

O cinema possibilitou a adaptação da linguagem literária para a linguagem audiovisual, mantendo os aspectos narrativos que caracterizam o gênero e agregando as singularidades do meio, como a representação visual plástica e sonora.

---

<sup>6</sup> Informação verbal concedida por Gabriel García Márquez, no dia 10 de dezembro de 1982, em discurso. Transcrição disponível em:

<https://www.cultura.gob.cl/agendacultural/la-soledad-de-america-latina-gabriel-garcia-marquez/>

Na América Latina, o realismo mágico representa uma arte de resistência, tanto em uma perspectiva histórica quanto mercadológica. No âmbito histórico temos que:

O realismo mágico surgiu num dos períodos mais conturbados da América Latina. Entre as décadas de 1960 e 1970, os países latino-americanos viviam a instalação de regimes de governo marcadamente ditatoriais. O realismo surge como uma forma de reação, utilizando o elemento mágico como reforço das palavras contrárias aos regimes dos ditadores, tentando driblar a censura comum a esses regimes. Foi uma maneira de reagir por meio da palavra. (MAIA, 2016, p.377)

Entende-se então, que, desde o seu princípio, as narrativas do gênero guardam nas entrelinhas da ficção reflexos da realidade, compostos por denúncias políticas e sociais que acabam por conformar uma espécie de memória histórica subjetiva.

Já na perspectiva mercadológica, Stephen Slemon reflete na obra *Magic Realism as post-colonial discourse* (1995) que o realismo mágico vem como uma afronta ao formato de gêneros clássicos da cultura hegemônica. Ao criar um novo modelo narrativo que transita por múltiplos outros gêneros, os autores latinoamericanos e caribenhos desafiam o sistema central de produção cultural e criam uma linguagem que acomoda as necessidades e peculiaridades das sociedades pós-coloniais.

O que inicialmente se classificava como um gênero literário se traduziu em diversos outros aspectos da cultura, como a pintura, o cinema e o próprio imaginário popular. Especificamente na Colômbia, o realismo fantástico possui enorme influência. Gabriel García Márquez, escritor colombiano reconhecido como um dos principais nomes do gênero, publicou histórias mundialmente conhecidas que mostram uma Colômbia fantástica e carregada de subtextos. Sua influência pode ser percebida nos diversos contos populares e demais histórias que compõem seu país.

*Vestigios* vem como uma representação de uma história influenciada por toda essa carga cultural, e ainda propõe a exploração do gênero no formato audiovisual. O realismo fantástico aparece na obra inicialmente através do roteiro, valendo-se de recursos fantásticos inseridos no contexto colombiano que, também pela visão infantil dos personagens, não leva a conclusões concretas sobre como esse mundo funciona. Isso está mesmo acontecendo e existe uma explicação lógica dentro do universo da narrativa? Ou são fatos sobrenaturais e verdadeiros? Na narrativa do curta-metragem, o fantástico se manifesta através de elementos como o comportamento estranho da mãe, o mistério do cabelo comprido, a personagem que coleciona cabelos e a água proveniente das pessoas que caminham pelo Séptimazo.

Como indica Todorov, não é possível dar um veredicto de veracidade, mas entende-se nessa obra, tais elementos fantásticos são representações subjetivas de características do

conflito armado colombiano e denúncias sobre o que passam as suas vítimas. A perspectiva infantil adotada como escolha de narração também influencia na instigação desse questionamento. Isso é real ou a ingenuidade infantil permeia os fatos narrados?

### 3.5 A opção da animação como ferramenta narrativa

Muito se percebe no cenário audiovisual contemporâneo uma diferença no entendimento do cinema de animação como gênero cinematográfico e como mídia. Nesse projeto, pensamos o cinema de animação como uma ferramenta extremamente versátil, capaz de representar uma gama de gêneros narrativos através de diversas possibilidades técnicas.

A arte se fundamenta na técnica. A operação da arte é uma operação da técnica. Mas a arte também opera uma linguagem - que é lícito pensar deva ter surgido com os instrumentos. O trabalho de arte, portanto, envolve uma seção operacional e uma seção expressiva, de tal maneira interligadas a ponto de existir uma fusão dessas instâncias numa complementaridade de interesses indissociável em que a arte é enriquecida pela sutil exploração da técnica. (LUCENA JUNIOR, 2011, p. 17)

Partindo da noção de que a arte é uma fusão dos meios operacional e expressivo, a decisão de realizar *Vestigios* como uma animação stop-motion se deu com o entendimento de necessidades e possibilidades em ambos os âmbitos.

A escolha técnica se deu tendo em vista de que toda a narrativa se passa no território colombiano, retratando não apenas aspectos históricos mas também estéticos do lugar físico, incluindo um cenário bogotano específico, o Septimazo em dia de feira. O proposto traz em si um desafio físico: como retratar materialmente a Colômbia em Foz do Iguaçu? A opção por uma representação mais subjetiva e em menor escala foi feita como maneira de proteger a colombianidade do projeto, uma vez que o projeto não se trata de uma produção de alto orçamento e proporções hollywoodianas, a tentativa de uma reprodução mimética de toda uma cultura estética seria impossível de se realizar de maneira satisfatória e que mantivesse a carga histórico-cultural carregada pelos espaços físicos e sua potência. Como Alberto Lucena Junior coloca “fica claro o papel da tecnologia na arte, e na animação em particular: algo que possibilita sua manifestação e que, por consequência, interfere na concepção visual.” (2011, p. 60)

Já na esfera do expressivo, a opção pela realização em stop-motion se deu pela liberdade criativa para representação do mundo que o meio proporciona.

Já por meio da arte atuamos em nosso próprio equilíbrio interno, pois precisamos recriar o mundo como uma forma de compensação aos rigores da experiência no ambiente real - uma capacidade típica do homem (ausente nos outros animais), que permite a elaboração de símbolos; neste caso, um objeto plástico, uma forma autônoma e durável dos símbolos. (LUCENA JUNIOR, 2011, p. 17)

A reprodução do contexto colombiano real terá o apoio de recursos do simbolismo para se dar de maneira material, possibilidade que poderá ser amplamente explorada uma vez que tudo aquilo que aparecerá em cena será produzido manualmente, sem necessidade de seguir todas as regras do mundo físico. Dessa maneira, também será possível experimentar com as representações visuais do realismo fantástico, que mescla características do real e do fantástico. Diferente da literatura, na obra audiovisual está presente a possibilidade da expressão do gênero pelos objetos da plasticidade. Ou seja, os objetos que compõem o quadro também passam a sensação da dualidade da verossimilhança. No curta-metragem essa possibilidade será explorada pela direção de arte através dos objetos produzidos para a animação das cenas, e pela direção através da forma do filme.

Em resultado, o projeto poderá ter uma estética visual única, carregada de simbolismos que contribuam para a narrativa e, principalmente, para a representação da memória colombiana. Em sua obra “A animação como meio de representação da memória: lembranças afetivas e políticas” (2021), Jennifer Jane Serra defende que é justamente esse conjunto de potencialidades do cinema de animação que o torna um excelente meio para se fazer produções relacionadas à memória. Serra reflete como a representação indireta e possivelmente subjetiva característica do cinema de animação é utilizado para a construção de uma memória das ditaduras militares latinoamericanas.

Os documentários que fazem uso de animação, por sua vez, estão inseridos em um movimento de documentação e resgate de memórias sobre as ditaduras na América Latina que é operado a partir de processos de subjetivação dos eventos históricos, um movimento que tem se desenvolvido no documentário contemporâneo latino-americano e também no cinema de animação. Esse recurso à animação pode estar também conectado com a forma como as novas gerações têm se relacionado com a história política nacional, especialmente ao lidar com a herança de uma memória coletiva que é objeto de disputas, de processos de silenciamento, resgates e releituras. (SERRA, 2021, p.303).

O estudo do caso dos documentários animados ajuda a visualizar essas características do subjetivo dentro do recurso da animação, e ainda oferece novas perspectivas para a elaboração da obra *Vestigios*. Entende-se por "documentário animado" obras que representam acontecimentos da vida real através do recurso da animação, porém, ao se tratar de uma

documentação da vida feita de maneira indireta - ou seja, sem o uso de material videográfico de arquivo - esse gênero documental utiliza dos recursos da subjetividade e da representação gráfica para registrar e transmitir não apenas os fatos ocorridos, mas também os pequenos fatores da percepção humana, como as sensações e os sentimentos.

Essa propriedade da animação não se refere apenas à possibilidade de representar visualmente estados mentais ou sentimentos dos personagens, mas também ao poder da animação de evidenciar dados ou coisas que estão na atmosfera de uma situação vivida, mas que somente podem ser sentidos e não visualizados, porque são aspectos subjetivos dessa realidade. (SERRA, 2011, p. 33)

A história da consolidação do documentário animado como gênero está interligada a diversos movimentos sociais, justamente por ser uma ferramenta da representação do mundo que não depende de imagens captadas e que aborda o subjetivismo pessoal e coletivo. Assim, é comum que as obras que se baseiam nesse formato abordem temáticas mais sérias. Como coloca Serra em outro estudo sobre o assunto, "Na maior parte desses casos transparece uma visão da animação mais descolada de sua tradicional associação com o universo infantil e irreal, sendo usada agora para tratar de assuntos que variam desde denúncias sobre casos de violência a biografias e autobiografias." (SERRA, 2017, p.103). Especificamente no contexto colombiano, o documentário animado tem sido muito utilizado para a representação da memória do conflito armado.

O estudo que aborda a pré-produção da obra *Carta al amor de mi vida*, um curta-metragem documental animado baseado nos relatos da esposa de um desaparecido do conflito armado, oferece uma visão de como esse formato audiovisual pode ser utilizado como artifício de construção de memória.

La reparación simbólica de las víctimas del conflicto hace parte de los procesos que afronta la sociedad colombiana. Crear narrativas en torno a dicha reparación genera nuevas posibilidades, para construir imágenes que contribuyan a ampliar el repertorio de los relatos ya existentes sobre la desaparición forzada. Además, es necesario que la animación pueda verse como un lenguaje que permite jugar con elementos que den "la posibilidad de incluir cualquier aspecto real o imaginable dentro de su desarrollo" (Smith, 2017, p. 64), y que se deje de considerar como una herramienta dirigida netamente al público infantil, pues sus capacidades narrativas y técnicas pueden reflejar problemáticas como el conflicto armado, y formar parte del relato colectivo de la memoria histórica del país. (TORO; TRUJILLO., 2023, p.360)

Outro exemplo é o filme *Pequeñas Voces* (2010), que sobrepõe relatos de crianças que vivenciaram o conflito com uma animação que utiliza de desenhos também feitos por elas. Uma análise sobre a obra pontua que "La narrativa de la película coloca en primer lugar los

recuerdos de los niños antes de las situaciones de conflicto que se desencadenan dentro de la narrativa misma del largometraje." (MARIN, 2019, p.32)

É seguindo a mesma lógica que *Vestigios* pretende explorar o recurso do stop-motion, porém com o diferencial da exploração da ficção como paralelo ao mundo real. Entendendo o campo da memória como um espaço de poder e de resistência, este curta-metragem propõe a utilização das bases da animação e do realismo fantástico como meio de dar voz às histórias silenciadas do contexto colombiano mais recente, através da visão dos meninos Antonio e Manuel.

## IV. STORY LINE

Dos niños intentan entender el cambio de su mamá y la ausencia de su padre, hasta que son llevados al septimazo donde su mamá desaparece sin explicación.

## V. SINOPSIS

Antonio y Manuel son dos niños que notan que su madre está teniendo comportamientos extraños desde que volvió de un viaje a su pueblo natal, adquiere gustos como el fútbol colombiano. Más adelante les ordena que no se corten el cabello sin importarle las burlas que sufren en el colegio. Al pasar unos meses, de repente los lleva al Septimazo, una especie de feria en el centro de Bogotá, donde les manda cortar el cabello y les promete comprar alguna cosa que ellos quieran, pero luego de tener su cabello corto, los dos niños se dirigen a comprar un aceite y su madre desaparece sin explicación.

## VI. PERFIL DE PERSONAJES

### 6.1 Valeria

**Nombre:** Valeria

**Necesidad dramática (¿Qué es lo que quiere el personaje?):** Cuidar a sus dos hijos manteniéndolos al margen del conflicto y la tristeza de las ausencias, mientras son lo suficientemente fuertes para afrontar su partida.

**Descripción resumida de la personaje:** Valeria es una mujer fuerte y resiliente con el valor suficiente para pelear por lo que le importa y cuidar de los suyos. Su personalidad es ser muy amorosa y protectora. Su debilidad es la dificultad que tiene para ponerse como prioridad. Mismo así confía y espera que sus hijos lleguen a fortalecerse para afrontar las dificultades que les presenta su entorno y realidad nacional.

**¿Cómo será modificada a lo largo de la historia? (Arco del personaje):** El personaje inicia como una mujer fuerte, centrada, preocupada por sus hijos, la casa; pero al transcurrir el tiempo de la historia, se convierte en una mujer dispersa, con gusto por el fútbol y desdén hacia los recuerdos de su esposo desaparecido. mostrando que su prioridad siempre son sus hijos, ella siempre está cerca a ellos hasta que por motivos no muy claros desaparece. dejando claro que los cambios en su personalidad eran una premonición de su futura desaparición.

#### **Características físicas:**

**Edad:** 36 años.

**Piel:** Mestiza.

**Cabello:** Castaño oscuro.

**Ojos:** Cafés claros.

**Características básicas (Sociales):**

**Donde vive:** En una casa urbana, en el centro de Bogotá junto con su esposo y sus dos hijos.

**Otros ambientes:** Trabaja como monitora acompañando a los niños en las rutas escolares que los recoge y los lleva desde su casa hasta el colegio (Diferente al que asisten sus hijos), allí conoce a su amiga llamada Isabella.

**Nivel intelectual:** Medio- Alto. consiguió terminar el bachillerato y realizó algunos cursos técnicos en su pueblo de origen.

**Nivel económico:** Medio - Bajo.

**Cómo es la familia del personaje y cuál es su relación con esta:** Valeria ama a su esposo y sus dos hijos. Ellos son lo más importante para ella y por esto mismo junto a Belisario decidieron dejar su pueblo para ir a la ciudad buscando más seguridad y oportunidades económicas. Respecto a su familia materna, mantiene un constante contacto, pero los extraña muchísimo, ya que todos viven aún en su pueblo.

**Profesión, lugar de trabajo y su relación con las personas de este ambiente:** Trabaja como monitora acompañando a los niños en las rutas escolares que los recoge y los lleva desde su casa hasta el colegio (Diferente al que asisten sus hijos), allí conoce a su amiga llamada Isabella. Además de esto, trabaja sin remuneración cuidando su hogar. Inicialmente se puede observar esto, pero a medida que pasa el tiempo, con su cambio, reafirmando su dispersión las casa se puede ver con menos orden y aseo, ya que se preocupa más por mantener a salvo a sus hijos.

**Religión:** Valeria crece en una familia católica, su madre y abuela son creyentes, pero a pesar de esto ella no concordaba en su totalidad con esta religión así que no es practicante.

**Características emocionales y psicológicas:**

**¿Qué la motiva?:** Su ilusión de recuperar la casa que construyó junto a su esposo en el pueblo de origen. Para darle una infancia tranquila a sus hijos.

**¿A qué le tiene miedo?:** A la ausencia, al olvido y el sufrimiento de sus hijos.

**Las tres cosas que mas quiere (objeto, persona, animal):**

**Objeto:** la casa que construyeron con su esposo. la cual contiene todas sus buenas memorias con su esposo y dos hijos.

**Persona:** Manuel y Antonio.

**Animal:** Campana, la ternera que tenía en su infancia en la finca de su mamá.

**Sexualidad:** Heterosexual.

**Su visión sobre su papel en el mundo:**

**Adicionales:** Valeria es una mujer que constantemente siente nostalgia de su pasado y la vida en el campo cerca a su familia materna. Poco a poco desarrolla un cansancio y repulsión al tema de extrañar a las personas, por lo que se le vé ese desaire a la ausencia de su esposo.

## 6.2 Antonio

**Nombre:** Antonio

**Necesidad dramática (¿Qué es lo que quiere el personaje?):** Quiere cuidar a su hermano menor y entender porque su mamá es tan extraña desde que fue a su pueblo.

**Descripción resumida del personaje:** Antonio es el mayor de dos hermanos, se caracteriza por ser protector, perspicaz, alegre y un poco tímido. Le encanta la fotografía y hacer álbumes con las fotos que toma. A través de las imágenes quiere entender las memorias de su familia y de él mismo. La persona que más admira es a su papá e intenta imitar algunas de sus rutinas como aplicarse el mismo producto para peinarse el cabello.

**¿Cómo será modificada a lo largo de la historia? (Arco del personaje):** El personaje iniciará como un niño de 10 años que crece en un ambiente familiar estable con sus dos padres y su hermano, pero tras la desaparición de su progenitor comienza un proceso para traer consigo los recuerdos de él, siendo progresivamente más consciente de esta ausencia pero sin claridad del motivo de su desaparición.

### Características físicas:

**Edad:** 10 años.

**Piel:** Mestizo.

**Cabello:** Castaño claro, rizado.

**Ojos:** Cafés oscuros.

### Características básicas (Sociales):

**Donde vive:** En una casa urbana, en el centro de Bogotá junto con su hermano menor y sus dos padres.

**Otros ambientes:** En el colegio es un niño muy aplicado, pero que le cuesta concentrarse dentro de clase, tiene dos amigos de su curso pero la mayoría del tiempo acompaña a su hermano menor.

**Nivel intelectual:** Está cursando 4to de primaria.

**Nivel económico:** Medio - Bajo.

**Cómo es la familia del personaje y cuál es su relación con esta:** Su familia de primera línea está conformada por sus dos padres y su hermano menor. Su ejemplo a seguir es su padre, ama mucho a su mamá y la relación con su hermano menor es muy cercana.

**Religión:** Fue criado en una familia católica, pero él aún no logra saber si cree o no en Dios.

### Características emocionales y psicológicas:

**¿Qué la motiva?:** La familia, la fotografía y el querer ser como su papá.

**¿A qué le tiene miedo?:** A la soledad, a disgustar a sus padres y aunque no es consciente de eso, también le aterra perder la estabilidad familiar.

### **Las tres cosas que mas quiere (objeto, persona, animal):**

**Objeto:** las fotografías familiares.

**Persona:** Manuel.

**Sexualidad:** Heterosexual.

**Su visión sobre su papel en el mundo:** Siente que lo que él quiere hacer la mayoría del tiempo, es captar momentos a través de sus fotos.

**Adicionales:** Antonio sabe que algo cambió en su mamá después de que llegó del viaje a su pueblo, pero no sabe porque. También es consciente de la ausencia de su papá, pero

no quiere incomodar a su madre con un tema que quiere evitar, en silencio todos los días se pregunta en dónde estará su padre.

### 6.3 Manuel

**Nombre:** Manuel

**Necesidad dramática (¿Qué es lo que quiere el personaje?):** Quiere estar con su mamá siempre que pueda y jugar con su hermano mayor.

**Descripción resumida del personaje:** Manuel es el menor de dos hermanos, es extrovertido y consentido, le gustan mucho los autos de juguete y ver muñequitos en televisión. Siempre emite un poco de ternura en su actuar.

**¿Cómo será modificada a lo largo de la historia? (Arco del personaje):** El personaje iniciará como un niño de 8 años que crece en un ambiente familiar estable con sus dos padres y su hermano. casi no tiene noción de su alrededor y después de varios días sin ver a su padre percibe que tal vez no es normal que no haya ido a la casa. Siendo un niño tierno y activo pasa a tener que enfrentar junto con su hermano, la ausencia de sus padres.

#### Características físicas:

**Edad:** 8 años.

**Piel:** Mestizo.

**Cabello:** Castaño oscuro, liso.

**Ojos:** Cafés claros como los de su madre.

#### Características básicas (Sociales):

**Donde vive:** En una casa urbana, en el centro de Bogotá junto con su hermano mayor y sus dos padres.

**Otros ambientes:** En el colegio es un niño muy inquieto, que le cuesta seguir las tareas dentro de clase, tiene un amigo imaginario y juega con sus carros de juguetes, pero la mayoría del tiempo está acompañado de su hermano mayor.

**Nivel intelectual:** Está cursando 2do de primaria.

**Nivel económico:** Medio - Bajo.

**Cómo es la familia del personaje y cuál es su relación con esta:** Su familia de primera línea está conformada por sus dos padres y su hermano mayor. Su relación con su padre es cercana, pero siempre prefiere los cuidados y caricias de su madre. La relación con su hermano mayor es muy cercana.

**Religión:** Fue criado en una familia católica, pero las cosas de la religión le aburren muchísimo.

#### Características emocionales y psicológicas:

**¿Qué la motiva?:** Jugar con su hermano mayor y sus carros de juguete. sentirse seguro junto a su madre.

**¿A qué le tiene miedo?:** A la soledad, a la oscuridad y a los payasos.

**Las tres cosas que mas quiere (objeto, persona, animal):**

Objeto: Sus carros de juguete.

Persona: Valeria.

**Su visión sobre su papel en el mundo:** Siente que lo que él debe hacer es ir al colegio. hacer sus deberes y jugar el resto del tiempo.

**Adicionales:** Manuel es un niño que logra transmitir esa inocencia y ternura de la infancia pura y sin dolor, aunque sabe que su padre no ha regresado, no parece importarle tanto, ya que su mamá se encuentra junto a él.

## 6.1 Andrés

**Nombre:** Andrés

**Necesidad dramática (¿Qué es lo que quiere el personaje?)** Cortar cabello de las personas de un solo tijeretazo, haciendo alusión a cortar la fuerza y las esperanzas de estas.

**Descripción resumida del personaje:** Andrés es un personaje un poco etéreo, personifica los actores armados dentro del conflicto armado colombiano, quienes son los culpables de las desapariciones forzadas.

**¿Cómo será modificada a lo largo de la historia? (Arco del personaje):** En un comienzo, Andrés parece ser un conocido de Valeria, pero para el final del corte de cabello de los niños ya se entiende que está de cierta manera vinculado con el conflicto armado.

### Características físicas:

**Edad:** 35 años.

**Piel:** Mestizo.

**Cabello:** Oscuro y liso.

**Ojos:** Grises apañados un poco por sus pobladas cejas.

### Características básicas (Sociales):

**Donde vive:** En la septima en Bogotá.

**Otros ambientes:** En su trabajo en el Septimazo cortando cabello, se porta de manera misteriosa y algo hiperactivo con sus tijeras en la mano. Le gusta estar moviéndose por la feria y no estar solo sentado en su puesto de trabajo.

**Nivel intelectual:** Estudió solo la primaria.

**Nivel económico:** Medio bajo.

**Cómo es la familia del personaje y cuál es su relación con esta:** No tiene familia por ser un personaje etéreo.

**Religión:** No tiene.

### Características emocionales y psicológicas:

**¿Qué la motiva?:** Coleccionar el cabello (fuerza/esperanza) de las personas. Impartir miedo a la gente para que hagan lo que él quiere.

**¿A qué le tiene miedo?:** A ser castigado por la ley.

**Las tres cosas que más quiere (objeto, persona, animal):**

Objeto: Su bolsa llena de cabello.

Persona: El mismo.

**Su visión sobre su papel en el mundo:** Cree que el mundo es un lugar para tomar lo que quiera y hacer lo que quiera respecto a sus convicciones, sin importarle las demás personas.

**Adicionales:** Andrés contradictoriamente a su profesión, posee bastante cantidad de cabello corporal ya que incita a entender que él no está tocado por sus tijeras aplacadoras de esperanzas.

## VIII. LISTA DETALLADA DEL EQUIPO

**Direção:** Angelica Duque Tenjo

**Assistente de direção:** Maria Camila Ortiz

**Assistente de direção:** Heissy Otaño Hernandez

**Continuidade:** Tomas Vásquez

**Produção:** Anaisa Verri

**Assistente de produção:** Gonçalo Mathias

**Assistente de produção:** Talles Kruger

**Produtora colaborativa Colômbia:** Natalia Morales

**Direção de fotografia:** Julia Zucchi

**Assistente de fotografia:** Eduarda Silva

**Assistente de fotografia:** Diwlay Santos

**Storyboard:** Giulia Knop

**Direção de arte:** Rafaela Necci

**1º Assistente de arte:** Luisa Lubie

**1º Assistente de arte:** Luana Rossi

**Figurino:** Kharol Holler

**Assistentes de cenografia:** Ana Beatriz, Angie Micolta, Bemto B. Petille, Daniel Luna, Isadora S. Dias, Kathy, Luisa Lubie, Mariana Copetti

**Concepts:** Luisa Lubie, Rafaela Necci, Ana Beatriz, Bemto B. Petille, Jhiovanna

Pinheiro

**Ilustrações:** Luisa Lubie, Bemto B. Petille

**Direção e desenho de som:** Cybele Verazaín Zuazo

**Assistente de som:** Hellen Naara

**Montagem:** N A D D Y Mbizi

**Assistente de montagem:** Anaisa Verri

**Assistente de montagem:** Angelica Duque Tenjo

**Colorização:** Bruna Tasato

**Animação 2D:** Kevinn Chocontá

**Animação em set:** Ana Beatriz, Jhiovanna Pinheiro, Clara Guimarães

**Mídias:** Danilo Cancio, Amanda Garcia, Gabrielle Simões

## IX. CRONOGRAMA DE LA EJECUCIÓN

### PROPOSTA DE CRONOGRAMA

#### Novembro:

- Captação de recursos, Pré-Produção, fabricação de material de arte

#### Dezembro:

- Captação de recursos, Pré-Produção, fabricação de material de arte, casting

#### Janeiro:

- Captação de recursos, Pré-Produção, fabricação de material de arte, gravação das vozes
- Início da captação de imagens

#### Fevereiro:

- Captação de imagens
- Início da pós-produção: montagem, animação, cor e som

#### Março:

- Pós-produção: montagem, animação, cor e som

#### Abril:

- Finalização da pós-produção: montagem, animação, cor e som

### CRONOGRAMA REAL DETALHADO

NOVEMBRO 2023	-	Início da produção do material de Arte
DEZEMBRO 2023	07/12	Lançamento da vaquinha para captação de recursos
	22/12	Casting dos atores de vozes
JANEIRO 2024	07/01 - 08/01	Ensaio com atores de voz
	09/01 - 10/01	Gravação das vozes
FEVEREIRO 2024	05/02	Transporte do material de Arte para o JU
	05/02 - 08/02	Montagem do cenário no estúdio
	09/02 - 11/02	Testes em set (pré-gravações)
	12/02 - 29/02	Período reservado para captação de imagens
	13/02	Início da pós-produção de Som
MARÇO 2024	16/02	Início da animação digital
	01/03 - 03/03	Período reservado para diárias extras (se necessário)
	01/03 - 12/03	Período de Montagem
ABRIL 2024	02/04	Início da Colorização
	07/04	Entrega final de Som
	12/04	Revisão geral de pós-produção e entrega

No total, foram necessárias 9 diárias de captação de imagens, não sendo necessária nenhuma diária extra.

## X. PRESUPUESTO

### PROPUESTA DE PRESUPUESTO

Orçamento arte: 2500

Orçamento animação: 1500

Orçamento produção: 1500

**Total: 5500** (estimado)

### PRESUPUESTO REAL

<b>TOTAL ARRECADADO NO BRASIL: R\$2924,79</b>		
<b>TOTAL ARRECADADO NA COLÔMBIA: \$830.000</b>		
DESPEAS COLÔMBIA	Estúdio	\$480.000
	Atores	\$370.000
	Comida	\$90.000
	Total CO	\$940.000
DESPEAS BRASIL	Alimentação	R\$ 731,49
	Arte	R\$ 582,01
	Suportes para animação	R\$ 156,80
	Acerto de contas Colômbia	R\$ 139,06
	Impressões	R\$ 93,50
	Descartáveis	R\$ 27,68
	Total BR	R\$ 1.730,54
<b>*SALDO DISPONÍVEL (abril 2024): R\$1.194,25</b>		
Despesas previstas para recompensas da vaquinha: R\$147,00		

\*O valor correspondente ao saldo disponível será armazenado e utilizado para as futuras despesas do projeto.

## **XI. PLAN DE PRODUCCIÓN**

### **11.1 Plan de Financiamiento**

#### PLAN DE FINANCIAMIENTO ORIGINAL

Visando a captação de recursos financeiros, será realizada uma arrecadação online por meio de vaquinha, abrangendo ambas as comunidades interna e externa à universidade, em território nacional e internacional. O projeto será veiculado por meio das redes sociais, apoiando-se nas imagens obtidas pelas integrantes do TCC, Rosa Angelica Duque e Rafaela Necci, durante a viagem de pesquisa à Colômbia. Julga-se uma estratégia de financiamento com alta possibilidade de visibilidade e conseqüentemente de captação de recursos para a realização do filme.

Como estratégia de apoio, será elaborada uma campanha de venda de itens utilizados no curta-metragem, mais especificamente os bonecos dos personagens, no estilo de itens de colecionador. A campanha intitulada (até o momento, porém passível de mudanças) “Adote um Personagem”, será introduzida como uma tentativa de arrecadação de valores mais altos do que se projeta receber em uma doação individual por meio de vaquinha, espera-se que cada item renda um valor na faixa dos R\$100,00 para a produção.

Ao que diz respeito à co-produção na Colômbia, foi acordado com a co-produtora Natália Morales que a mesma será encarregada de desenhar uma campanha onde seja apresentada a proposta do filme, ressaltando o trabalho conjunto entre os dois países e o manifesto da técnica de animação utilizada na narrativa; buscando a convocação de patrocinadores interessados em apoiar o projeto.

#### PLAN DE FINANCIAMIENTO REAL

Foi realizada a campanha de financiamento online, em território Brasileiro e Colombiano. Os valores captados foram o suficiente para atender as demandas do projeto.

Estratégia de recompensas da vaquinha utilizada:

- A partir de R\$1,00 (ou \$1.000 COP): nome nos créditos do filme.
- A partir de R\$10,00 (ou \$10.000 COP): nome nos créditos filme + link de acesso para uma versão do curta-metragem.
- A partir de R\$30,00 (ou \$30.000 COP): nome nos créditos filme + link de acesso para uma versão do curta-metragem + pôster físico do filme

- A partir de R\$200,00 (ou \$200.000 COP): nome nos créditos filme + link de acesso para uma versão do curta-metragem + pôster físico do filme + um dos bonecos exclusivos utilizados nas gravações.

## 11.2 Plan y lista de elenco

### PLAN DE ELENCO ORIGINAL

Para a produção de elenco, contamos com a participação da co-produtora Natália Morales no território colombiano, mantendo contato direto com a produção e direção no território brasileiro. Visando a fidelidade do idioma e do sotaque imaginados para a obra, o processo de casting e preparação de elenco acontecerá na Colômbia, sendo responsabilidade da produtora Natália, com a participação da diretora Angelica Duque que estará presente no país durante esses processos.

1. Niño 1: Antonio - criança colombiana de até 12 anos.
2. Niño 2: Manuel - criança colombiana de até 10 anos.
3. Madre: Valeria - mulher colombiana de até 40 anos.
4. Belisário - homem colombiano de 45 anos.
5. Isabella - mulher colombiana de até 40 anos.
6. Vendedor - homem colombiano de 50 anos.
7. Andrés - homem colombiano de 35 anos.
8. Ninões - crianças colombianas de até 10 anos.

### LISTA DE ELENCO REAL

1. Antonio: Carol Luciana Hernandez Fajardo
2. Manuel: Valeria Gonzalez Duque
3. Valeria: Laura Cristina Monroy Vásquez,
4. Andres: Juan Sebastián Rojas Amaya
5. Isabella: Natalia Morales
6. Niño 1: Miguel Alejandro Epia Pisso

### 11.3 Lista de locações

#### LISTA DE LOCAÇÕES ORIGINAL

Para a realização do curta-metragem, será reservado o estúdio da universidade, localizado no campus Jardim Universitário. Já se tratando dos cenários a serem produzidos, tratam-se de 3 ambientes, que serão desenvolvidos no formato de maquete pela equipe de direção de arte, sendo eles:

1. Sala comedor - Casa de Valeria
2. Centro da cidade / Feira do Septimazo
3. Quarto - Casa de Valeria

#### LISTA DE LOCAÇÕES ORIGINAL

Toda a captação de imagens ocorreu no estúdio de gravação do campus Jardim Universitário, utilizando o cenário construído da “SALA COMEDOR - CASA DE VALERIA”

### 11.4 Lista de objetos

**Figura 1** - Quadro de lista de objetos

Lista de Objetos			
Personagens	Dressing, dressing fino e props		
	Sala de casa	Feira do Septimazo	Quarto
Boneco Ricardo			
Boneco Nicolás	Sofã	Ônibus	Cama
Boneco Valeria	Televisão	Carrinhos de mercadoria	Tapete
Boneco Andrés	Tapete	Guarda-sóis	Penteadeira
Boneco Belisário	Estante	Mesas	Óleo
Boneco Isabella	Caixa velha	CD's	Pente
Boneco Vendedor	Álbun de fotos	Livros	Carrinho de brinquedo
Bonecos figurantes	Fotos de família	Frutas	
	Porta-retratos	Peças de roupa	
<b>Cenários</b>	Visores de foto	Perfumes	
Maquete sala de casa	Troféus de Belisário	Desodorantes	
Maquete Septimazo:	Telefone	Óleos	
Edifício El Tiempo	Cortina	Cestos	
Loja de roupas	Tabla copa colombiana	Chapéus	
Centro de artesanatos	Carrinho de brinquedo	Cadeira	
Loja de CD's	Relógio de parede	Tecido preto	
Santuário	Vasos de flor	Saco com cabelos	
Igreja	Flores	Espelho antigo	
Teatro	Copo de café	Notas de dinheiro	
Parede com monumento e mural	Cruz	Tesouras	
Edifícios de fundo	Imagem de Santa	Borrifador	
Maquete sala de casa	Porta-chaves de parede		
	Aparador		
<b>Geral:</b>			
Fundo cromaqui			
Mesa grande para animação			
Suportes para bonecos de stop-motion			

Fonte: Produção de *Vestigios*.


## 11.5 Lista de equipamentos requeridos

Figura 2 - Cuadro de equipos requeridos

Equipo	Descripción	Cantidad	Foto
--------	-------------	----------	------

<p>Câmera Canon EOS Rebel T5 (kit lente 18- 55mm)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Camera DSLR; 18MP Sensor APS-C CMOS</li> <li>• Processador de Imagem DIGIC 4, Vídeo Full HD 1080p; LCD 3 "Tela</li> <li>• ISO 100-6400; Sistema 9 pontos de focagem automática; 3 fps de disparo contínuo; Modo Cena Inteligente; Automático; Compatível com Canon EF e EF-S</li> </ul>	2	
<p>Câmera Canon EOS Rebel T5i (kit 18-135 mm)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Câmera DSLR; Suporte Lente STM para AF em Filmes; 18.0MP APS-C CMOS Sensor; Processador de imagem DIGIC 5; 3.0" Vari-Angle LCD Touch Screen</li> <li>• ISO 100-12800, expansível até 25600; Full HD 1080p de vídeo com foco automático contínuo</li> <li>• 5,0 fps disparo contínuo; 9 pontos All Cross-Tipo Autofoco; Multi Shot Redução de Ruído</li> </ul>	2	
<p>Lente Canon 18-135mm</p>	<p>Lente canon 18-135mm 1:3.5-5.6 is stm – EF-s (lente do kit T5I)</p>	1	

<p>Lente Canon 50mm</p>	<p>Lente Canon Lente EF 50mm 1:1.8 STM</p>	<p>1</p>	
<p>Fresnel 1000w</p>	<p>Fresnel 1000w marca arri modelo T1 110volts</p>	<p>1</p>	
<p>Fresnel 650w</p>	<p>Iluminador tipo Fresnel marca Arri de 650w com tripe, 110 volts</p>	<p>2</p>	
<p>Iluminador tipo painel de LED</p>	<p>Iluminador tipo painel de LED, marca yongnuo, kit com tripe e controle remoto, controle ajustavel de intensidade e temperatura de cor</p>	<p>1</p>	

<p>Rebatedor Circular 5 Em 1 - Fotobestway</p>	<p>O rebatedor é composto de um aro metálico com tecido reflexivo. Para utilizar, basta abrir o rebatedor, e refletir a luz com a cor desejada. As superfícies do refletor refletem a luz, proporcionando um ar profissional às fotos. ideal para retratos ao ar livre ou sempre que uma luz mais suave é necessária.</p>	<p>1</p>	
<p>Rebatedor 7 em 1</p>	<p>Rebatedor marca greika 7 em 1 Ideal para diversas funcionalidades, o rebatedor pode ser usado tanto em seu estúdio ou ao ar livre. Tire fotos de retratos, vida contínua, close-ups, natureza (montanhas, etc), fotografe produtos...</p>	<p>1</p>	
<p>TRIPÉ WEIFENG WT 3717 PARA FOTO E VÍDEO – 1,65M</p>	<p>Estrutura em alumínio anodizado em preto, nível bolha, pernas com 03 seções e pés emborrachados. Cabeça cambiável em plástico com 03 movimentos, sistema de mola tipo contra-peso que evita que em soltura acidental do movimento vertical venha a tombar a camera para frente ou para trás, nível bolha e placa superior removível com encaixe rápido, cabeça com lubrificação interna que proporciona movimentos macios e com menor trepidação, ideal para uso com foto e vídeo. Coluna com cremalheira. Acompanha estojo em tecido.</p>	<p>1</p>	

<p>Tripe Manfrotto 504 hd</p>	<p>Tripé Manfrotto 504HD-546BK com Cabeça de Vídeo Hidráulica com Bolsa</p>	<p>1</p>	
---------------------------------------	---	----------	---

Fonte: Produção de *Vestigios*.

## XII. GUIÓN TÉCNICO / DECOUPAGEM

Figura 3 - Quadro de decupagem de planos

Escena	Plano	Diálogo	Acción	Valor de plano	Angulo de plano	Movimiento de cámara
1	1		Isabella está sentada y los niños están jugando	A	Frontal	
1	2		Tv programa Quac	D	Frontal	
1	3		Niños jugando, pega foto, juega con visor	M	45° Izquierda	Picado
1	4		Foto de padres, trabajando campo	D	Frontal	Picado
1	5		Repisa con trofeos y nombre trofeos	POV	Frontal	Secuencia
1	6	Valeria	Valeria entra con maletas	A	Frontal	
1	7		Camina dejando barro	D	Lateral	
1	8	Nico Antonio	Los niños corren a recibir a su madre	A	Frontal	Contrapicado
1	9	Valeria	Valeria habla con Isabella	POV	Frontal a Valeria	Contrapicado
1	10	Isabella	Isabela le responde	POV	Frontal a Isabella	Contrapicado
2	1	Valeria Hombre teléfono	Valeria habla por telefono	P.A	Frontal	
2	2	Valeria	Valeria escucha el bus escolar	P.M	Frontal	
2	3	Niños V.O Antonio	Niños llegan de la escuela Antonio toma de la mano a Nico	P.A	Frontal Puerta	

2	4	Valeria Antonio Manuel	Niños le reclaman a la mamá del cabello	POV	Frontal	Inicia: Contrapicado Finaliza: Normal
3	1		Repisa con cuadros familiares (silueta vacía)	POV	Frontal	Secuencia
3	2	Manuel Antonio	Valeria en el sillón Niños sentados en la alfombra	P.A	Frontal	
3	3	Valeria	Valeria alienta con las manos	P.M	Frontal	
3	4		Antonio vé álbum de fotos	P.M	Frontal	
3	5		Pega frase en el álbum y voltea a la ventana	POV	Frontal	Inicia: Picado Finaliza: Contrapicado
4	1		Valeria sentada y niños en sus posiciones	P.A	Frontal	
4	2	Valeria	Antonio pega fotos	P.M		
4	3	Nico	Nico juega con el carrito	P.M		
4	4	Valeria Antonio	Valeria responde y Antonio interrumpe	P.C	Frontal	
4	5	Manuel	Muestra los visores de fotos	P.M		
4	5A		Muestra los visores de fotos	P.D		
4	6	valeria	a valeria por instantes la habita el silencio y luego habla	POV	Contrapicado	
4	7		Valeria sigue leyendo la lista de posiciones y Manuel sigue jugando con el carrito como si nada hubiera pasado	P.C	Frontal	
5	1		Valeria está en el sillón un poco impaciente	P.A	Frontal	
5	2		Valeria ve el reloj y se escucha llegar el bus escolar	P.D		
5	3		Valeria se levanta a abrir la puerta, se ve entrar a Antonio y Manuel con uniforme escolar	P.C	Frontal	

5	4	Valeria	Valeria los invita al septimazo	POV (cabello en la cara)	Frontal	Contrapicado
5	5	Manuel Valeria Antonio	Manuel se quita el cabello de la cara. Valeria les explica que es el septimazo. Los niños celebran.	P.C	Frontal	
6	1		el bus para justo enfrente de donde empiezan los puestos. Se ve bajar a Valeria y sus hijos	P.G.L	Frontal	Picado
6	2	Valeria Antonio Manuel	Valeria le habla a los niños	P.O.V	Frontal a Valéria	Contrapicado
6	3		La familia empieza a caminar viendo 1. Personas de toda clase social 2. personas que dejan huellas húmedas y de barro 3. los vendedores terminando de instalarse en hileras 4. personas que llevan la mercancía colgando del cuerpo	P.O.V		Secuencia
6	4		Los tres siguen caminando a través de los puestos. A lo lejos hay un carrito donde venden perfumes, desodorantes y aceites	P.G	Lateral	
6	5		Antonio distingue la marca del aceite	P.P	Frontal	
6	6		Se muestra el aceite	P.D		
7	1		Antonio está sentado en la alfombra jugando, al fondo se distingue la silueta de su padre sentándose en la cama	P.A	Lateral	

7	2		Belisario se termina de poner la camisa y de vestirse, se levanta y se dirige al tocador de donde toma un aceite	P.O.V	Trasero	secuencia
7	3		Se muestra el aceite en la mano de Belisario	P.D		
7	4	Manuel V.O	Belisario se aplica el aceite en su cabello y lo esparce con sus manos	P.D		
8	1	Manuel Valeria	Los tres caminan por el septimazo. Manuel habla con su madre. Valeria toma a los niños de las muñecas y los lleva casi arrastrados	P.A	Lateral	
8	2		Llegan a un puesto casi vacío donde se ve una silla y un espejo. entre la gente aparece un hombre	P.O.V	Frontal	Contrapicado Secuencia
8	3		Se muestran tijeras muy grandes en una mano	P.D		
8	4		Se muestra una bolsa llena de cabello de distintos colores en la otra mano	P.D		
8	5	Antonio Valeria	Antonio se le nota inquieto, se acerca a su madre y le da unos toques en la blusa. Valeria se aproxima a Andres e ignora a Antonio	P.C	Detrás	
8	6	Andres Valeria Antonio	Andres y Valeria hablan	P.M		
8	7	Antonio Valeria Manuel	Antonio no se quiere cortar el pelo, Valeria lo tranquiliza	P.M	Detrás	Contrapicado
8	8	Valeria	Valeria le da un beso en la frente a Antonio	P.P	Lateral	

8	9	Valeria Andres	Valeria avisa a madres para empezar y Andres corta el cabello de los dos niños	P.C	Lateral	
8	10	Manuel Andres	Manuel ve su reflejo en el espejo	P.C	Detrás	
8	11	Valeria Manuel	Valeria se dirige a los niños	P.M	Lateral	
8	12	Valeria Manuel Antonio	Valeria toma dinero de la cartera y se lo da a los niños, Antonio le señala el carro de perfumes	P.C	Lateral	
8	13		carro de perfumes	POV	Frontal	
8	14	Antonio Vendedor	los dos niños se acercan al carrito de perfumes	P.A	45° Detrás	
8	15	Manuel Antonio	Los niños se devuelven donde estaba su madre	P.A	Lateral	
8	16	Manuel Antonio	Los niños voltean a ver su alrededor, ven huellas húmedas	POV	Frontal	
8	17	Manuel Antonio	Niños desolados	P.G.G		Grua alejándose

**Fonte:** Produção de *Vestigios*.

### XIII. VISIÓN ESTÉTICA DE CADA ÁREA

#### 13.1 Dirección

*Rosa Angélica Duque Tenjo*

En la cinematografía colombiana contemporánea existen varios referenciales de películas que relatan historias alrededor del conflicto armado, dejando como protagonistas y antagonistas los grupos guerrilleros y al estado nacional, contando vivencias de personas que han tenido que dejar sus hogares, algunos otros que han dejado sus vidas para unirse a las filas de una guerra que sienten ajena, pero son pocos los trabajos que abordan las temáticas de la memoria y las ausencias con las que tienen que lidiar las personas que deben quedarse resistiendo en la mitad de esta realidad, personas que pierden y extrañan sintiendo de una manera profundamente sensible los rasguños de esta guerra. Es así que este proyecto se propone a exponer este tipo de sentires, teniendo una perspectiva desde las infancias, mostrando su mirada tierna pero también temerosa ante la crueldad del conflicto.

##### **13.1.1 Propuesta de *mise-en-scéne* y el papel de los planos POV y planos detalle en cortometraje *Vestigios***

La puesta en escena de *Vestigios* está fundamentada en la representación de las vivencias y procesos por los que pasan algunas infancias y que son consecuencia de la desaparición forzada en Colombia, sin necesidad de revictimizar ni explicitar los actores dentro de esta guerra. Si se hace un rápido recorrido por algunos relatos infantiles que posteriormente son llevados a las pantallas se puede notar que en estas historias, la muerte es uno de los protagonistas más renombrados y aunque la desaparición forzada conlleva muchas más cosas como la incertidumbre de lo que pasó o la incerteza del paradero de la persona desaparecida, se asemeja al fallecimiento en que llevan a las personas que tienen algún tipo de vínculo con el sujeto que las sufre, a lidiar con la ausencia y la memoria. Un ejemplo claro de esto, es la película de *El Rey León (1994)*, donde trabajan con el recuerdo que Simba tiene de su padre Mufasa y como ve en él un modelo a seguir, a pesar del miedo que tiene por recuperar el trono de su familia.

Así pues, en *Vestigios* se quiere usar este recurso, trabajando con el recuerdo del padre ausente (sin explicación aparente) y mostrar la admiración que Antonio (hijo mayor), tiene hacia su papá. Haciendo uso del flashback, se pretende representar esa imagen que Antonio

tiene en su memoria sobre su padre, un poco como es representada en *El Rey León (1994)*; Simba consigue hablar con Mufasa a través de una nube, haciendo alegoría que el vestigio de su padre está en su interior (Figura 4). Aunque este cortometraje no es una producción exclusivamente para niños, si se trabaja con la historia de dos niños intentado narrarla a través de su visión del mundo; jugando con elementos que pertenecen al realismo mágico para representar situaciones, sentires y procesos que serían difíciles de personificar en un live action.

**Figura 4** - Fotograma *El Rey León (1994)*



**Fuente:** SHOTDECK, 2023.

La intención de la narrativa, es llevar al espectador junto a Antonio y Manuel (personajes principales de la historia), por el camino de fortalecimiento para enfrentar la impensable pérdida de su madre, un tanto como en la película *Los Silencios (2019)*; (Figura 5) que relata la historia de Amparo que junto con sus dos hijos Nuria y Fabio van a la triple frontera entre Brasil, Colombia y Perú, allí viven este proceso de duelo y memoria por su padre que murió. En esta película, consigue que el espectador viva los acontecimientos como

los está viviendo Nuria y da pequeñas señales y simbolismos que prestan una idea indirecta de las razones de la muerte de su padre y la realidad social de la comunidad. En el caso de *Vestigios*, se pretende guiar a la audiencia a que se empapen de la perspectiva infantil de la historia y que junto con los niños descubran poco a poco el motivo de los cambios en su hogar. Es por esto que en la decisión dentro del decoupage y la visión inicial de fotografía se resolvió usar planos POV a partir de la mirada de los niños; brindando al público una visión directa de lo que ellos están presenciando y así sumergirlos en los sentires de Antonio y Manuel. En cuanto a los planos detalle dentro de la propuesta, se pretende acentuar todos los elementos y aspectos que tienen las metáforas trabajadas como relatos indirectos.

**Figura 5 - *Los Silencios* (2018), fotogramas.**



**Fuente:** PROIMÁGENES COLOMBIA, 2019.

### 13.1.2 Intención narrativa y metafórica en *Vestigios*

La ventaja de la animación al usar metáforas y símbolos es la naturalidad como estos pueden ser asumidos por el espectador. Muchos de estos usos en las películas de acción pueden parecer como rebuscados o artificiosos. (COGUA, 2017, p.75).

Retomando nuevamente, unos de los objetivos del proyecto es no exponer imágenes repletas de violencia y/o amarillismo, al contrario se espera narrar la historia a través de elementos y metáforas que expresen situaciones dolorosas de manera indirecta y llegando a

ser un poco tático. Es por esto que se eligió la animación, ya que sus técnicas de realización nos brindan cierta flexibilidad y variedad en las formas narrativas. Llegamos así al elemento del cabello dentro del cortometraje, este es usado como una metáfora del proceso de fortalecimiento por parte de los niños para llegar a soportar o vivir la ausencia de su madre. Como se muestra en el guión, algunos de los incidentes incitantes de la historia están regidos por la situación del crecimiento del cabello.

Ahora bien, es necesario traer algunas simbologías respecto al cabello; el ámbito Ancestral<sup>7</sup> y el Cotidiano<sup>8</sup> son dos de los contextos principales donde se dan algunas creencias al respecto. CRESPO (2016), durante su estadía en Colombia dice: “por primera vez escuché la leyenda de los Kichwas<sup>9</sup>, que habla de cómo el sol y la luna tienen el cabello largo extendiendo su fuerza por todo el universo, que esos cabellos de rayos tienen la misma fuerza que las raíces de los árboles y plantas”. (p. 5), dando entonces sentido a esta costumbre de los kichwa, donde los hombres y mujeres lucen sus largas cabelleras; para ellos el cabello es sagrado y no cualquiera lo puede tocar, acostumbran a trenzarse el cabello en la intimidad de sus casas y así unen sus lazos en todo sentido. Por su parte, los yoguis<sup>10</sup> se asemejan a lo que creen sobre el cabello, también piensan que su pelo es receptor de la fuerza del sol y para garantizar esta fortaleza, ellos no acercan ningún tipo de tijeras a su cabeza ya que cada cabello representa gran fuerza. Estas convicciones anteriormente descritas, son las que se procuran usar como simbología dentro de la historia de *Vestigios*, más específicamente, la posición de Valeria en hacer que sus hijos dejen crecer su cabello (CRESPO, 2016). Al finalizar la escena 2, el guión indica que:

RICARDO cierra la puerta molesto, dejan sus maletas en el estante de la entrada a la sala y se dirigen a saludar a su madre. VALERIA [dice:] Hola mis niños, ¿cómo les fue hoy en el colegio?. RICARDO [dice (muy serio):] Mamá, ¿cuándo nos podremos cortar el pelo?. NICOLÁS [dice:] Sí mamá, los niños del colegio nos molestan. VALERIA se aproxima, los abraza, les da un beso en la frente y se inclina amablemente. VALERIA [dice:] Mis niños ya hablamos de esto, deben quedarse así por un tiempo, por lo menos hasta que esté lo suficientemente largo. (TENJO, 2023, p. 5).

<sup>7</sup> Entiéndase por Ancestral: a las prácticas rituales que se remontan desde las culturas primitivas, las cuales siguen heredándose a través de la tradición oral a los pueblos originarios, además de ser un objeto de estudio hasta nuestros días. (CRESPO, 2016, p.8 ).

<sup>8</sup> Entiéndase por Cotidiano: Este término hace referencia a la conducta simbólica que determina el uso ritual del pelo, muchas veces realizadas de manera inconsciente. (CRESPO, 2016, p.8 ).

<sup>9</sup> Kichwas: Se puede entender al pueblo Kichwa como conformado por varios grupos que se distinguen su identidad de acuerdo a factores como la variante de quechua que hablan, prácticas culturales particulares y el espacio donde habitan. (BDPI, 2023).

<sup>10</sup> Yoguis: El significado de “Yogui” en esta lengua es “unir o juntar” Como el Yoga en el sentido tradicional coexistió con el hinduismo, la “unión” que se buscaba era la unión del practicante de yoga con Dios. (IVERSON, 2023).

En contraposición a las creencias ancestrales están aquellos rituales que hacen parte de lo cotidiano y que involucran el cabello, que no solo son hechos en el sentido del aseo personal sino que tiene una connotación cultural más profunda; representando la identidad, la edad, el sexo o el estatus social del individuo. Dentro de los rituales más destacados en la cotidianidad están el baño capilar, el peinado, y el corte (CRESPO, 2016); en esta ocasión nos centraremos en este último. Algunas creencias actuales acerca del corte del cabello incluyen las estaciones de la luna como determinante para la hora de cortarlo, dependiendo del deseo que se tenga; por otro lado está el suponer que cortando el cabello también se corta simbólicamente emociones o situaciones negativas, el llamado “*cierre de ciclos*”. Es esta última teoría la que abrazamos y usamos en la historia, siendo expuesta la metáfora del corte del cabello como el cierre del ciclo del fortalecimiento de los niños y el comienzo de la desaparición de su madre y es la simbología de este punto de quiebre lo que permitirá llevar al espectador a entender que el corte del cabello de los niños, significa el fin y el inicio de etapas.

El fútbol también hace parte de los elementos usados como metáforas dentro de la historia, permitiendo mostrar indirectamente algunas de las ciudades de Colombia que más han sufrido las consecuencias del conflicto armado. Exactamente en la escena 4, el guión indica: “VALERIA [dice:] Nacional va punteando la lista con 9 puntos, pero Medellín y Santafé están en segundo lugar, empatados, con 4 puntos...”. (Tenjo, 2023, p. 6). Es preciso decir que Nacional y Medellín son de los principales equipos de fútbol que provienen de la región de Antioquia, donde históricamente se establecieron bases económicas para algunos de los grupos actores en la guerra, ya que este territorio contaba y cuenta con recursos naturales como el petróleo y el oro, los cuales les brindaban una fuente económica bastante estable (TAWSE-SMITH, 2008). Por otra parte, Santafé es uno de los principales equipos futbolísticos provenientes de la capital del país, ciudad donde se desarrolla la historia de *Vestigios*. Teniendo esto en cuenta, se espera que esta alegoría represente estas regiones dentro de la narrativa, brindando una especie de homenaje a las personas provenientes de estas ciudades.

Otro de los simbolismos propuestos en esta obra es la desaparición de las imágenes del padre dentro de los portarretratos familiares y una aparición de una silueta gris en su lugar, para representar ese paso del tiempo en la memoria de los niños respecto a la imagen de su progenitor ausente. El uso de los tonos grisáceos también forma parte de la propuesta estética respecto a la paleta de colores, se creará una asociación de este color a la ausencia; disponiendo estas tonalidades como un elemento que ayuda a la narrativa a llevar a el

espectador a presentir que algo va a suceder. Además del color, también la textura borrosa será elemento en la simbología para aquellos recuerdos que se van diluyendo en el tiempo; esto está presente en esta misma parte de la silueta gris en los portarretratos y también en la escena 7, que consiste exactamente en eso, un recuerdo un poco borroso que Ricardo tiene de su padre.

No sabes qué sentí cuando el victimario en las audiencias de justicia y paz reconoció que te habían matado y te habían tirado al río La Miel. Me caen gordos los ríos, me cae gordo el río Cauca porque sé de las compañeritas que también tienen víctimas en ese río, me caen gordos los cementerios, no me gusta la desaparición forzada, me parece horrible, ¿por qué 120 mil? ¿por qué a las personas no les preocupa esto? No me gusta la desaparición. (RAMIREZ, 2023, p. 378).

En el contexto del conflicto, se presentó una práctica aplicada por diversos actores armados dentro de esta guerra, con el fin de producir terror y que sus crímenes quedaran impunes; arrojaban cadáveres de sus víctimas a cuerpos de agua. Según las cifras del Centro Nacional de Memoria Histórica (CNMH), en Colombia cerca de 80.000 personas han sido víctimas de desaparición forzada, y de estas por lo menos 1.080 cuerpos han sido recuperados en 190 ríos del país. El río La Miel, situado entre los departamentos de Caldas y Antioquia, fue uno de los mayores testigos de los cientos de cadáveres que fueron arrojados con el sentido de afluir en el Río Magdalena (RÍOS BOHÓRQUEZ, 2022). Estos hechos, sustentan la decisión de crear una simbología ligada al agua dentro del cortometraje, con la intención de traer estas metáforas que nos permitan hacer una alusión a aquellas personas víctimas del desaparecimiento forzado; como se describe en la escena 6, el guión indica: “...Algunas de ellas van dejando huellas húmedas y barro como si llevaran un río (de olvido) entero en ellas...”. (TENJO, 2023, p. 8). También, más adelante, en la escena 8, se dice que: “Los niños voltean a ver a su alrededor. La gente que deja huellas húmedas se queda viéndolos. Los vendedores y transeúntes siguen como si nada...”. (TENJO, 2023, p. 12). Además de este elemento del agua, también se ansía hacer lo mismo con el elemento de las botas, teniendo en cuenta el tema de los falsos positivos, se puede ver que las botas son un elemento característico de las personas pertenecientes a los grupos armados actores dentro del conflicto (Guerrillas y ejército), por esto Andrés, el personaje que le corta el cabello a los niños, es quien lleva las botas puestas dejando marcas de barro, encarnando a todos estos autores de guerra y responsables de las desapariciones forzadas.

## 13.2 Dirección de Arte

*Rafaela Necci Maciel*

### 13.2.1 As particularidades da direção de arte na animação em stop-motion

“A direção de arte engloba os campos de trabalho que no cinema conceituam, realizam e apresentam soluções plásticas capazes de atender às demandas do filme, tais como cenografia, figurino e caracterização.” (JACOB, 2006, p. 200)

Partindo da noção de que a direção de arte é o departamento responsável por todo o material plástico em cena, percebe-se que no caso da animação ela torna-se ainda mais complexa.

No projeto de *Vestigios*, a direção de arte ganha espaço para criação estética não apenas com a escolha da mídia da animação, mas também com a liberdade criativa proporcionada pelo realismo fantástico. A combinação dos fatores permite que o visual do curta fuja das convenções de mimese do e adote características do imaginário.

Porém, o caráter político-histórico-cultural relacionado ao conflito armado pede extrema sensibilidade e respeito com o cenário colombiano. Busca-se realizar a inclusão de referências que contribuam para a construção do filme como um objeto de memória e reflexão. A pesquisa de campo realizada pelas idealizadoras foi de extrema importância para a elaboração do projeto estético de direção de arte, uma vez que possibilitou um contato direto entre a diretora de arte (brasileira) e a cultura colombiana - mais especificamente da região de Bogotá.

Ademais, o formato do cinema de animação oferece uma grande abertura para a direção de arte, uma vez que oferece mais espaço para a representação de um mundo não mimético, ou seja, o mundo representado em tela não necessariamente precisa seguir as mesmas regras do mundo real.

Os melhores filmes animados frequentemente são aqueles que aproveitam bem suas peculiaridades. Como animadores, temos a liberdade de explorar todos os elementos da narrativa, do design, do movimento e da personagem para manter o espectador interessado. (PURVES, 2010, p.57)

É ainda mais complexo no formato do stop-motion, uma vez que se trata de uma animação com objetos reais. “A animação 2D e 3D não têm limites e tudo é possível, mas o stop-motion é fundamentado em sua fisicalidade, e a fantasia se torna mais intensa quando supera essas limitações.” (PURVES, 2010, p.60). Assim, se torna responsabilidade da direção de arte a produção de todos esses objetos - incluindo os bonecos que representam os personagens - respeitando ainda as limitações de orçamento, disponibilidade de materiais e de tempo.

Como solução para essas limitações, o curta-metragem *Vestigios* irá utilizar uma técnica de animação mista de stop-motion e animação digital. Ou seja, a captação de imagens acontecerá através da fotografia das personagens e cenografias produzidas pela direção de arte, porém, detalhes como expressões faciais, paisagens ao fundo e reflexos, serão incluídos na pós-produção através da animação digital.

Nesse projeto em específico, o projeto de direção de arte tem como referência não apenas outras obras audiovisuais de diversos formatos, mas também peças de artesanato produzidas em miniatura e, principalmente, a pesquisa de campo realizada na Colômbia e os registros fotográficos da produção. A pesquisa contou com visita à própria feira do Septimazo em Bogotá e a casas situadas na região. O processo da pesquisa de campo foi essencial para a familiarização com a cultura representada e permitiu a inclusão de cores, texturas, arquitetura, objetos e demais elementos da arte diretamente observados na cidade.

É importante ressaltar que o projeto de visão estética apresenta principalmente os conceitos daquilo que será representado, com indicações de técnicas e materiais que se pretende utilizar. Porém, entende-se que o processo de testes e produção material dos itens será um grande influenciador do resultado final da obra.

### **13.2.2 Estética, materiais, texturas e proporções**

Para a conformação do projeto de geral do curta-metragem, é abraçada a artificialidade da animação como um dos pontos centrais da estética. Será explorada a possibilidade da construção de um mundo com um visual próprio, que compreende sua plasticidade como uma qualidade a ser valorizada.

A arte, em conversa com a direção, optou pela construção de cenografia e dos personagens em uma estética tridimensional, não necessariamente realista. Dois pontos muito importantes desenvolvidos pela direção de arte de *Vestigios* são a estética do “feito-à-mão” e da perspectiva infantil.

A visão das crianças é um ponto central do projeto que também irá se manifestar através da arte. O objetivo é a criação de um mundo lúdico, um mundo “feito-à-mão”, que explora as formas geométricas, as cores e materiais considerados simples, comuns no cotidiano. Apesar de não ser um curta-metragem direcionado ao público alvo infantil, o objetivo dessa estética é acionar a nostalgia do espectador e dar auxílio para que ele entre na cabeça das personagens e perceba seus sentimentos mais intensamente.

#### **Figura 6 - Moodboard geral**



**Fonte:** Colagem elaborada pela autora

Assim, entende-se que os materiais escolhidos para a confecção da cenografia e dos personagens serão grandes responsáveis pelo desenho geral da visualidade da obra.

Tendo em mente que tudo aquilo que aparece em cena no stop-motion é materialmente construído em miniatura, ao aproximar a câmera dos materiais, as texturas também são alteradas. Quanto mais ampliadas na tela, mais visíveis elas ficam. Essa alteração de proporção nas texturas também é uma estética escolhida pela direção de arte no curta-metragem, trazendo mais movimento e complexidade para as imagens formadas. As texturas presentes no filme vem principalmente dos materiais escolhidos para a confecção dos objetos.

Pensando na soma dos fatores construção da estética plástica, texturas, disponibilidade de materiais e orçamento, os materiais principais escolhidos para serem utilizados no projeto são: o tecido, a lã, a madeira e os papéis. Esses materiais estarão presentes em quase todos os momentos e serão os principais responsáveis pelos estímulos sensoriais visuais da obra. A lã é destinada principalmente à cobertura dos personagens através da técnica da feltragem com agulha, mas aparece também em peças de roupas e da cenografia na forma do crochê. A madeira e os papéis (incluindo variados tipos de papelão e papel cartão) estarão presentes na construção da cenografia. O tecido, mais versátil, será usado tanto no figurino quanto no cenário e objetos.

Por fim, materiais coringa para a confecção de itens muito específicos são a cerâmica fria ou o biscuit - a escolha entre os dois depende do processo de testes, que determinará qual

o mais adequado para o projeto - que podem ser modelados e após secarem não perdem sua forma.

**Figura 7 - Prancha de texturas**



Fonte: Colagem elaborada pela autora

**Figura 8 - Referências para construção de objetos**



Fonte: Colagem elaborada pela autora

O mesmo fenômeno de ampliação acontece com as estampas. Um tecido estampado tem uma proporção no mundo real, mas, ao utilizar o mesmo material em uma maquete em miniatura a estampa se torna muitas vezes maior. Por essa razão, as estampas presentes na obra serão majoritariamente produzidas manualmente pela direção de arte, utilizando técnicas

como bordado, desenho, pintura e crochê, adicionando mais complexidade visual à imagem e compondo a estética do “feito à mão”.

Por fim, é comum no cinema de animação que as proporções do mundo real sejam alteradas, em *Vestigios* não será diferente. Foi optado por fazer uma proporção fictícia, que não segue uma regra em específico. A escolha é feita por duas razões, a primeira é a razão estilística, como citado anteriormente, o melhor do cinema de animação surge ao explorar a sua artificialidade, assim, busca-se construir um mundo especial para a obra, com seres humanos e cenários singulares. A segunda razão é a prática, uma vez que um dos cenários da narrativa consiste em uma rua rodeada por edifícios. Para seguir as proporções do mundo real entre pessoas e edifícios, seria necessário uma maquete de tamanho muito grande, conseqüentemente, muitos detalhes seriam perdidos no enquadramento dos personagens.

Um exemplo pode ser observado no curta-metragem de animação *Negative Space* (2017), no momento onde o protagonista sai de sua casa e é visto na rua (Figura 9). Percebe-se que a proporção pessoa/prédio não segue a proporção real, uma vez que a altura da personagem é quase metade da altura de uma construção de dois andares.

**Figura 9** - Proporções fictícias na animação *Negative Space* (2017)



**Fonte:** Max Porter e Ru Kuwahata (2017).

### 13.2.3 Cenários e cenografia

#### 13.2.3.1 Paleta de cores e ambientação

As cores de um filme são grandes responsáveis pelos sentimentos comunicados ao espectador através da imagem. A paleta de cores geral de *Vestigios* consiste, principalmente, na manipulação das três cores primárias. Através da manipulação de características como a

saturação e o brilho, a proporção dentro da paleta e as cores combinadas no acorde; o amarelo, o vermelho e o azul estarão presentes em quase todas as cenas do curta-metragem.

Conhecemos muito mais sentimentos do que cores. Dessa forma, cada cor pode produzir muitos efeitos, frequentemente contraditórios. Cada cor atua de modo diferente, dependendo da ocasião. [...] Nenhuma cor está ali sozinha, está sempre cercada de outras cores. A cada efeito intervêm várias cores – um acorde cromático. (HELLER, 2012, p.22)

O vermelho, em especial, assume um papel simbólico no filme, sendo associado na narrativa aos desaparecidos do conflito armado.

Apesar do maior destaque serem as cores primárias, outras cores - como o laranja e o verde - estão presentes como um meio de dar apoio às cores principais.

Ainda, a paleta de cores pode ser submetida a pequenas alterações ao longo do processo de teste e confecção dos objetos.

### **13.2.3.2 Sala de casa**

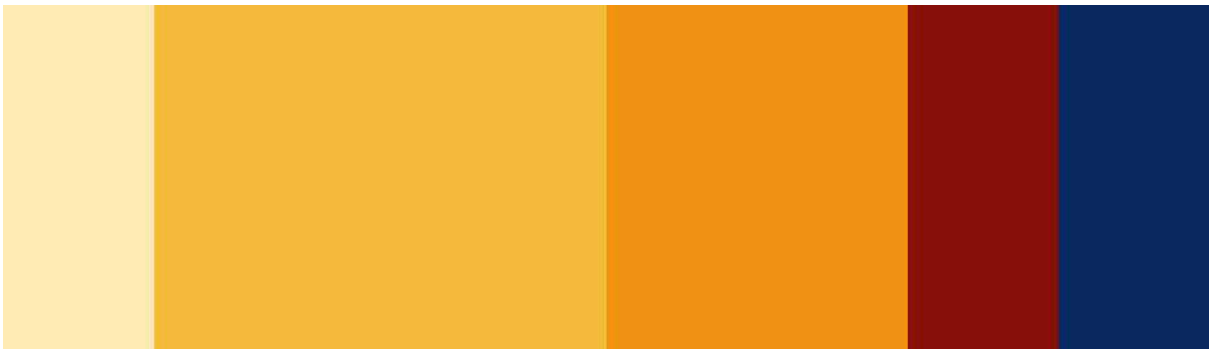
A sala de casa é o local onde se passam os primeiros momentos da história, e onde Antonio e Manuel gradativamente percebem as mudanças no comportamento de Valeria. É o ambiente construído por Valeria para acolher seus filhos, o objetivo é que a sensação de aconchego permeie o ambiente e que represente um espaço de sociabilização entre mãe e filhos.

**Figura 10** - Sala de casa: Moodboard

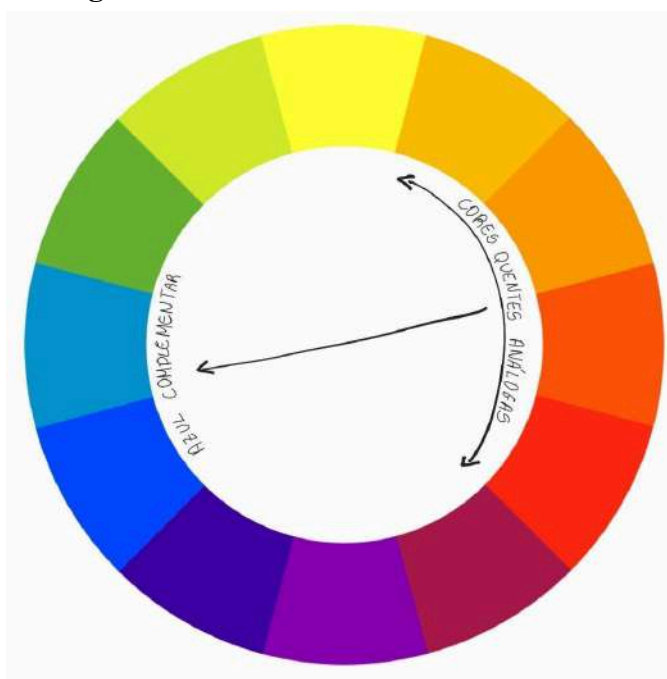


**Fonte:** Colagem elaborada pela autora

**Figura 11** - Sala de casa: Paleta de cores



**Fonte:** Imagem elaborada pela autora

**Figura 12 - Sala de casa: Círculo cromático**

**Fonte:** Imagem elaborada pela autora

A paleta de cores da sala de casa é composta majoritariamente por cores quentes, buscando transmitir a sensação do calor e da familiaridade.

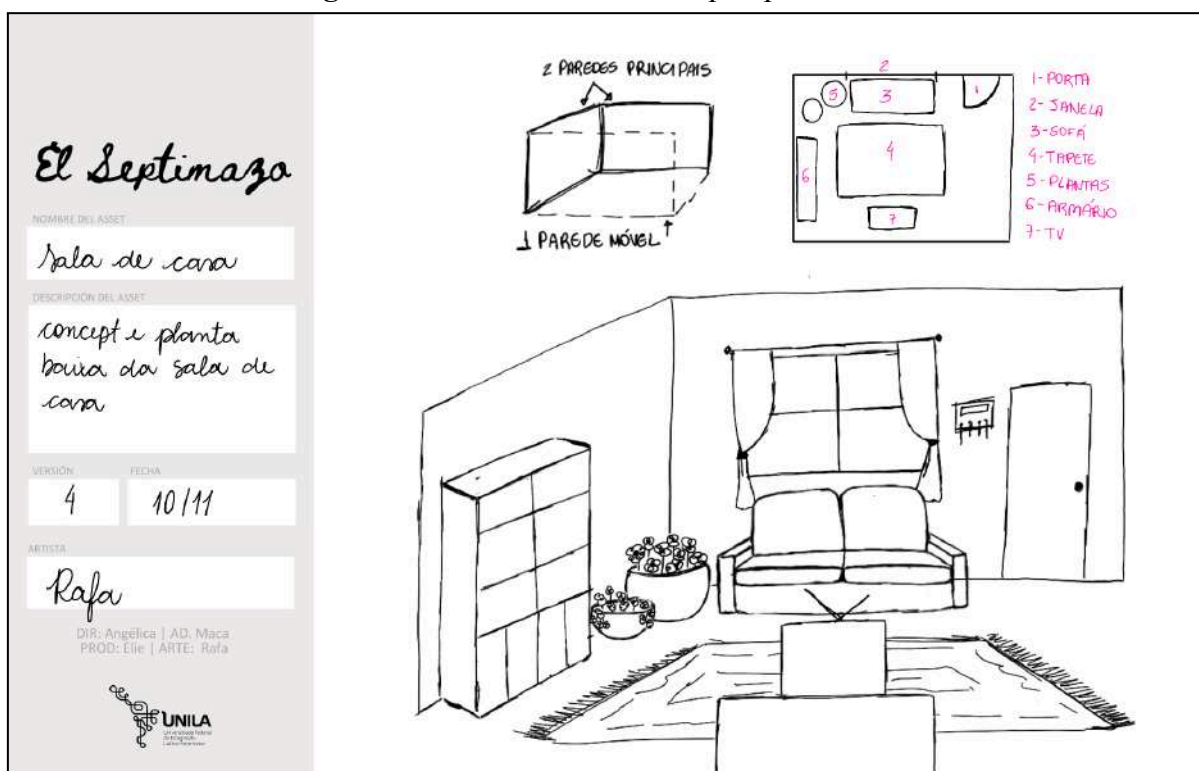
A cor principal, o amarelo, traz a sensação de leveza e descontração. O vermelho, uma cor que se destaca ao olhar, pode trazer uma carga negativa ou positiva. A ideia de sociabilização do vermelho aparece quando o laranja é introduzido na paleta. A combinação amarelo, laranja e vermelho trabalha para a construção da sensação positiva que o ambiente de interação familiar deveria proporcionar, em oposição aos sentimentos negativos que atingem os personagens no segundo ambiente da narrativa.

Para que o amarelo atue tão alegremente, ele precisa sempre da companhia do vermelho e do laranja. Amarelo-laranja-vermelho é o tríptico acorde típico do prazer e de tudo que o cerca: ele é o acorde → da alegria de viver, → da atividade, → da energia → da animação clamorosa. (HELLER, 2012, p.153)

A proporção amarelo > laranja > vermelho tem o objetivo de suavizar os potenciais implicações negativas que o vermelho pode apresentar. Porém, essa potencialidade será explorada ao longo das cenas que se passam no ambiente da sala, com o aumento gradativo de itens na cor vermelha, que surgirão como pequenos avisos de que algo está por vir, juntamente à mudança de comportamento de Valeria.

O azul, cor complementar em relação ao laranja, aparecerá nos detalhes, dando mais profundidade à cenografia e servindo como ferramenta de realce das outras cores.

**Figura 13 - Sala de casa: Concept e planta baixa**



**Fonte:** Rafaela Necci (2023). Ilustração elaborada para a produção.

Muitos elementos essenciais para a narrativa se encontram na sala de casa, como a estante, o sofá, o tapete e a televisão. Esses objetos são responsáveis por contar a história da família, direta ou indiretamente. Além do descrito no roteiro, outros itens se somam ao ambiente para a formação da narrativa visual.

As flores inseridas ao lado do sofá, além de fazerem referência às muitas flores observadas durante a pesquisa no país colombiano, servem para ajudar a marcação da passagem do tempo, se alterando a cada cena de acordo com a necessidade narrativa. Ao longo da história, mais flores vermelhas vão aparecendo nos vasos.

A prateleira abriga uma coleção de objetos que guardam a história da família, como se fosse um pequeno museu familiar. Ali estarão presentes os porta-retratos, os troféus de Belisário, a caixa de coisas antigas, itens religiosos (muito comuns nas casas visitadas) e brinquedos das crianças.

**Figura 14 - Sala de casa: Referências de objetos**



Fonte: Arquivo pessoal. Colagem elaborada pela autora.

**Figura 15 - Sala de casa: Concept/Prancha de objetos**



Fonte: NECCI (2023). Ilustração elaborada para a produção.

### 13.2.3.3 Feira do Septimazo

O segundo ambiente da narrativa, o Septimazo, consiste em uma feira de rua real, localizada na Carrera Séptima de Bogotá. Ao longo dos quarteirões pelos quais se estende, são vendidos produtos de todos os tipos em carrinhos, mesas ou expostos no chão.

**Figura 16 - O Septimazo na Carrera Séptima**



**Fonte:** Arquivo pessoal. Colagem elaborada pela autora

Na narrativa, o Septimazo é permeado pelas sensações de medo e estranheza sentidas pelas personagens de Antonio e Manuel. Ao contrário da sala de casa, busca-se criar um ambiente mais sombrio e não acolhedor.

No cenário do centro da cidade e feira do Septimazo, a tríade das cores primárias volta a dominar a tela. Com a finalidade de dar o tom mais sombrio, a paleta desse ambiente é dominada por cores acinzentadas e com baixa saturação.

**Figura 17 - Feira do Septimazo: Paleta de cores**



**Fonte:** Imagem elaborada pela autora

**Figura 18** - Feira do Septimazo: Círculo cromático



**Fonte:** Imagem elaborada pela autora

A cor principal do Septimazo é o cinza azulado. A opção pelo cinza vem não apenas pelas subjetividades da cor, mas também buscando uma representação do espaço físico real. Durante a visita à feira que inspira a narrativa, percebeu-se a predominância do cinza na paisagem. A cor aparece no asfalto, nas calçadas e nas construções, estando presente em toda a base da cidade.

Já no campo do subjetivo, o cinza é uma cor mais séria, menos descontraída. Busca-se passar a imagem de um ambiente sombrio e inamistoso, beirando o fantástico, um local perdido no tempo. Esses são os sentimentos que se busca transmitir pela imagem geral, se conectando às sensações sentidas pelos personagens que se deseja transmitir ao espectador e fazendo alusão ao subtexto dos desaparecimentos representados na feira.

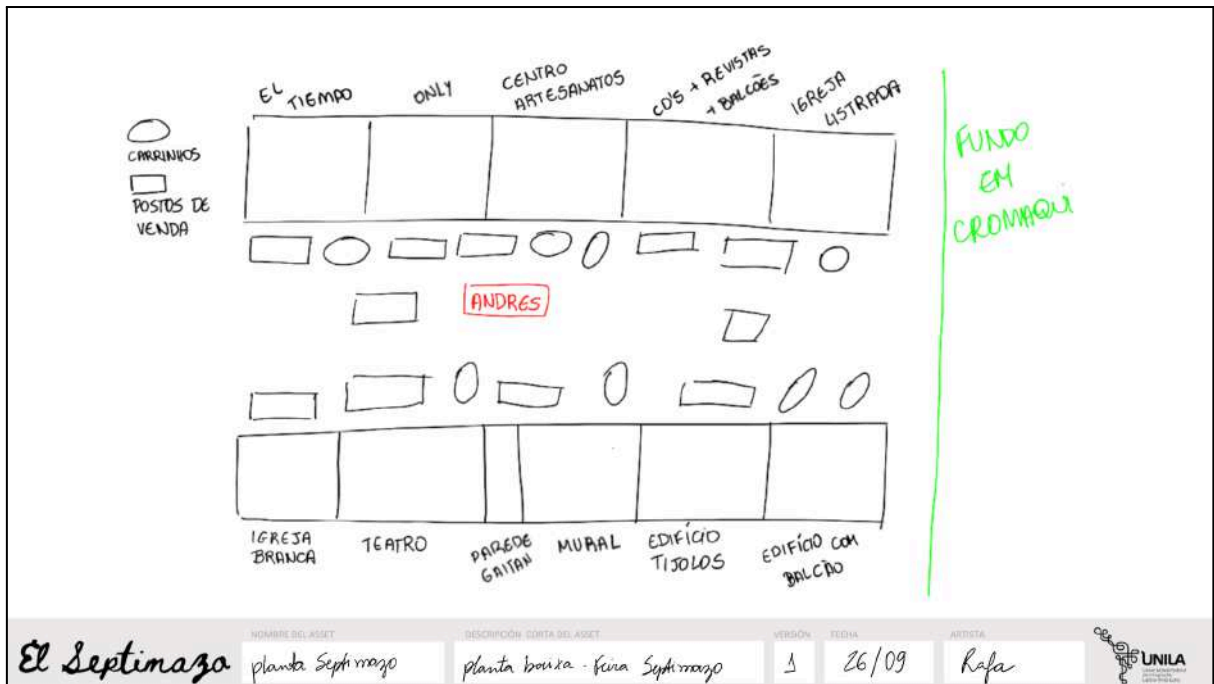
O vermelho e o amarelo voltam a aparecer no ambiente, também em tons mais sombrios que na sala de casa. O vermelho traz a sensação de aviso ainda mais forte e aparece na figura dos desaparecidos. O amarelo, cor que logo antes trazia calor e segurança, aqui está fora do lugar e se torna um ponto de confusão e incômodo.

É importante dizer que outras cores aparecerão na composição do ambiente, por se tratar de uma feira com diversos produtos à venda, mas o acorde cinza, azul, vermelho e amarelo serão as cores predominantes na imagem.

O cenário consiste na criação de um espaço fictício baseado no espaço físico real. A estrutura básica consiste em uma rua, onde acontece a feira, cercada aos lados por fileiras de prédios e a paisagem de montanhas ao fundo. A Carrera Séptima é uma avenida extensa e

muito importante para a cidade de Bogotá e, na realidade, o Septimazo ocupa múltiplos quarteirões. Na maquete será construído um quarteirão fictício, composto por prédios emblemáticos existentes na extensão do Septimazo e construções típicas da região.

**Figura 19 - Feira do Septimazo: Planta baixa**



Fonte: Rafaela Necci (2023). Ilustração elaborada para a produção.

Entre as construções emblemáticas serão representadas: edifício El Tiempo, Igreja de São Francisco, uma das filiais da loja Only, o teatro Municipal Jorge Eliécer Gaitán, o monumento Jorge Eliécer Gaitán, o centro de artesanatos colombianos e o Santuário Nossa Senhora do Carmo. Nos demais edifícios, menos detalhadamente, serão representados a estética dos edifícios de tijolinhos, os balcões e varandas, e uma loja de revistas e cd's. Por fim, será ilustrado um mural, em homenagem aos diversos murais vistos pela cidade.

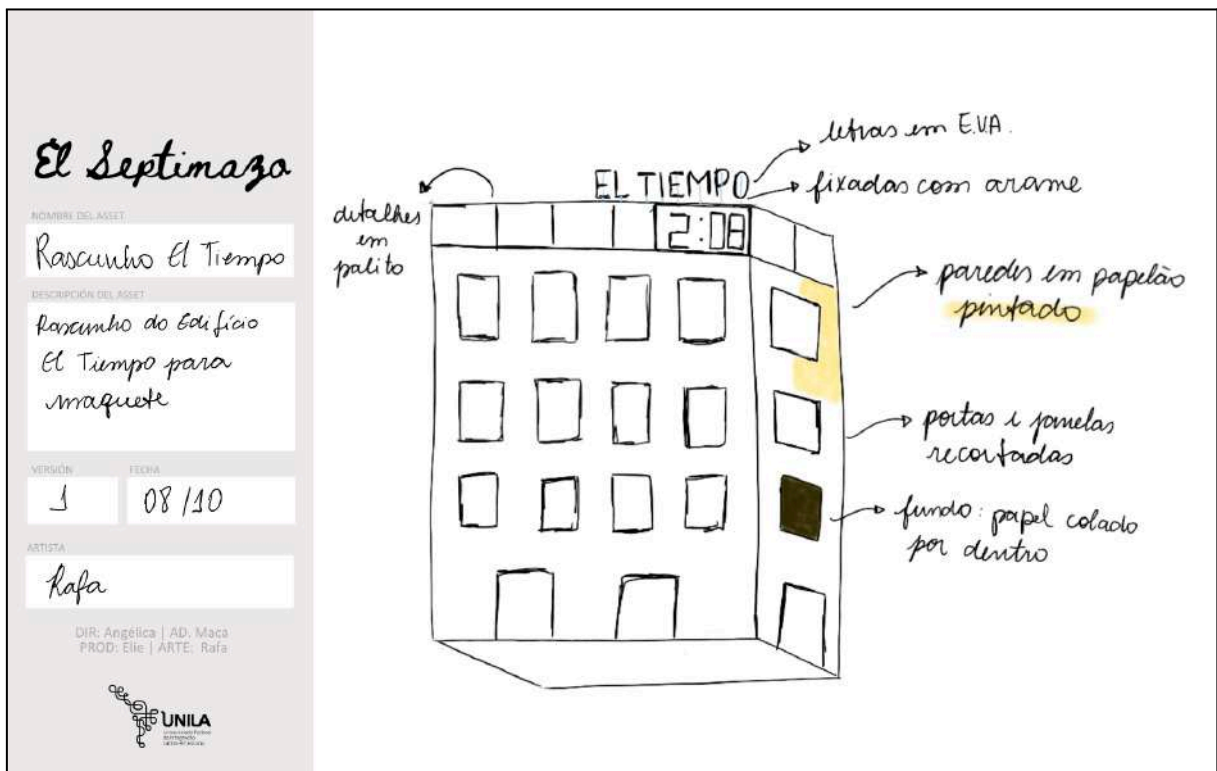
É importante ressaltar que o objetivo não é uma reprodução idêntica em miniatura, mas o design de estruturas que façam alusão a essas construções.

**Figura 20 - Construções referências para maquete do Septimazo**



Fonte: Arquivo pessoal. Colagem elaborada pela autora.

**Figura 21 - Concept do Edifício El Tiempo**



Fonte: Rafaela Necci (2023). Ilustração elaborada para a produção.

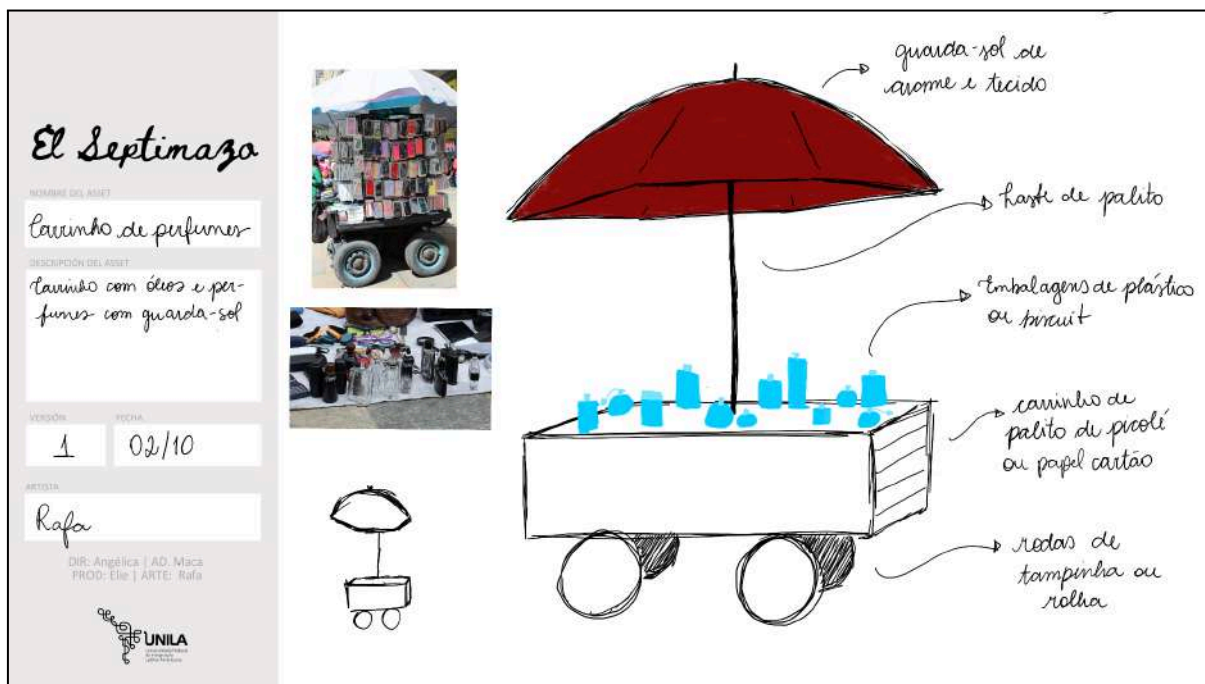
Espalhados pela rua estarão dispostos os carrinhos e stands dos vendedores do Septimazo. Estarão dispostos uma variedade de objetos baseados naqueles vistos na vida real e indicados no roteiro: frutas e comidas típicas da região, souvenirs, livros, cd's, roupas, chapéus, bolsas e itens antigos. Entre eles, estarão em destaque o carrinho de óleos e perfumes e o posto de Andrés.

**Figura 22 - Feira do Septimazo: Referências de carrinhos e mercadorias**



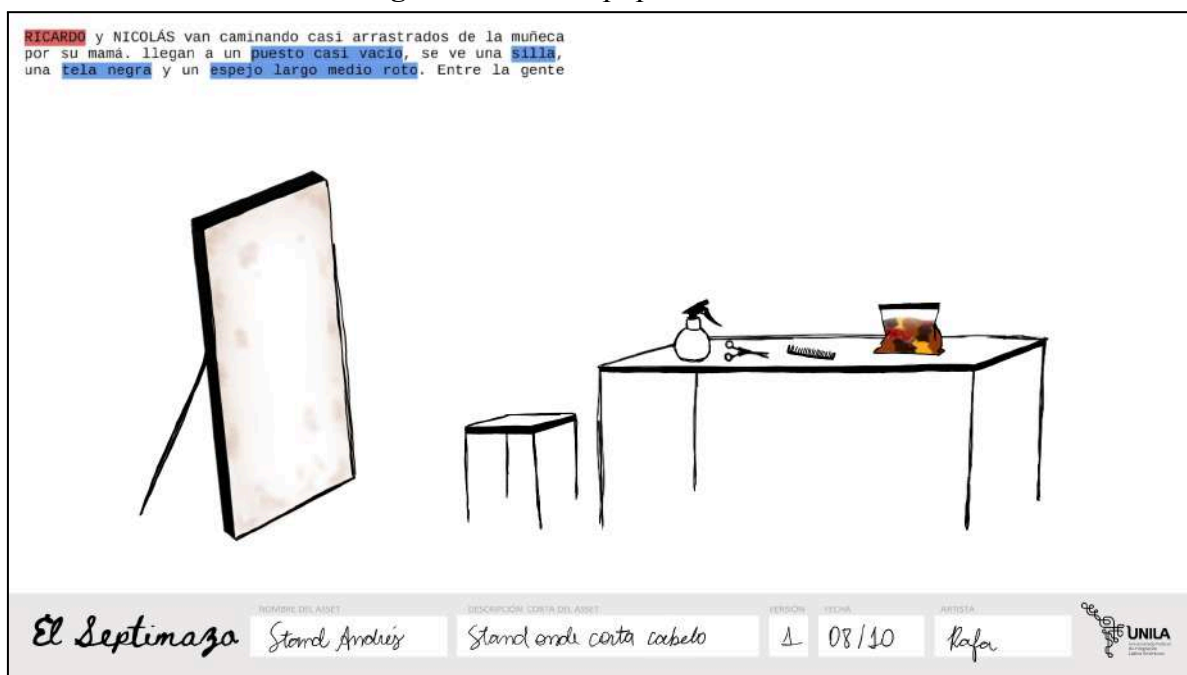
Fonte: Arquivo pessoal. Colagem elaborada pela autora.

**Figura 23 - Concept carrinho de óleos e perfumes**



Fonte: Rafaela Necci (2023). Ilustração elaborada para a produção.

**Figura 24 - Concept posto de Andrés**



Fonte: Rafaela Necci (2023). Ilustração elaborada para a produção.

Os objetos serão produzidos com os materiais adequados dependendo do item a ser retratado, por exemplo: livros podem ser reproduzidos em miniatura utilizando papelão e papel, cestos podem ser feitos com crochê e objetos mais específicos podem ser reproduzidos em cerâmica fria ou biscuit.

**Figura 25 - Livros e cesto em miniatura**



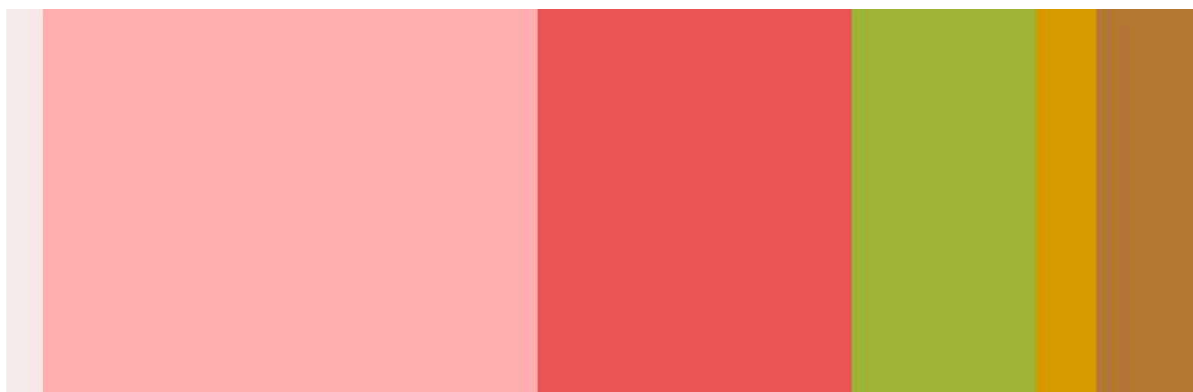
Fonte: Arquivo pessoal

#### 13.2.3.4 Quarto

O quarto da casa de Valéria aparece apenas em um momento, em uma memória de Antonio ao ver na feira um óleo que seu pai utilizava. Nessa cena o ponto de vista infantil está

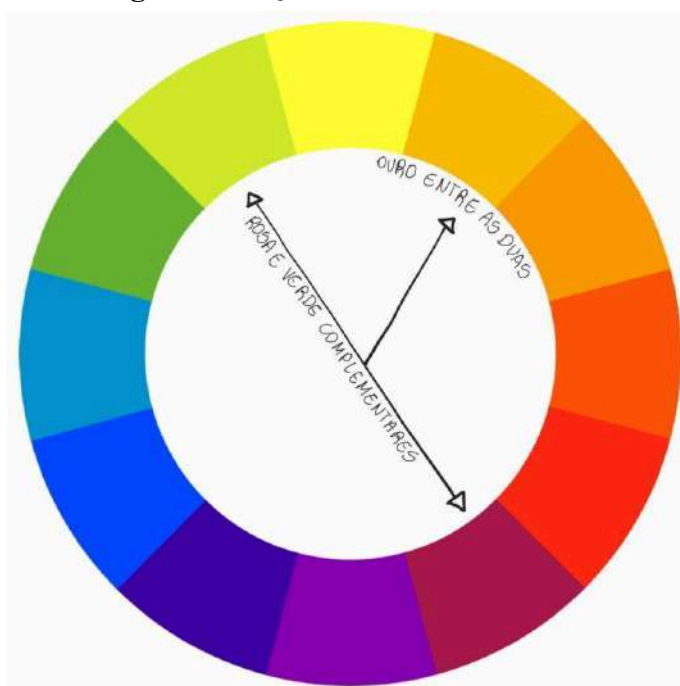
ainda mais ressaltado, uma vez que, sendo uma memória, trata-se de uma visão subjetiva do menino.

**Figura 26 - Quarto: Paleta de cores**



**Fonte:** Imagem elaborada pela autora

**Figura 27 - Quarto: Círculo cromático**



**Fonte:** Imagem elaborada pela autora

Entendemos que enquanto o ambiente físico em que se encontra - *o Septimazo* - traz ao personagem sensações desconfortantes, ele encontra na memória um espaço de paz.

A fantasia é um estado em que as pessoas flutuam em nuvens cor-de-rosa e enxergam tudo através de “lentes rosadas”. O sétimo céu é rosa. Um mundo cor-de-rosa é bonito demais para ser verdadeiro. (HELLER, 2012, p.404)

A cor principal dessa paleta, o rosa claro, traz a imagem a sensação do onírico, do "sonho bom". Ao mesmo tempo, a cor também remete à primeira infância, e transmite delicadeza e suavidade.

Como complemento à ideia da delicadeza, vem o dourado, que remete ao ouro, e por consequência remete a algo delicado e precioso, assim como a memória que o personagem guarda com afeto.

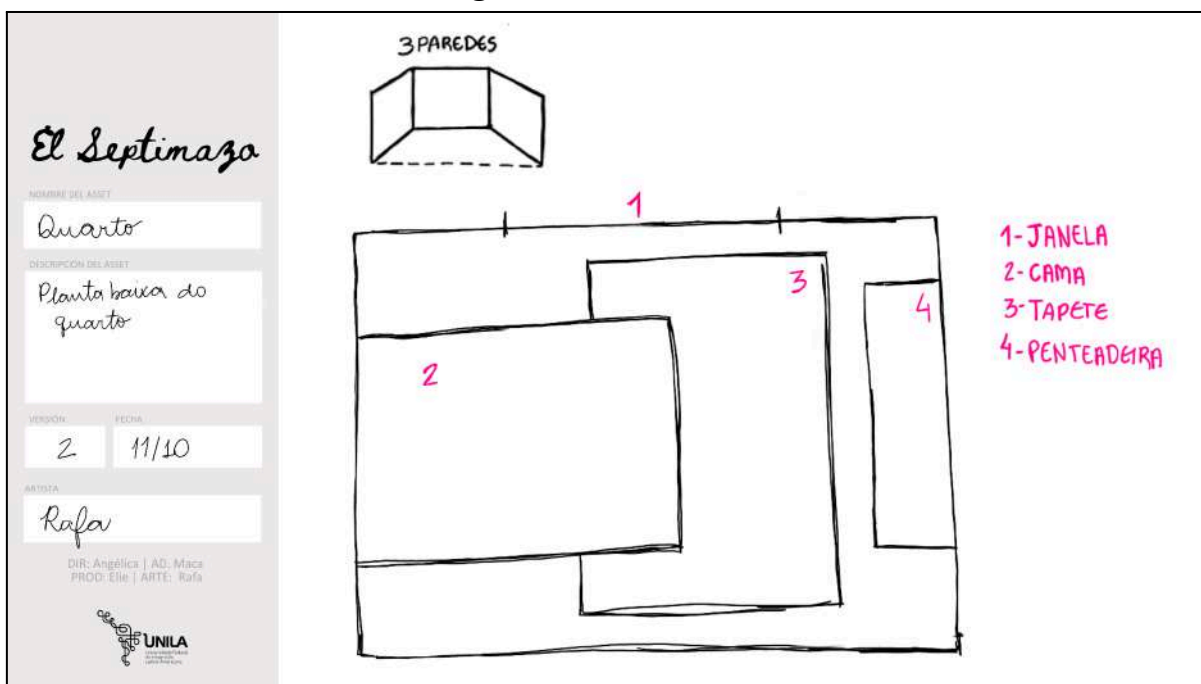
O verde, que completa a sensação de tranquilidade e segurança, aparece em alguns detalhes e na roupa do menino. O verde e o rosa são complementares, logo os detalhes em verde potencializam o rosa e colocam em destaque o personagem.

A combinação das três cores trabalha para a criação de uma cena de tom otimista, "O verde faz parte também do acorde da felicidade: ouro-vermelho-verde." (HELLER, 2012, p.195). A intensidade do vermelho aqui sendo substituída pela suavidade do rosa, remetendo a uma felicidade menos frenética.

Por fim, o branco adiciona à ideia da inocência, além de remeter ao luto e à espiritualidade, associados à figura de Belisário e o sentimento de perda na narrativa.

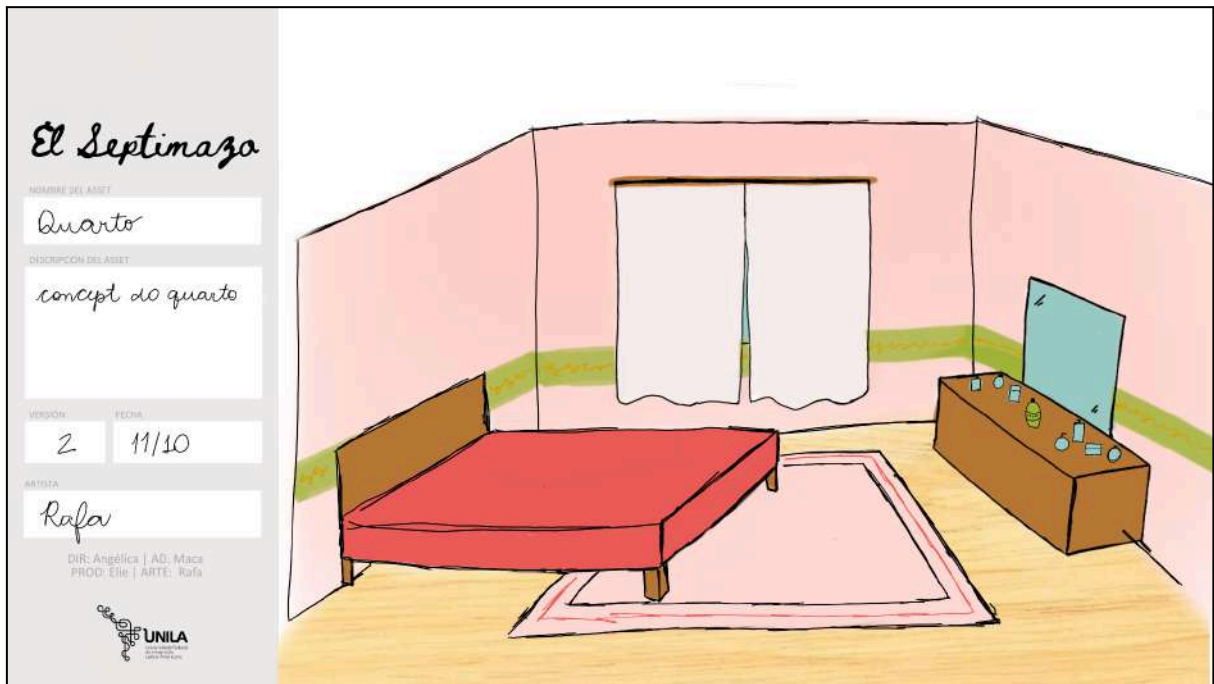
Em relação aos objetos, o quarto é o ambiente mais simples, contando apenas com 2 móveis principais - a cama e a penteadeira.

**Figura 28 - Quarto: Planta baixa**



**Fonte:** Rafaela Necci (2023). Ilustração elaborada para a produção.

**Figura 29 - Quarto: Concept**



**Fonte:** NECCI (2023). Ilustração elaborada para a produção.

Os itens mais importantes do quarto são a penteadeira e o óleo utilizado por Belisário, responsável pelo despertar da memória de Antonio, assim, esses serão os objetos mais detalhados da cena. A penteadeira tem como referência um móvel observado durante a pesquisa de campo.

**Figura 30 - Quarto: Referências penteadeira**



**Fonte:** Colagem elaborada pela autora

## 13.2.4 Personagens

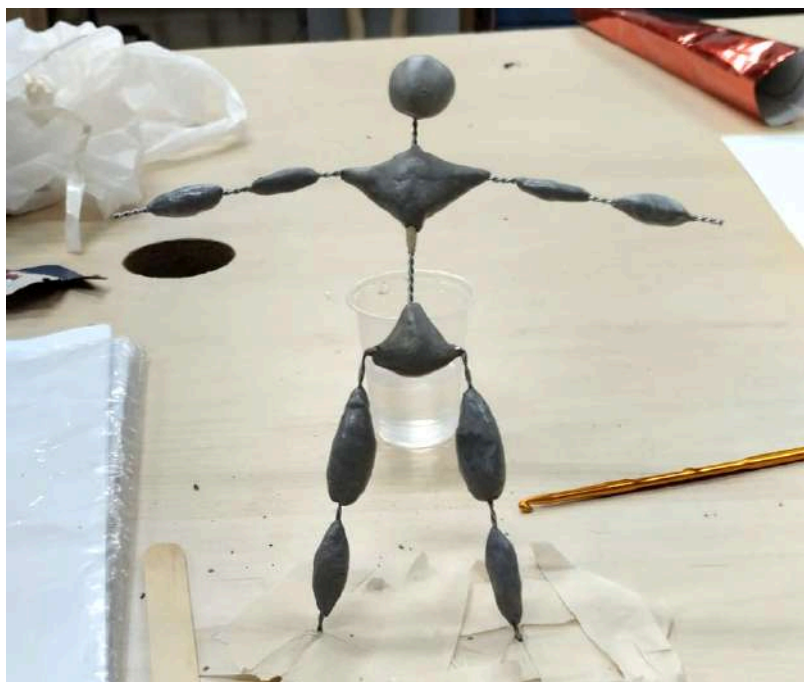
### 13.2.4.1 Conceito geral

Na mesma lógica de elaboração de uma estética própria que abraça a artificialidade do cinema de animação, a conceitualização dos bonecos não segue uma linha de mimese. Assim, a idealização do corpo físico das personagens se beneficia da possibilidade de exploração das formas geométricas e das proporções fictícias.

Tratando-se de um stop-motion, o processo de conceitualização dos personagens se inicia na definição da técnica de construção dos bonecos. O processo de elaboração do boneco é constituído por três fases principais: construção do esqueleto, modelagem e figurino.

Levando em consideração a variedade de movimentos necessária para os bonecos nesse projeto, a experiência da equipe com o manuseio dos materiais e a faixa orçamentária objetivada, o método escolhido para a construção dos esqueletos foi o de construção com arame. O método consiste na elaboração de um esqueleto utilizando arame trançado e reforçando as partes dos membros que não se movimentam com alguma massa endurecedora (como massa epox ou biscuit), deixando as juntas descobertas para que o movimento aconteça sempre na mesma parte do arame.

**Figura 31** - Esqueleto de arame e durepoxi



**Fonte:** Produção de *Vestigios*.

Já para a modelagem, ou “cobertura” do esqueleto, optou-se por utilizar o método da feltragem com agulha. O resultado da feltragem é uma textura muito interessante, que deixa

em evidência a textura da lã na superfície do personagem, adicionando movimento e complexidade na imagem formada. O processo também garante maior durabilidade dos bonecos no processo de filmagem, uma vez que não é afetado pelas luzes ou pela temperatura, como acontece aqueles modelados com massinha. Um exemplo de modelagem feita pelo processo pode ser observado no curta-metragem *The Coin* (2019) (Figura 32).

**Figura 32:** Boneco modelado por feltragem com agulha, *The Coin* (2019)



Fonte: Siqi Song, 2019

Por fim, vem o processo de vestir os bonecos. Diferente de uma produção tradicional, onde se pode conseguir peças prontas para vestir os atores, a especificidade dos bonecos construídos pede que o figurino também seja elaborado pela equipe. A opção feita foi a produção de roupas em miniatura através da costura e do crochê, de acordo com a estética desejada para cada personagem. O uso de figurinos que cubram a maior parte do corpo é um fator facilitador do processo de modelagem - quanto menos pele à mostra, menos superfície necessita de acabamento detalhado - por essa razão, calças e blusas de manga longa serão incorporados no plano de figurino quando possível.

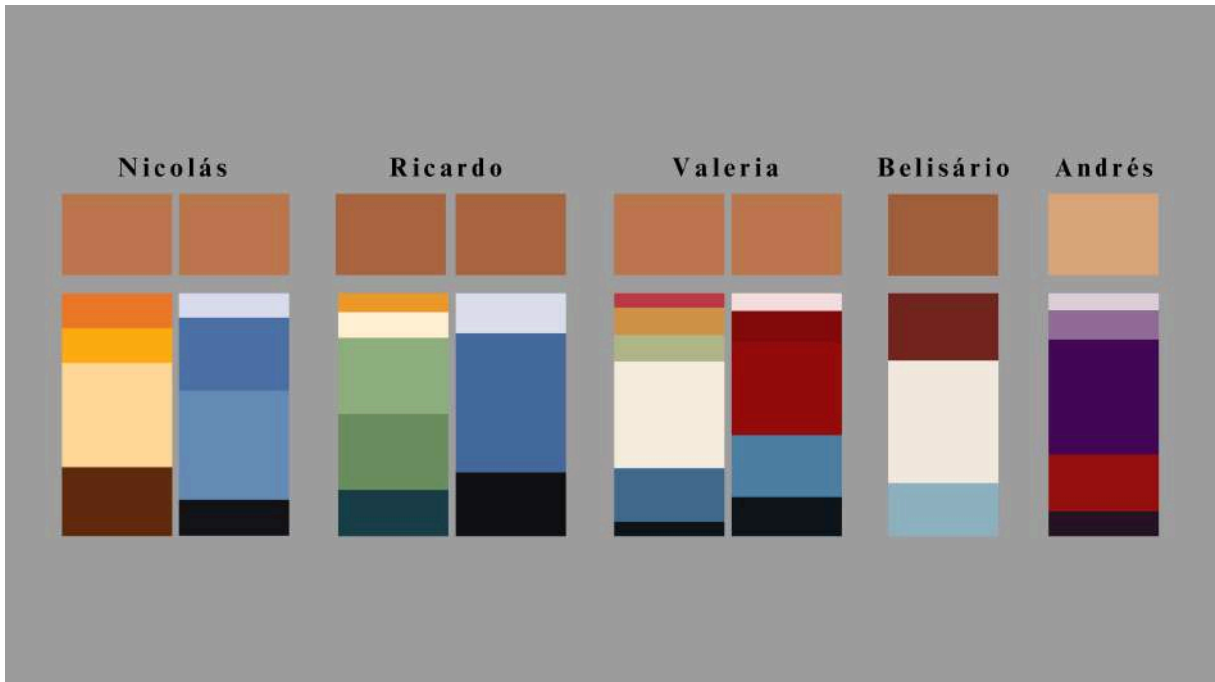
**Figura 33** - Moodboard geral de personagens



**Fonte:** Colagem elaborada pela autora

É importante ressaltar que no cinema de animação o processo de conceitualização das personagens demanda algumas etapas a mais que em um filme com atores reais, sendo uma delas a elaboração dos *concepts*. Até o momento de escrita do trabalho, o processo de elaboração dos *concepts* de personagens ainda se encontra em andamento, por essa razão, estão presentes em seguida no documento moodboards de referências que apresentam paletas de cores individuais, texturas e peças de roupas que caracterizam o figurino, objetos relacionados às personagens da obra e imagens de outras personagens com características que se imaginam de maneira semelhante.

**Figura 34 - Paletas de cores das personagens**



**Fonte:** Rafaela Necci (2023). Ilustração elaborada para a produção.

### 13.2.4.2 Manuel

**Figura 35 - Manuel: Moodboard**



**Fonte:** Colagem elaborada pela autora

Manuel tem 8 anos, é descrito como um menino de pele mestiça, cabelo castanho e liso, e olhos também castanhos. Manuel é o irmão mais novo de Antonio, que o protege das outras crianças da escola e, principalmente, protege sua inocência. O caçula é menos atento ao

que acontece ao redor do que seu irmão mais velho, é inquieto e ainda muito conectado à sua infância. O menino é representado por cores quentes, o amarelo e o laranja, em combinação com tonalidades creme. As cores de Manuel estão em consonância com as cores da casa, representando não apenas seu conforto nesse ambiente, mas sua ingenuidade em relação às mudanças que ocorrem dentro de sua família, com exceção dos momentos onde aparece com o uniforme da escola, em tons azulados.

Buscando transmitir a mesma sensação de conforto e ternura evocada pelas cores, o menino sempre possui em seu figurino alguma peça de tecido fofo ou elaborada em crochê, incluindo o seu uniforme escolar. As listras horizontais também são um elemento marcante em suas roupas, com o objetivo de projetar uma imagem mais infantil e descontraída.

Ao que diz respeito ao design do personagem em si, busca-se associar formas circulares à composição da personagem, com destaque para o desenho do rosto. O objetivo é criar uma figura mais infantil e fofo, que transmita a sensação de ingenuidade<sup>11</sup>.

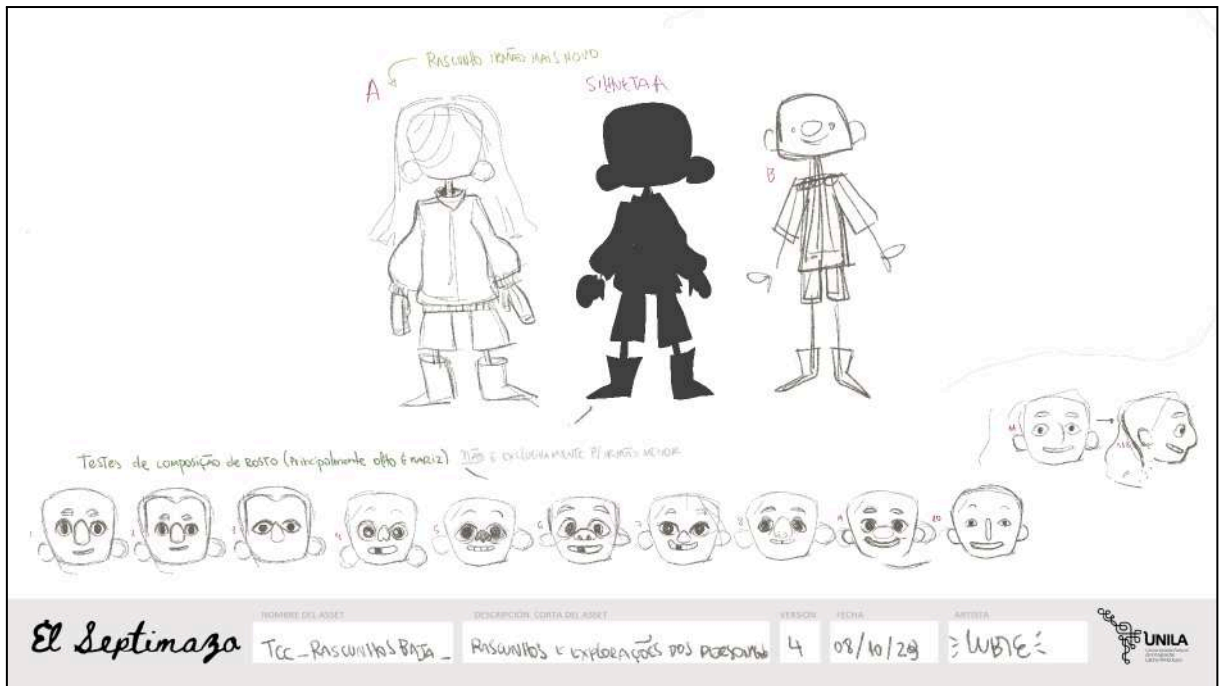
O cabelo é um elemento visual central da narrativa. Manuel tem o cabelo liso, mais semelhante ao cabelo da mãe. Seu cabelo cresce de maneira que passa a ter mechas caindo sobre os olhos, reflexo da sua imaturidade.

No âmbito da construção física dos bonecos, pretende-se produzir os cabelos também através da feltragem com agulha, como pequenas perucas independente da estrutura da cabeça, porém que possuem um ímã na base interna do couro-cabeludo que conecta a outro ímã fixado no topo da cabeça dos bonecos. O objetivo é simplificar o trabalho de produção de múltiplos bonecos com diferentes versões de cabelos ao possibilitar o uso de múltiplos comprimentos de cabelo em um mesmo boneco.

---

<sup>11</sup> Formas circulares criam faces amigáveis e podem ser utilizadas para provocar sensações acolhedoras. (THE WALT DISNEY FAMILY MUSEUM, 2020, p.2)

**Figura 36 - Manuel: Concepts iniciais**



Fonte: Luisa Lubie (2023). Ilustração elaborada para a produção.

### 13.2.4.3 Antonio

**Figura 37 - Antonio: Moodboard**



Fonte: Colagem elaborada pela autora

Antonio é o irmão mais velho, tem 10 anos de idade e é descrito como um menino de pele mestiça, de cabelos castanhos cacheados e olhos também castanhos. É um menino tímido

e observador, além de ser protetor com seu irmão mais novo. Antonio inicia a narrativa como um menino comum e ingênuo, mas, enquanto Manuel não compreende tanto aquilo que acontece com sua mãe, o irmão mais velho tem uma percepção maior dos eventos que se desenrolam ao seu redor e é obrigado a amadurecer rapidamente. O menino possui um grande apego ao passado, característica representada na narrativa através do seu interesse pelas fotografias antigas e pela memória do pai. Busca-se transmitir visualmente a imagem de um filho mais velho que, na ausência da figura paterna admirada, tenta assumir uma posição de responsabilidade dentro da família, principalmente em relação ao irmão.

Essas características são representadas através das cores, texturas e peças de figurino associadas à personagem. A paleta de cores é dominada por tons de verde pouco vibrantes que representam ambas a sua timidez quanto a sua vontade de se afastar de uma imagem infantil. Em contrapartida, os detalhes em laranja amarelado o conectam à Manuel e à casa, como um lembrete de que ainda é apenas uma criança. As texturas, estampas e cortes de suas roupas são mais tradicionalmente associados a roupas produzidas para adultos (como o cotelê e a flanela), como se o menino tentasse se vestir como seu pai. O figurino do uniforme, assim como em Manuel, é uma exceção, mas se difere do uniforme do irmão mais novo na ausência do colete mais claro e de textura fofa, sendo neste caso composto por peças de tons mais sóbrios e menos descontraídas, indicando que no ambiente escolar Antonio também se porta como essa figura quieta e protetora.

Assim como Manuel, as formas circulares também estarão presentes no seu design, construindo a imagem de criança.

O cabelo de Antonio se difere do cabelo do irmão e se aproxima do cabelo do pai, apresentando uma textura cacheada. Antonio tem um apego e atenção maior com sua aparência e com o cabelo - também associado à figura do pai em sua memória, como mostrado na cena do *flashback* e do carrinho de óleos. Assim, mesmo durante os diferentes estágios de crescimento do cabelo, o cabelo de Antonio aparece sempre ajeitado.

#### **13.2.4.4 Valeria**

**Figura 38** - Valeria: Moodboard

**Fonte:** Colagem elaborada pela autora

Valeria é uma mulher de 36 anos, de pele mestiça e olhos e cabelos castanhos. No início da narrativa, a mãe transmite a imagem de uma mãe comum, uma pessoa calorosa e muito carinhosa com seus filhos. Ao longo da narrativa, a personagem se torna mais misteriosa e arisca aos olhos das crianças. Essa transmutação é refletida na aparência de Valeria através da evolução de sua paleta de cores.

Inicialmente, Valeria aparece utilizando tons de creme, com detalhes nas cores principais de seus dois filhos (amarelo representando Manuel e verde representando Antonio), como uma representação da sua conexão e carinho pelos meninos. Ao longo da narrativa, o vermelho cresce na sua figura. Como mencionado anteriormente, o vermelho na obra é uma metáfora para os desaparecidos, o surgimento da cor no figurino e objetos de Valeria é um prenúncio do seu desaparecimento.

Texturas que transmitem a sensação de calor e aconchego aparecem associadas à mãe em peças produzidas em crochê, além de estampas florais - fazendo alusão às flores que marcam a passagem do tempo na casa. Ao longo da narrativa, suas peças de roupa se tornam menos delicadas e mais lisas, perdendo a sensação de calor ao acompanhar a percepção dos filhos sobre a mãe.

Em seu design, pretende-se incluir formas ovais (principalmente no rosto), com o intuito de representar um meio-termo entre a inocência arredondada de Antonio e Manuel e a perspicácia afiada de Andrés (a ser apresentada).

**Figura 39 - Valeria: Concepts iniciais**



Fonte: Luisa Lubie (2023). Ilustração elaborada para a produção.

### 13.2.5.5 Andrés

**Figura 40 - Andrés: Paleta de cores e concepts iniciais**



Fonte: Luisa Lubie (2023). Ilustração elaborada para a produção.

Andrés é um homem misterioso, descrito como alto e magro e com cabelos escuros. A personagem aparece na feira do Septimazo para cortar o cabelo das crianças e, desde sua

primeira aparição indica ser uma pessoa peculiar, segurando uma tesoura e um saco contendo múltiplos tipos de cabelo. A sensação que a personagem evoca em Antonio e Manuel é de medo.

O design do personagem se baseia em formas triangulares e pontudas, com o objetivo de passar uma imagem afiada<sup>12</sup>, como suas tesouras. Pretende refletir seu status de “coletor de cabelos” na sua forma física, através da presença literal de muito cabelo em seu rosto de maneira estranha, como em sobrancelhas muito compridas.

A paleta de cores de André conta com a cor vermelha - indício do perigo que está por vir após o seu encontro - mas se mescla com outras cores, representando as histórias que “coletou”, a mesma ideia transmitida pelo saco de cabelos que carrega. As demais cores de sua paleta, o roxo e o lilás, são cores incomuns no mundo de Antonio e Manuel, dando a Andrés uma aura fantástica, como se não fosse um ser pertencente àquele lugar.

### 13.2.5.6 Belisário

**Figura 41 - Belisário: Moodboard**



**Fonte:** Colagem elaborada pela autora

Belisário é o marido de Valeria, pai de Manuel e Antonio. Em conversa com a diretora, definiu-se que é um homem de pele mestiça e cabelo crespo. A personagem só

<sup>12</sup> O uso de formas triangulares no design de personagens pode deixar a figura mais ameaçadora e aumentar a sensação de medo provocada. (THE WALT DISNEY FAMILY MUSEUM, 2020, p.4)

aparece em uma cena, na memória de Antonio. A visão do menino apresenta o pai como uma figura de admiração e afeto.

A paleta de cores do pai tem como base uma cor clara, o creme, que se encaixa na aura de paraíso que se busca evocar na cena. Porém, aparece em contraste com o vermelho, que, como mencionado anteriormente, caracteriza os desaparecidos na narrativa. O homem usa uma camisa xadrez simples - estampa também utilizada por Antonio, que espelha sua imagem na memória do pai. O azul entra na paleta de cores por meio da calça jeans que completa o figurino cotidiano do homem. O objetivo é transmitir a imagem de um homem simples, através do olhar carinhoso do filho mais velho.

### 13.2.5.7 Botas e pegadas

As pegadas de barro e água são um dos principais elementos simbólicos de *Vestigios*. Aparecem pela primeira vez no momento em que Valeria chega em casa (cena de abertura do roteiro), e voltam a aparecer na feira do Septimazo. No primeiro momento o roteiro indica: “Suenan la puerta, una mujer entra a la casa. Es VALERIA(36). Llega cargada con un par de maletas y lleva puestas unas botas pantaneras que a su paso van dejando un rastro de barro.” (TENJO, 2023, p. 5).

Para entender a importância e o simbolismo do calçado no figurino das personagens desaparecidas da obra é necessário entender a conexão das botas com as vítimas dos “falsos positivos”<sup>13</sup>.

Una vez que estas víctimas son asesinadas, las fuerzas militares organizan un montaje de la escena, con distintos grados de habilidad, para que parezca un homicidio legítimo ocurrido en combate. El montaje puede entrañar, entre otras cosas, poner armas en manos de las víctimas; disparar armas de las manos de las víctimas; cambiar su ropa por indumentaria de combate u otras prendas asociadas con los guerrilleros; o calzarlas con botas de combate. Las víctimas son presentadas por los militares y anunciadas a la prensa como guerrilleros o delincuentes abatidos en combate. (Nações Unidas, 2010, p. 8)

As botas de borracha (*pantaneras*) são muito expressivas no reconhecimento desses assassinatos, também no audiovisual é comum que sejam utilizadas com esse subtexto. Um exemplo é o longa metragem *Silencio en el Paraíso* (2011), quando, na sequência final da obra, é mostrado o protagonista vestindo o macacão camuflado e as botas pretas antes de ser assassinado (Figura 42).

<sup>13</sup> “El fenómeno de los llamados “falsos positivos” —ejecuciones ilegales de civiles manipuladas por las fuerzas de seguridad para que parezcan bajas legítimas de guerrilleros o delincuentes ocurridas en combate— es bien conocido por los colombianos. Si bien hay ejemplos de esos casos que se remontan a la década de 1980, las pruebas documentales indican que comenzaron a ocurrir con una frecuencia alarmante en toda Colombia a partir de 2004.” (Nações Unidas, 2010, p. 8)

**Figura 42** - Botas pantaneras em *Silencio en el Paraíso* (2011)



**Fonte:** Colbert García (2011)

Em *Vestigios*, o figurino dos figurantes que deixam as pegadas serão variados porém simples, em tons mudados para que não se destaquem muito na imagem e deixem o foco para os calçados - as botas pretas de borra - e para os detalhes em vermelho que carregarão (marcando a presença do vermelho nas figuras dos desaparecidos na narrativa)

Assim, as botas irão aparecer em conjunto com as pegadas de barro e água, fortalecendo o simbolismo de ambas.

## XIV. RELATORÍA CRÍTICA POR ÁREA

### 14.1 Dirección

*Rosa Angélica Duque Tenjo*

#### 14.1.1 Preproducción

##### 14.1.1.1 Conformación de equipo

Uno de los principales y constantes desafíos que enfrentamos durante todo el desarrollo del proyecto fue la conformación y concretización del equipo técnico, tanto cabezas como asistentes. Desde un inicio sabíamos que la propuesta de tener un cuerpo técnico conformado mayormente por mujeres sería un gran reto, pero pese a las pocas probabilidades y con gran esfuerzo logramos tener un 85% de mujeres en el equipo. A medida que se fue desarrollando el trabajo tuvimos que ver y solucionar la constante entrada y salida de personas que hacían parte de las diferentes áreas. Uno de los cargos más afectados por esta situación fue la co-dirección de producción, tuvimos un total de cuatro personas que entraron y salieron del proyecto en diferentes momentos, lo que nos dificultó mantener una continuidad en el orden, el tiempo de trabajo y en la comunicación, ya que con la salida de estas personas se iban perdiendo informaciones y procesos pactados con ellas.

En la fase de preproducción de Vestigios, me acompañaba como asistente de dirección y asesora de roteiro Maria Camila Ortiz, además de las funciones de este cargo, ella se encargó de realizar el acercamiento y contacto con Simon Vargas el autor del cuento en que está basado el guión del corto; pero de último momento ella debía regresar a vivir en Colombia y no podría estar presente en las siguientes etapas del proyecto, por lo que fue necesario emprender la búsqueda de otra persona para cumplir con este puesto, así fue como por medio de recomendaciones llegue a Heissy Otaño, quien aceptó y me acompañó en el grupo de trabajo. Después de esto yo tendría que viajar a Colombia a realizar el casting y grabaciones de voces por lo que se dividieron tareas dentro del equipo, quedando Heissy a cargo y supervisando los trabajos que se llevaban a cabo en Brasil, por el otro lado Maca y yo nos concentramos en el proceso en Colombia; sin dejar la constante comunicación para saber los procesos en los dos países. Ya con mi regreso a Foz do Iguaçu y el comienzo de las grabaciones la idea era que Heissy me asistiera en las diarias, pero por motivos externos al proyecto solo se logró este acompañamiento algunos días, pero sí se encargó de la realización y disponibilización de las órdenes del día dentro de este periodo. Finalmente, hago uso de este

espacio para agradecerles a las dos por su gran trabajo y compañía durante la realización del proyecto, resaltando que sin su trabajo no hubiera sido posible el resultado que hoy tenemos.

#### **14.1.1.2 Casting**

Desde el inicio en la construcción de la idea del cortometraje, la propuesta menos flexible fue la de tener actores colombianos que permitieran mantener una fidelidad a los acentos del centro del país para los personajes. En este proceso del casting se logró tener el apoyo y el trabajo en conjunto con la productora Natalia Morales en Fusagasugá - Colombia. Se hizo pública la convocatoria para los personajes del corto, teniendo en cuenta las características dentro del perfil de cada uno de ellos. Para mi sorpresa, se tuvo una gran acogida a este llamado y el día del casting contamos con el privilegio de hacer pruebas en grupos, duplas, e individualmente dentro del estudio donde posteriormente haríamos la grabación, por lo que contamos también con la posibilidad de escuchar cada uno de estas pruebas en una calidad igual a la que tendríamos como resultado final. El casting se dividió en dos etapas, la prueba inicial que constaba en enviar una grabación interpretando un texto previamente suministrado por nosotras, a partir de esto realicé una preselección para hacer una prueba dentro del estudio, con grabación incluida. Para esta prueba presencial decidimos citar grupos en diferentes horarios, asegurando que en cada uno de los horarios estuviera presente por lo menos un actor para cada papel. Así procedimos a realizar una pequeña preparación de actores por equipos, por mi parte me encargue de explicar la historia del corto y la intencionalidad de esta, contextualizando a los aspirantes y brindando un poco más de claridad acerca del proyecto, siempre aclarando que al final sería un proyecto universitario con intenciones de terminarlo como proyecto profesional a futuro. Para que todo lo anterior fuera posible fue indispensable haber contado con la ayuda y el trabajo de Natalia tanto en la producción como en la preparación de actores.

Uno de los mayores retos que pensé que tendría que enfrentar, era trabajar con niños, ya que ellos representaban un extra en el cuidado y dedicación en los procesos de preparación y grabación. El día del casting en el estudio tuvimos la suerte de contar con tres niños y tres niñas haciendo la prueba.

Con los archivos del casting evalué la interacción entre los actores, las tonalidades, los volúmenes, la interpretación de las líneas y como seguían cada una de las órdenes e indicaciones dadas al momento. Dentro de este proceso me enfrenté al dilema de que las actrices niñas cumplían con una interpretación mucho mejor que la de los niños, pero no sabía si el tono de las voces de ellas iban a estar muy agudas para dar vida a los personajes,

es por esto que me comunique con la directora de sonido y le planteé mis dudas sobre el posible tratamiento de voces en la postproducción de diálogos y si sería posible ponerlas un poco más graves sin que se diera ese tono de caricatura, a lo que me respondió que sería completamente posible y es así como decido tener a las dos niñas interpretando los papeles de Antonio y Manuel.

#### **14.1.1.3 Del Septimazo a Vestigios**

Este proyecto inicialmente se llamaba El Septimazo, el mismo nombre del cuento en el que está basado el guion, pero ya que su autor Simón Vargas es una persona difícil de contactar y a pesar de los intentos que realizó María Camila (Asistente de dirección); para el momento de la defensa de TCC II no contábamos con respuesta alguna, por lo que se decidió cambiar al nombre que conocemos actualmente. Para el mes de diciembre, tuvimos una respuesta positiva y el permiso escrito por parte de Simón para seguir adelante con la realización del corto, pero aun así no contamos hasta el momento con un permiso firmado por lo que decidí continuar con el mismo nombre de Vestigios. Además de las implicaciones legales que conllevó esta situación, es notable que el nuevo nombre tendría un poco más de sentido, ya que los cambios y decisiones que se aplicaron en la escrita del guión daban una dirección diferente a la historia y por más de que el Septimazo siga siendo parte importante y significativa de la historia, el punto principal es el papel de las infancias dentro de las desapariciones forzadas ocurridas en el conflicto armado.

#### **14.1.1.3 Preparación de elenco (niños) y grabación de voces**

Se destinaron dos diarias de 3 horas cada una para la preparación de elenco, esto teniendo en cuenta que contábamos con dos niñas de 8 y 11 años, las cuales no debían ser expuestas a largas jornadas de trabajo. En el primer encuentro hicimos la presentación de cada uno, indicando el papel que iba a interpretar y un breve resumen de su experiencia y de cómo llegó a conocer la convocatoria. Después de esto hice un recuento de lo que trataba la historia y cuáles habían sido mis motivaciones para llevar a cabo el proyecto, mencionando la importancia de que los personajes fueran interpretados por personas con acento del centro del país. Continuando, comenzamos a hacer una lectura interpretativa del guión, donde yo iba dando algunas indicaciones iniciales de intencionalidad y tono para cada uno de los actores, también dimos espacio para resolver dudas y preguntas respecto a la historia y la forma de cada personaje.

Una de las cosas que siento que caracterizó este proceso fue que todo se construyó a partir de la escucha y el aporte de todos, tanto de parte de nosotros (el equipo técnico), como de ellos los actores. Contamos con la suerte que Laura quien interpretó a Valeria, es cantante profesional, por lo que después de que nosotras hiciéramos los ejercicios de calentamiento vocal, ella muy amablemente aportó algunos otros ejercicios, dando también consejos de cuidado de voz para que los actores tuvieran en cuenta esos días de rodaje. Por otro lado, Natalia quien se desempeñó como Productora colaborativa en Colombia, también tiene estudios en preparación de actores, y aportó a este proceso.

Uno de los retos enfrentados, fue que la actriz Luciana quien interpretó a Antonio, volvió de un viaje donde se expuso a cambios bruscos de temperatura, lo que le ocasionó molestias y cambios en la garganta y voz. Por esto se tuvo algunos cuidados extra dentro de la comida y bebida en el set, dando indicaciones específicas de cuidado como no exponerse al viento en las noches y siempre beber líquidos tibios y con miel para suavizar la carraspera en la garganta.

Hablando ya de la grabación dentro del estudio, nos tomó tres días de grabación de 4 horas cada sesión para cumplir con todo lo planeado, estas grabaciones ocurrieron en un estudio profesional ubicado en la ciudad de Fusagasugá.

**Figura 43** - Fotos casting y grabaciones.



**Fuente:** AUTOR, 2024.

#### **14.1.1.4 Unificación estética con cada área**

La composición estética fue construida a partir de las decisiones tomadas en el trabajo de TCC II. En la preproducción mis expectativas eran conseguir tener una comunicación constante durante todo el trabajo de cada área, tener reuniones constantes con cada una de ellas y periódicamente hacer encuentros con el equipo general para que todas tuvieran claridad de los procesos de las demás áreas, pero esto se logra solo con el equipo de arte, quienes enviaban avances, consultas y preguntas periódicamente. A pesar de los constantes pedidos por parte de dirección y producción, conseguimos tener pocas respuestas a los mensajes, preguntas y tareas que se les enviaban a los equipos, sobre todo por parte del área de fotografía. Este proceso también fue opacado por el constante cambio de personas integrantes del equipo de producción haciendo que se perdieran en el camino algunos pedidos. Finalmente, en la etapa final de preproducción Anaisa Verri asumió la cabeza de esta área y se consiguió hacer una consolidación de los trabajos. Se realizaron dos encuentros presenciales con las áreas de arte, fotografía, animación en set, producción, storyboard y dirección para realizar el desglose por planos, teniendo en cuenta los tiempos de motion de los muñecos, la complejidad de los planos y se discutieron algunas decisiones estéticas, para dar paso a la creación del storyboard.

#### **14.1.1.5 Reunión de orientación**

La propuesta de este proyecto de TCC fue un poco arriesgada y novedosa, ya que en nuestro programa de graduación no tenemos un área de estudio para la animación, es por esto que me di a la tarea de contactarme con Oriana Stiuiv, una compañera ya graduada de la facultad que actualmente trabaja con proyectos de animación digital, después de comentarle sobre lo que trataba el proyecto ella consiguió contactarnos con un grupo de estudiantes de la UFPE donde su área de trabajo y estudio es la animación, dicho grupo había realizado un proyecto en Stop Motion y accedieron a tener un encuentro con nosotras para contarnos un poco de su proceso y respondernos las dudas respecto a tiempos de rodajes y el manejo del programa que usaron en las grabaciones. A partir de esta reunión cada área consiguió hacer preguntas específicas del trabajo y conseguimos rever unos planos y dar soluciones mucho más simplificadas para algunas acciones dentro de la historia, lastimosamente el área de fotografía tampoco consiguió estar presente en esta reunión. Por otra parte, conseguimos hacer cálculos más aproximados en los tiempos de rodaje para cada plano, y teniendo esto en mente se decidió hacer un rodaje de las primeras cinco escenas para conseguir terminar en su

mayoría todos los procesos de preproducción, producción y postproducción de la obra, sin dejar de lado la idea de terminar el cortometraje después la entrega del TCC III.

#### **14.1.2 Producción**

El rodaje de Vestigios fue organizado para ser desarrollado durante cuatro semanas, con diarias que no sobrepasaron las 8 horas de trabajo y de una forma no continua, es decir que no rodamos todos los días de la semana, sino que teníamos descanso algunos días, sobretudo en horarios donde las integrantes de los equipos tenían clases, siendo una prioridad el cumplimiento de las obligaciones estudiantiles del equipo y el evitar el desgaste por exceso de horas de rodaje para ellas. Ya que las grabaciones las conseguimos hacer en el estudio, el cual es un espacio controlado dentro de la universidad, también conseguimos hacer uso de espacios como el refectorio y la sala de producción para tener espacios destinados exclusivamente a reuniones, alimentación y construcción de cosas exclusivamente del departamento de arte.

Las diarias se desarrollaban de la siguiente forma; la hora de llegada del equipo estaba pactada en el orden del día, dependiendo de la diaria se procedía a hacer el montaje de luces y cámaras; la preparación de soportes y muñecos para los planos a rodar este día, después pasábamos a la sala de producción para tomar el desayuno que duraba aproximadamente treinta minutos; a continuación empezábamos con los planos a grabar y en las diarias que eran completas salíamos a almorzar a medio día, pero si era un turno de media diaria se hacía un tiempo de refrigerio; luego continuamos con las grabaciones hasta el final de la jornada, donde solo se apagaban los equipos porque no era necesario desproducir completamente, ya que teníamos el acceso al estudio; por último salíamos a un refrigerio final donde también se realizaba una pequeña reunión para recordar la fecha y los planos a grabar en la próxima diaria, y algunas veces también se expresaban cambios dentro del orden de los planos o algunas cosas a mejorar dentro del trabajo del equipo técnico.

**Figura 44 - Fotos rodaje.**



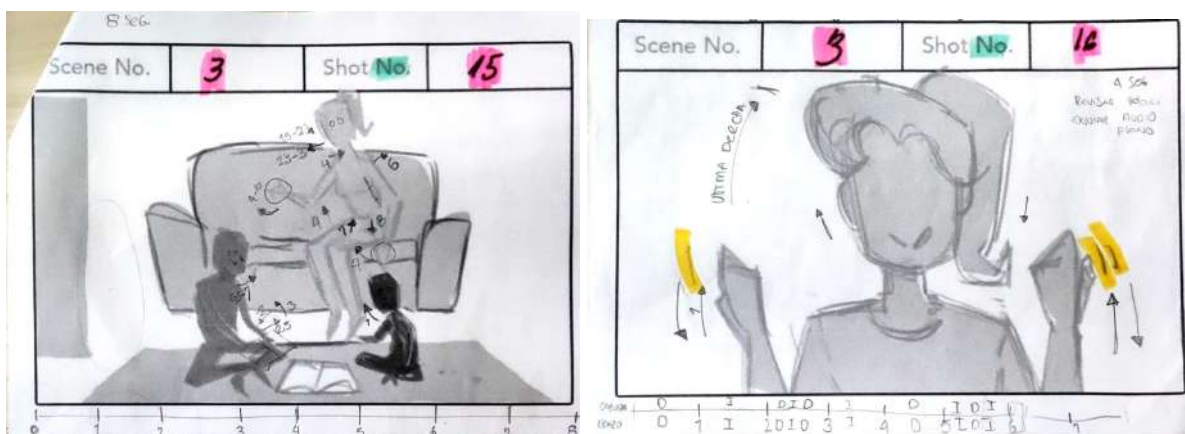
Fuente: AUTOR, 2024.

#### **14.1.2.1 Desafíos y resultados de cada área desde una perspectiva de Dirección**

Para dar inicio a esta sección creo que es necesario empezar por el área de dirección la cual fue dirigida por mí persona. Tuve algunos problemas de comunicación con algunas personas dentro del equipo ya que no era tan específica a la hora de dar una indicación respecto a los planos o decisiones estéticas, al principio mi idea era dar espacio a la visión de las demás áreas, pero a medida que progresamos en el rodaje fue claro que se necesitaba que yo diera algunas indicaciones directas para no generar una idea de inseguridad de parte mía. Por otro lado, en las primeras diarias fue notorio que se requería hacer un esquema temporal de movimientos para cada uno de los planos, es decir que se debía trazar una línea por segundos e indicar qué parte del cuerpo y cual movimiento se tenía que hacer específicamente (foto del esquema), dando así un camino claro a seguir para las chicas de animación y de foto, pero no fue hasta que ellas expresaron de forma directa esta necesidad que yo empecé a trazar

estos planos temporales con anterioridad al set, lo cual creo que debí hacer mucho antes de su petición. Otro punto que siento que pude haber hecho mejor, era el construir con anterioridad un poco más de confianza con el equipo de fotografía, para tener más fluidez a la hora de coordinar las instrucciones y estéticas esperadas, sobretodo en la parte de iluminación, pero a pesar de esto se obtuvo un muy buen resultado. En contrapunto siento que las decisiones estéticas tomadas en la preproducción del proyecto, fueron respetadas a cabalidad en esta fase, a excepción de un plano donde hubo un imprevisto y la cámara se movió, por lo que tuvimos que realizar un encuadre más cerrado para partir esa acción en dos planos. Gracias a la planeación del desglose y del cálculo de tiempos, conseguimos terminar todos los planos dentro del periodo esperado.

**Figura 45** - Esquema temporal



**Fuente:** AUTOR, 2024.

Entrando a la percepción de dirección respecto a las demás áreas es imperativo resaltar que el área de fotografía fue muy diligente en conseguir el encuadre de cada uno de los planos manteniendo la fidelidad en lo que se planteó en el Storyboard; no obstante, el diseño y montaje de iluminación generó algunos contratiempos, como sombras muy marcadas y planos demasiado oscuros, lo cual desencadenó en un trabajo extra para el tratamiento de imagen en la postproducción. Como aspectos a mejorar, pienso que quizá podría haber mejorado el flujo de comunicación entre mi persona y el resto del equipo de fotografía, para que tuvieran más claro la importancia de un diseño pensado especialmente para Stopmotion y ensayar previamente estos montajes de luz frente a la maqueta y los muñecos en escena.

En cuanto al equipo de animación en set, en su mayoría solo tengo agradecimiento por su trabajo diligente y genuino, consiguieron hacer ensayos de motion con algunos prototipos de los personajes y soportes para estos, y así ellas consiguieron obtener una gran fluidez en

los movimientos y una capacidad de realización para optimizar los tiempos de trabajo en algunos planos en cuanto a movimentación de muñecos dentro del cuadro.

Por otro lado, el trabajo de arte fue completamente extenso, impresionantemente detallista y lindo, cada una de las propuestas habladas previamente fueron cumplidas a cabalidad, respetaron la construcción de cada uno de los elementos narrativos a destacar como las botas y el pasar del tiempo marcado en los portarretratos, plantas y objetos dentro del mueble de la sala. El diálogo con Rafaela la directora de arte fue muy fluido y tuvimos un intercambio de ideas, tanto el viaje de investigación a Colombia como el compartir la defensa del proyecto, siento que nos dio una ventaja a la hora de sincronizar nuestras formas de trabajo para poder proyectar las estéticas e ideas esperadas el cortometraje. Por todo esto, el trabajo previo y la disposición a seguir desde el planteamiento de la idea inicial de la historia, estoy completamente segura que no pude haber tenido mejor compañera para defender mi trabajo de grado. Así pues dentro de este departamento también estuvieron muchas personas que sin su entrega y trabajo no hubiera sido posibles los resultados que obtuvimos en Vestigios, como Luisa Lubie quien mantuvo su disposición para hacer cada uno de los diseños y concepts pedidos, además de disponer su casa para que el equipo pudiera comer en una de las diarias del rodaje.

**Figura 46** - Fotos rodaje.



Fuente: AUTOR, 2024.

El departamento de producción fue uno de los que más cambios sufrió a través del proceso, pero al momento del rodaje tuvieron un desempeño impresionante, ya que consiguieron proveer al equipo completo con por lo menos tres comidas por diaria, sin contar

el constante cuidado que dieron a todas y cada una de nosotras dentro del set, se comunicaban de manera amable y controlada con todas las personas presentes y consiguieron dar las informaciones necesarias día a día, solucionando y previendo pequeños problemas que pudieran presentarse. Además de esto el trabajo que realizaron en la coordinación de los equipos, cumplimiento de trabajos en fechas específicas y sobre todo en llevar a cabo la recolección del dinero a partir de las vaquinhas virtuales en Brasil y Colombia dan una muestra de su gran trabajo y entrega para este proyecto de cortometraje.

Por último y no menos importante, el equipo de medios desarrolló artes y publicaciones para los perfiles del proyecto dando un alcance mayor a la vaquinha a las personas externas de la universidad. Danilo Cancio realizó un video de Time Lapse que consistió en la grabación toda la jornada de grabación de un plano para luego plasmarlo en un video posteado en Instagram de 30 segundos, este video tuvo una acogida muy grande y uno de los mayores productores de Stopmotion de Brasil reposteó este video.

### **14.1.3 Posproducción y conclusiones finales**

Para la fase del montaje se tuvieron dos desafíos, primero que la montajista Nady no tenía experiencia anterior con Stopmotion y segundo que no tenía computador propio, por lo que hicimos la reserva de una de las islas de edición de la universidad, pero no contábamos que la versión del Davinci en dichos computadores no era la más actualizada y esto era un problema ya que las fotos del proyecto fueron exportadas en formato raw y solo sólo son leídas por la última versión del programa, así pedimos ayuda a la profesora Virginia y ella nos orientó a usar los computadores de la sala de montaje los cuales si contaban con la versión que necesitábamos del programa de edición. A pesar de la falta de experiencia con el Stopmotion, Nady demostró todos sus conocimientos en montaje en live-action y consiguió entregar un corte final atendiendo todas las indicaciones dadas. Si puedo decir alguna cosa por mejorar en un futuro corte sería ampliar y marcar mucho más los silencios dentro del ritmo del montaje, pero creo que esto es un elemento que se debe perfeccionar con mucho más tiempo.

Además del montaje, la postproducción de Vestigios estuvo compuesta por un tratamiento de imágenes para retirar todos los soportes, errores y puntos de guía para la animación digital; por un tratamiento de color, por la edición de los diálogos y sonidos de ambiente y folleys y por ultimo por la animación digital.

El área de animación también se enfrentó al ir y venir de la persona encargada de este rol, inicialmente era Jamel un compañero graduado de la facultad, pero por cuestiones personales tuvo que salir del proyecto y finalmente quien ocupó este puesto es Kevin estudiante de la Unila en la carrera de mediación cultural, a pesar de no ser parte del mismo programa posee muchos años de experiencia en diseño y animación digital. Así pues, en un tiempo muy corto logramos empapararlo del proyecto y compactamos una idea de trabajo muy dinámica; se llegó a la decisión de entregar las animaciones básicas de parpadeo, miradas y diálogos con tres fonemas iniciales, esperando darle una terminación mucho mejor en una posteridad del proyecto.

Para finalizar quisiera apuntar que a pesar de que se presentaron algunos inconvenientes de comunicación, el trabajo del equipo entero fue impecable y se logró un resultado que proyecta el empeño de todas las personas implicadas, dejándonos también una experiencia de set muy tranquila, llena de trabajo en calma y satisfactorio. Personalmente siento que logré tener el set que siempre quise para mi trabajo de grado. Respecto al resultado final en el entregable del corte de Vestigios, me siento satisfecha del trabajo logrado en tan poco tiempo disponible y teniendo en cuenta, que la mayoría de personas del equipo no tenía experiencia alguna con la animación en Stopmotion. Lo anterior refuerza una idea que ha venido rondando los pasillos del programa de cine, “existe mucho talento y ganas de trabajar en esta área del audiovisual, ahora solo se necesita una ayuda por parte de los directivos y profesores de la carrera para seguir dando apertura a proyectos prácticos y de formación en animación”. Finalmente me gustaría resaltar que con este proyecto logre varias metas trazadas, como conformar el equipo en su mayoría con mujeres realizadoras teniendo al final un equipo completo de 33 personas trabajando en las áreas técnicas; también realizar el primer cortometraje de animación en la Unila que defiende TCC y por último haber podido realizar una producción binacional entre Colombia y Brasil uniendo estos dos países que me han aportado tanto en mi formación personal y académica.

## 14.2 Relatório de Direção de Arte

*Rafaela Necci Maciel*

### 14.2.1 Pré-produção

Desde o momento onde decidimos adotar a técnica do stop motion, sabíamos que o processo de arte seria repleto de experimentações e adaptações. Em uma escala de tempo, a etapa de pré-produção foi a mais longa, como esperado. O reconhecimento de que o processo de construção seria demorado, e que o tempo de realização do projeto se limitaria basicamente ao período de um semestre e os intervalos de férias, foi uma das principais razões para a opção da realização das cenas correspondentes apenas ao cenário da casa - juntamente com o entendimento de que o processo de gravação de um filme em stop motion tende a ser mais demorado que o tempo de gravação de um filme em live action.

A conformação da equipe de arte se deu ao longo das etapas de preparação e de pré-produção, sendo adequada de acordo com as demandas que surgiam com o avançar do processo. O departamento contou com um total de doze membros, divididos entre múltiplas funções, dentre elas: direção de arte, 1ª assistentes, artistas de concepts, ilustradores, diferentes funções de construção de bonecos, cenografistas, assistentes de cenografia e figurinistas.

As primeiras assistências trabalharam diretamente comigo, ajudando em todas as etapas dos trabalhos manuais, e ainda auxiliando em funções organizacionais e de comunicação. Originalmente a equipe contava com apenas uma 1ª assistente, Luisa Lubie, mas ao longo do processo percebi a necessidade da adição de outra pessoa ao cargo, devido às altas demandas de trabalho, assim, Luana Rossi foi incluída no papel. Luisa, ao possuir experiência prévia no campo da animação, foi essencial para a equipe (não só de arte, mas de toda a produção) compreender melhor o formato no qual estávamos trabalhando, assim, foi responsável por auxiliar mais diretamente nas etapas relacionadas à desenho, ilustração e animação, enquanto Luana auxiliou principalmente nas etapas relacionadas à construção manual dos itens. Além de contribuírem com o trabalho manual, ambas me ajudaram diretamente no planejamento e acompanhamento dos múltiplos processos que aconteciam de maneira simultânea dentro do departamento e também atuaram como ponte comunicação entre eu e os demais assistentes quando necessário.

Os artistas de *concept* foram responsáveis pela elaboração das artes que guiaram a construção dos itens do curta-metragem, essa equipe foi composta por mim, Luisa Lubie, Bemto B. Petille, Ana Beatriz e Jhiovanna Pinheiro. Já possuindo as *concept arts* referentes à

casa, apresentadas no TCC2, foram elaboradas artes referentes aos personagens, ao cenário da feira e a objetos específicos também desse cenário. A 1ª assistente Luisa auxiliou os demais artistas durante o processo, supervisionando o trabalho e dando dicas sobre como preparar as artes, além de fazer a ponte de comunicação entre Direção de Arte e artistas, para a apresentação de *feedbacks*.

Já no processo de ilustrações oficiais para o curta estavam presentes menos pessoas. Para as ilustrações das fotografias, preparei uma lista de ilustrações necessárias e referências, a partir da qual Bemto elaborou rascunhos. Os rascunhos então foram adaptados e finalizados por Luisa. As fotografias adicionais, onde não apareciam personagens, foram feitas por mim. As demais ilustrações que aparecem no filme também foram feitas por Luisa.

A construção da cenografia se iniciou com a realização de dois mutirões (nos dias 25/11/2023 e 03/12/2023), momento onde os assistentes de cenografia (Luisa Lubie, Mariana Copetti, Ana Beatriz, Bento B. Petille, Isadora S. Dias, Daniel Luna, Angie Micolta, e Kathy) foram convocados para trabalhar na construção da base da maquete e dos móveis principais da casa, junto as cenografistas principais (eu e a 1ª assistente Luana Rossi). Esses dois dias serviram como um grande impulso na construção da casa, mas não foram suficientes para finalizar todo o trabalho.

**Figura 47** - Registros do mutirão de cenário



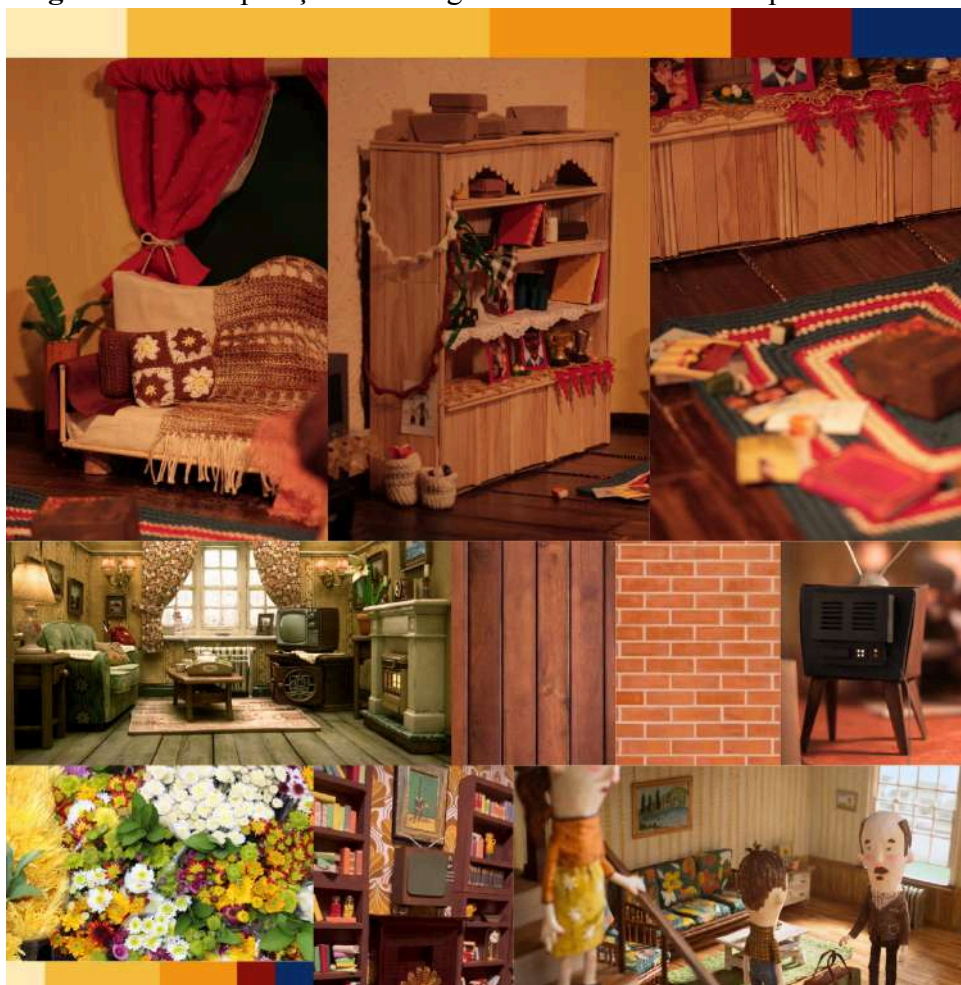
**Fonte:** Produção de *Vestígios*, 2023.

Ao longo dos meses de dezembro e janeiro, as estruturas mais complexas e demoradas foram finalizadas por mim e por Luana - como a estante e a porta - e os objetos menores foram sendo produzidos, incluindo todos os objetos que preenchem a estante, as plantas, e

todos os itens feitos de crochê que apareciam no ambiente (tapetes, almofadas, manta do sofá e decorações da estante). A produção dos objetos pequenos e decorativos por vezes era mais complexa e tomava mais tempo que a confecção dos objetos maiores, dado que as proporções desses itens eram ainda mais diferentes da realidade do que as estruturas dos móveis, precisando de testes para ver se cabiam dentro dos espaços da estante e se ficavam visíveis o suficiente. No total, a produção do cenário e dos objetos levou cerca de três meses.

Não foram necessárias muitas alterações em relação ao planejado para a cenografia da casa. Os materiais planejados funcionaram para o trabalho e ocuparam parte ainda menor do orçamento do que o planejado, visto que eram materiais simples e muitas vezes reciclados. Utilizamos principalmente papéis e papelões, palitos de madeira variados, tintas, massa de biscuit e múltiplos tipos de cola, além das linhas e tecidos.

**Figura 48** - Comparação da cenografia com moodboard e paleta de cores



Fonte: Produção de *Vestigios*, 2024.

Foi durante esse processo que as ilustrações que ocupariam os porta retratos na estante e o álbum de fotografias foram elaboradas (Figura 49). Cada fotografia da estante aparece em

três estágios diferentes ao longo do filme: no primeiro estágio aparecem completas, em perfeito estado, no segundo estágio em que aparecem a figura do pai está um pouco borrada, e, no terceiro estágio a figura do pai está completamente apagada, substituída por uma sombra cinza.

**Figura 49 - Ilustrações fotografias**



**Fonte:** Luisa Lubie (2024). Ilustrações elaboradas para a produção.

Uma dificuldade encontrada na cenografia foi a visualização de como ficaria o cenário montado por completo, uma vez que a limitação de espaço não nos permitiu montar a maquete por completo antes da preparação do espaço do estúdio. Por essa razão, a preparação do cenário dentro do estúdio de gravação foi programada para acontecer entre os dias 05 e 08 de fevereiro, quatro dias antes do início dos testes com direção, direção de fotografia e animação, que se iniciaram no dia 09 de fevereiro. Após o transporte dos itens para o Jardim Universitário, foi escolhido uma posição dentro do estúdio para montar a estrutura, considerando as posições das tomadas (que seriam utilizadas para conectar os dispositivos de

iluminação, computador para a operação do software de captura das imagens, e o monitor de ampla visualização) e também a posição do ar condicionado, sabendo que o ambiente onde iríamos trabalhar fica muito calor durante gravações.

Após posicionar a mesa de apoio, posicionamos os painéis que formavam o chão e as paredes. Nesse momento, percebemos que as estruturas que montamos previamente não eram suficientes para segurar a parede lateral de maneira que ela não ficasse inclinada. O assistente de cenografia Daniel Luna, estudante de arquitetura na UNILA, foi até o estúdio ajudar a pensar em uma solução, assim montamos uma estrutura com colunas de madeira que dessem a sustentação necessária. Fixada a estrutura, todos os itens foram posicionados e, vendo a maquete completa montada, consegui identificar quais espaços não estavam bem preenchidos e confeccionar os objetos finais necessários. Pensando nessa necessidade de ter um espaço de trabalho para a Direção de Arte durante o processo de produção, foi montada uma estação de trabalho na sala de produção, localizada ao lado do estúdio de gravação, onde ficaram todos os materiais que poderiam ser necessários.

**Figura 50** - Cenário como visto em cena



**Fonte:** Produção de *Vestigios*, 2024.

O processo da confecção dos bonecos foi um pouco diferente, tendo que as habilidades necessárias eram mais específicas e as etapas não podiam ser divididas entre muitas pessoas - percebemos que os produtos finais ficavam muito diferentes um do outro, e a estética inconsistente, ao ter o mesmo processo feito por duas pessoas diferentes.

A partir dos moodboards, foram feitas as *concept arts* - ilustrações dos personagens feitas para guiar a construção dos bonecos (Figura 51). Depois, foram feitos os ajustes nos

concepts de figurino (Figura 52), juntamente com uma espécie de mapa de figurino para guiar a confecção das peças, apresentado nos documentos anexados (Anexo 15.2).

**Figura 51 - Concept Art: Manuel, Antonio e Valeria**



Fonte: Luisa Lubie (2023). Ilustração elaborada para a produção.

**Figura 52 - Concept Art de figurinos: Manuel, Antonio e Valeria**



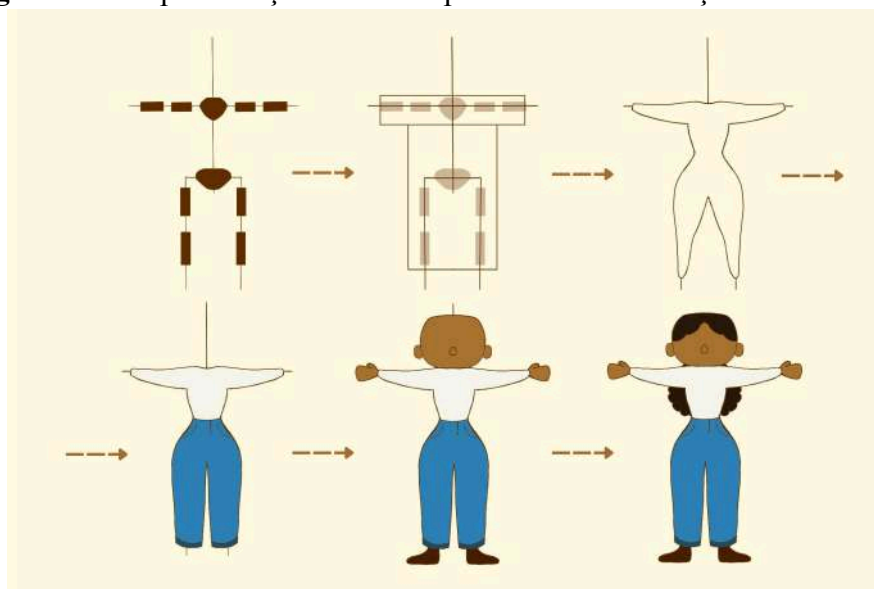
Fonte: Luisa Lubie; Rafaela Necci (2024). Ilustração elaborada para a produção.

Desde o início da elaboração do projeto, a parte da construção dos bonecos era onde eu possuía mais dúvidas em relação à técnica. Estudamos a possibilidade de comprar esqueletos próprios para a construção de bonecos de stop motion, mas tais estruturas eram caras e não podíamos fazer comprometimentos financeiros muito arriscados antes da

realização da captação de recursos. Pesquisando outras opções descobrimos que uma técnica muito utilizada em projetos amadores era a de fabricar esqueletos com uma base de arame e “ossos” feitos com massa durepoxi. Ainda tinha minhas dúvidas em relação a durabilidade dos bonecos, considerando que eles seriam utilizados em múltiplas diárias de trabalho. Fiquei mais tranquila com a escolha após nos reunirmos com um grupo de alunos do curso de cinema de animação da UFPEL, que relataram utilizar a mesma técnica para a realização do curta de stop motion realizado por eles. Durante essa reunião conseguimos também dicas relacionadas à escolha de tecidos para os figurinos, sobre possibilidades de revestimentos para os bonecos e até sobre o comportamento de alguns materiais específicos, como o gel utilizado para representar água. A reunião foi importante para conseguirmos um pouco mais de confiança no nosso trabalho dentro do departamento de Arte, e gostaria de ressaltar que os colegas da UFPEL foram muito solícitos em responder nossas perguntas, mesmo quando não sabiam as respostas exatas.

Assim, o processo de construção dos bonecos seguiu um fluxo de trabalho consistente em: construção de esqueletos, preparo da espuma, modelagem da espuma, inclusão do figurino, encaixe das peças de biscuit (mãos, pés e cabeça) e, por fim, colagem do cabelo (FIGURA 53).

**Figura 53** - Representação visual do processo de construção de um boneco



**Fonte:** Rafaela Necci (2024). Ilustração elaborada para a produção.

Os esqueletos e o corpo de espuma funcionaram como o esperado. Na elaboração dos esqueletos eu e Luana Rossi - após múltiplos testes sem sucesso com os tipos de arame errados, realizados em conjunto com a assistente de esqueletos Mariana Copetti - utilizamos

arame de alumínio e massa durepoxi para fazer esqueletos que permitissem movimento mas que também fossem bem estruturados. Foram feitos bonecos reserva, para caso de estrago durante as filmagens. Na cintura dos bonecos, na posição equivalente ao osso da bacia, foi posicionado um prego, que servia de apoio para os suportes para a animação em set - com exceção do boneco da Isabela e uma versão de Valéria, que foram deixadas sem o prego para que pudessem ficar encaixadas no sofá, sentadas, sem dificuldades de posicionamento. Em seguida, colamos aos esqueletos dois blocos retangulares de espuma (um na altura dos braços e o outro no restante do corpo), que foram então modelados por Luisa Lubie.

**Figura 54** - Registros da confecção dos bonecos



**Fonte:** Produção de *Vestigios*, 2023.

Os figurinos foram costurados diretamente no corpo dos bonecos pela figurinista Kah, uma colega egressa do curso de cinema, que disponibilizou seu tempo para estudar a confecção de peças em miniatura e para construir as mesmas. Percebemos que seria mais fácil optar pela técnica da costura diretamente ao corpo do que produzir roupas “vestíveis”, sabendo que os corpos dos bonecos apresentavam formatos muito variados e complexos, e que o processo de colocar e tirar peças de roupa danificaria os esqueletos com a movimentação excessiva. Dessa maneira, também foi mais fácil controlar o caimento das peças, para obter os resultados que buscamos. Eu e Kah mantivemos contato durante todo o período de costura, onde ela me mandava fotos constantes do processo e atualizações sobre o que estava ou não funcionando, propondo soluções e pedindo minha opinião sobre as peças.

Já as peças de roupa feitas em crochê foram produzidas por mim e pela assistente Luana Rossi, de maneira similar às peças de tecido, produzimos parcialmente as peças fora dos bonecos mas finalizamos as mesmas já posicionadas nos personagens. Tivemos algumas dificuldades na elaboração das peças devido à inexperiência na confecção de roupas, apesar do domínio prévio da técnica do crochê. Foram necessárias algumas tentativas e erros, se baseando em tutoriais da internet, para que chegássemos ao resultado que queríamos. Ao colocar as peças de crochê nos bonecos do personagem de Manuel, percebi que além da textura da lã que queria trazer, o volume que a linha de crochê adicionava ao personagem ampliava ainda mais o aspecto fofo que queria que ele tivesse.

**Figura 55** - Comparação figurino Manuel e *concept*



Fonte: Produção de *Vestigios*, 2024.

Inicialmente, planejamos utilizar a técnica da feltragem com agulha para fazer o revestimento dos corpos e os cabelos. Fizemos alguns testes com o material, mas a lã para feltragem não interagiu bem com a base de espuma e percebemos que não caberia no nosso projeto o tempo e investimento para dominar a técnica e adaptar os demais materiais. Fizemos alguns testes com revestimento em tecido, mas também sem sucesso. A solução que encontramos foi fazer a modelagem com massa de biscuit, inicialmente não gostava da ideia de trabalhar com o material pois queria dar preferência a texturas mais fofas que trouxessem sensações acolhedoras, porém com as limitações de técnica e tempo o biscuit se mostrou infinitamente mais adequado ao projeto. O material nos permitiu uma maior possibilidade de

modelagem e facilitou a obtenção das cores que queríamos, já que não precisaríamos tingir o material (como teria de ser feito com o tecido) por já encontrarmos opções de massa colorida no mercado nas tonalidades desejadas.

Mesmo com a mudança dos materiais planejados, conseguimos manter as cabeças dos bonecos leves - importante para o balanceamento dos bonecos no processo da animação em set - ao utilizar blocos de isopor como base, uma camada de papel alumínio para uma primeira modelagem e então o revestimento com biscuit para a modelagem e acabamentos finais. As outras peças tinham uma modelagem relativamente simples, e não tomavam muito tempo, principalmente os pés, uma vez que conseguimos comprar um molde para artesanato com três formatos de sapatos diferentes, no tamanho perfeito para ser encaixado nos bonecos. Já as mãos foram moldadas individualmente, deixando preparado o espaço para a colagem dos ímãs após a secagem do biscuit.

Apesar da facilidade que o biscuit trouxe para o trabalho, eu pessoalmente não consegui me adaptar à modelagem com a massa, tendo muita dificuldade em manejar o material. Então, fizemos uma divisão de trabalho onde simultaneamente Luana trabalhava na confecção das peças de biscuit dos personagens e eu trabalhava na confecção dos cabelos.

A confecção dos cabelos foi a parte do trabalho manual que eu mais demorei para desvendar, testei múltiplas técnicas e materiais, incluindo tipos variados de lã e o próprio biscuit, mas sem alcançar resultados satisfatórios. Durante uma reunião de orientação com a professora Camila Marques, pesquisamos em conjunto possíveis técnicas até que descobrimos a fonte de informações que viria a me guiar nesse processo: vídeos tutoriais de confecção de cabelos para bonecos de pano. Foram utilizadas diferentes técnicas de modelagem e colagem da lã, de acordo com a textura e comprimento de cada cabelo. As perucas foram pré-montadas, porém precisavam de um certo trabalho para efetuar as trocas, sendo mais complicado que o plano inicial de encaixe com ímã devido aos formatos das cabeças. Assim que percebi esse fator, conversei com a produtora Anaisa Verri e com a Assistente de Direção Heissy Otaño, ambas foram muito compreensivas com o processo e adaptaram as ordens do dia com esse fato em mente, deixando turnos específicos entre as gravações para a Arte preparar os bonecos.

No total foram produzidos dez bonecos, sendo eles: 3 Valerias, 1 Isabela, 2 Antonios com roupa casual, 1 Antonio com uniforme, 2 Manueis com roupa casual, 1 Manuel com uniforme escolar. As personagens de Antonio e Manuel aparecem cada uma com quatro cabelos diferentes ao longo das cinco cenas, repetindo o mesmo cabelo nas cenas 4 e 5.

**Figura 56** - Bonecos e figurinos como vistos em cena



Fonte: Produção de *Vestigios*, 2024.

O processo de confecção de todo o material foi extremamente intenso e cansativo. Cada boneco demorava semanas para ficar pronto, com etapas que demoravam horas para se concluir e com a necessidade de intercalar pausas para que os materiais tivessem tempo de firmar, como o biscuit e a durepoxi. A falta de domínio dos materiais também afetou a questão do tempo e, por não saber fazer o cálculo de quantidades com naturalidade, por vezes precisamos interromper algum processo pelo motivo de que algum material tinha acabado (geralmente alguma cola, arame ou massa de biscuit) e a confecção precisou ficar em pausa até que conseguíssemos comprar mais.

Durante toda a pré-produção, mantive contato com a diretora. Angelica foi essencial para a execução do projeto, sempre respondendo com cautela todas as minhas dúvidas sobre a estética e a representação da cultura colombiana, enviando imagens de referências quando necessário e até me dando relatos da sua vivência pessoal. A sua colaboração no processo de pesquisa foi imprescindível para a elaboração do projeto, principalmente no que diz respeito à pesquisa de campo, onde, juntamente com a sua família, tiveram todo o cuidado de me apresentar a sua cultura e o seu país. Fiz questão de pedir feedbacks constantes para a Direção, na tentativa de corresponder às expectativas tanto de representatividade quanto estéticas que elaboramos em conjunto, e assim conseguimos levar o projeto em sintonia.

Outra pessoa que foi de muita ajuda nesse âmbito foi a assistente Angie Micolta, companheira de curso também colombiana. Angie cedeu o seu tempo e sua atenção para me ajudar a pensar principalmente em elementos para a cenografia, sempre disponível para

dialogar sobre a obra e sobre a estética, sobre possibilidades de itens e compartilhando referências.

O contato com a Produção foi essencial na pré-produção, principalmente no quesito financeiro. A compra de materiais foi realizada em acordos com a produtora Anaisa Verri, considerando as previsões da produção executiva e o andamento da arrecadação pela vaquinha. Durante toda a realização, as notas fiscais das compras de Arte foram armazenadas fisicamente e digitalmente, além da atualização constante da planilha de gastos de Arte, compartilhada com a Produção.

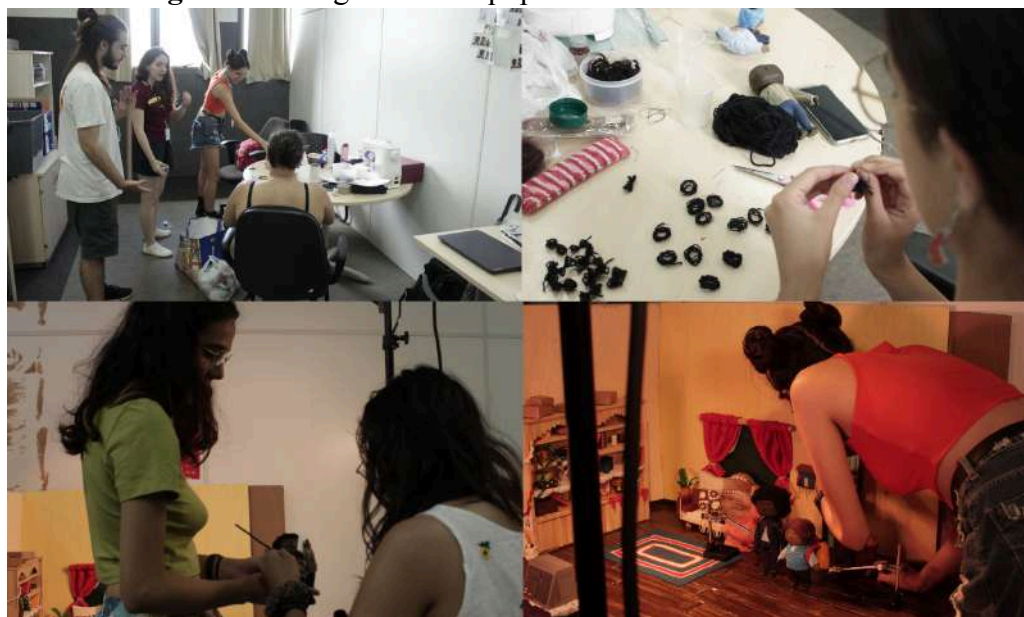
O próximo passo então foi iniciar o processo de testes com toda a equipe de set, nesse momento começamos a ver o mundo que construímos tomar vida. Esses dias foram essenciais para entendermos como seria a dinâmica de interação de todas as áreas.

### **14.2.2 Produção**

Nesse projeto, o trabalho em set da Direção de Arte não foi tão pesado e cansativo quanto o trabalho de pré. Estive presente em todos os nove dias de set (que ocuparam um total aproximado de 52 horas), fazendo as mudanças no cenário necessárias durante as gravações (como por exemplo alterar a posição da porta e posicionar itens no tapete) e controlando os props utilizados em cada plano. Quando não estava ativamente nessas funções, estava na estação de trabalho, por vezes acompanhada da 1ª assistente Luana Rossi, preparando o que fosse necessário para a próxima diária, como os próximos cabelos ou props específicos, mas sempre mantendo contato com a equipe e retornando ao set para verificar o trabalho. A 1ª assistente Luisa Lubie também esteve presente em algumas diárias, onde se dedicou à auxiliar no preparo das fotografias para a estante e na confecção das letras de papel para a animação do título do filme.

Como citado anteriormente, alguns turnos foram reservados para o trabalho de Arte. Utilizamos esse tempo para efetuar a troca de cabelos dos bonecos e para fazer as mudanças previstas na cenografia, como a troca de quadros na estante, colocar a poeira falsa e envelhecer as plantas.

**Figura 57** - Registros da equipe de Arte trabalhando em set



**Fonte:** Produção de *Vestigos*, 2024.

Foi durante a captação de imagens que a minha preocupação com os itens da estante não ficarem visíveis o suficiente foi resolvida, quando a equipe de fotografia conseguiu acesso à uma lente que aproximava mais os objetos do que a lente planejada anteriormente. Assim, os planos detalhes conseguiram mostrar mais claramente os pequenos objetos e suas particularidades.

O trabalho em conjunto com a equipe de animação de set ocorreu de maneira tranquila. Sempre ao iniciar uma diária, as animadoras de set iam até a estação de trabalho de Arte conferir quais seriam os bonecos utilizados nos planos seguintes, eu as entregava os bonecos - que ficavam sob sua responsabilidade pelo período da diária - e, na desprodução de cada dia, elas me entregavam novamente. Toda a equipe compreendeu a delicadeza e o trabalho necessário para a confecção de cada boneco e todos os itens foram tratados com muito cuidado, sempre se comunicando comigo caso algum ajuste fosse necessário. Com o preparo anterior das animadoras, que tiveram acesso à bonecos não finalizados para que praticassem a movimentação, o manuseio das personagens aconteceu de maneira bem planejada e cautelosa, não sendo necessário utilizar nenhum dos bonecos extras durante as gravações e encerrando esse ciclo sem danificar nenhum boneco.

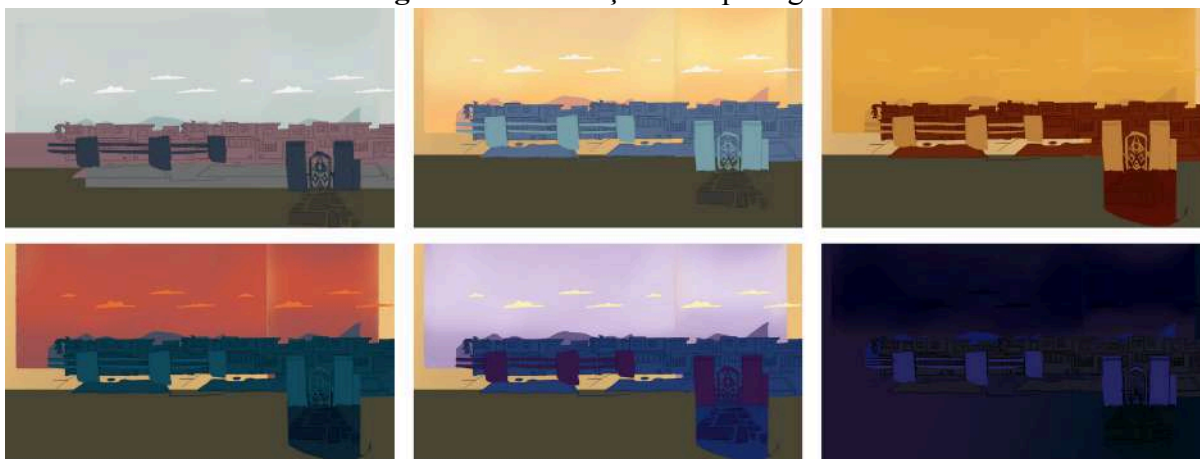
### 14.2.3 Pós-produção

O trabalho de pós-produção do departamento de Arte se concentrou principalmente na preparação dos desenhos para a animação. O plano inicial era que os desenhos fossem preparados ainda na etapa de pré-produção ou simultâneo às gravações, o que não foi possível

devido à escassez de pessoas capacitadas para a função ao nosso alcance, visto que requer um conhecimento básico sobre animação digital que poucas pessoas ao nosso alcance possuíam. Assim, esse trabalho acabou por se concentrar na 1ª assistente Luisa Lubie, que já tinha experiência prévia na área, mas devido às demais responsabilidades, incluindo as funções que assumiu nas demais etapas do processo, não tivemos opção a não ser fazer durante a pós-produção. Outro fator que atrasou esse processo foi a dificuldade em encontrar um animador digital, pois o trabalho de preparação de desenho para a animação dependia de alguns acordos entre a desenhista e o animador, principalmente sobre as necessidades provindas do software optado para animar. O processo de tomar essas decisões técnicas tomou certo tempo, que acabou se estendendo mais devido à troca de animadores de última hora que tivemos dentro da equipe.

Para a animação foram preparadas quatro bibliotecas de expressões - uma para cada personagem - contando com opções de olhos e bocas que representam diferentes expressões faciais e fonemas (ANEXO 15.3). Foram feitas também opções de ilustrações da paisagem vista pela janela e porta, a serem encaixadas no filme de acordo com a iluminação de cada cena (manhã, tarde ou noite) (Figura 58). Infelizmente, o processo de posicionamento das ilustrações no cenário se mostrou mais complicado na edição do que o planejado, pensamos que seria um processo relativamente simples devido ao uso de cromaqui, porém o tom de verde utilizado no cromaqui somado a dificuldades na iluminação que provocaram sombras e imagens escuras resultou na necessidade de posicionar as ilustrações editando uma foto de cada vez. Por essa razão, não foi possível incluir as ilustrações no corte do filme apresentado no TCC 3, mas será um processo realizado com a devida atenção e tempo para os próximos cortes.

**Figura 58** - Ilustrações das paisagens



**Fonte:** Luisa Lubie (2024). Ilustração elaborada para a produção.

**Figura 59** - Ilustração da paisagem aplicada



**Fonte:** Produção de *Vestígios*, 2024.

Um processo que, infelizmente, foi afetado durante a pós-produção foi a participação da Direção de Arte no processo de colorização. Solicitei constantemente, desde o início da organização do processo de pós, a convocação de uma reunião em conjunto com a colorista, a diretora, a diretora de fotografia e eu, porém, devido à problemas de comunicação entre os múltiplos departamentos e a mudanças de cronograma de última hora, essa reunião não ocorreu. Por essa razão, não consegui dar meus apontamentos referentes à colorização. A diretora, Angelica, foi a responsável pelo tratamento de cor de uma das cenas, a cena 3, que havia ficado muito escura, afetando a visualização dos itens na estante. Essa foi a única cena cuja colorização eu consegui ver com antecedência e dar meu parecer sobre.

#### **14.2.4 Considerações finais**

Ao meu ver, as maiores dificuldades que enfrentamos no projeto foram devido à falta de experiência com o processo de animação, tanto digital como o stop motion, motivo pelo qual foi preciso dedicar uma parte significativa do processo a esse estudo e testes. O tempo limitado também foi um fator de complicação. Contando que começamos o processo de confecção dos itens no início do mês de novembro, foram apenas três meses para se dedicar à essas funções, ainda esse tempo foi reduzido devido ao período de férias que ocupou o final de dezembro e grande parte do mês de janeiro, onde trabalhou apenas uma equipe extremamente reduzida, composta por mim, as duas primeiras assistentes, Luana Rossi e

Luisa Lubie e a figurinista Kah - o que, em um projeto que necessita de muitas mãos para se construir, acaba sendo um obstáculo.

Já no que diz respeito à conformação de equipe, sempre tivemos o objetivo de priorizar a presença feminina. Fico feliz por ter conseguido trazer essa representatividade para dentro do departamento da Direção de Arte e de ter criado um espaço onde todos conseguimos desenvolver habilidades que normalmente não teríamos contato, como os processos relacionados à animação e ao stop motion, de maneira coletiva e positiva. Porém, percebo que não consegui montar uma equipe com a mesma representatividade em relação aos colegas hispanohablantes. Reconheço, com pesar, que falhei em dedicar o devido esforço para buscar mais alunos hispanohablantes para participarem do projeto.

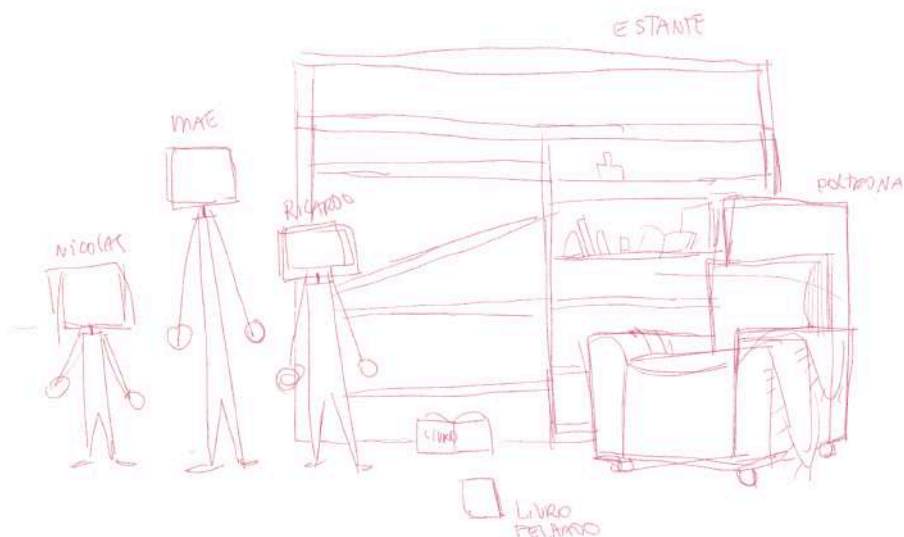
Apesar dessas dificuldades, todo o processo trouxe para mim e para os envolvidos muito conhecimento. Como citado anteriormente, bastante tempo foi dedicado à aprender os processos e, em um projeto futuro, já estaríamos mais preparados e, por consequência, mais ágeis. Acredito que o produto final que alcançamos em *Vestigios* carrega em si os principais objetivos estabelecidos no TCC 2, se aproximando das referências propostas e mantendo a estética do “feito à mão” que queríamos alcançar. Principalmente, acredito que nosso maior êxito dentro do departamento foi o de conseguir contar a história de Manuel, Antonio e Valeria através da Direção de Arte, carregando em toda imagem um pouco mais do que a narrativa diretamente nos conta.

XV. ANEXOS

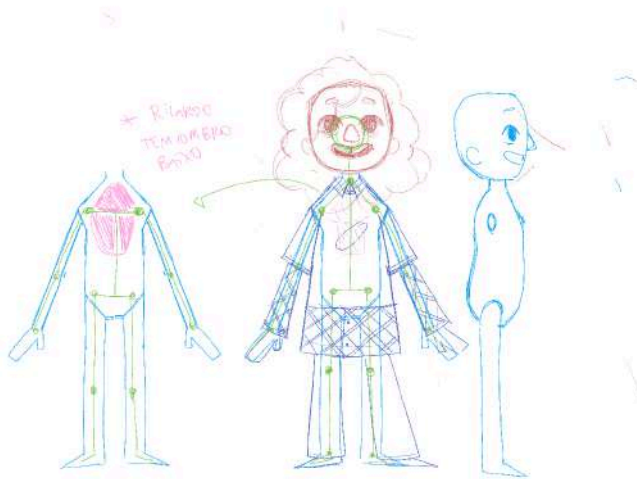
15.1 Concept Arts



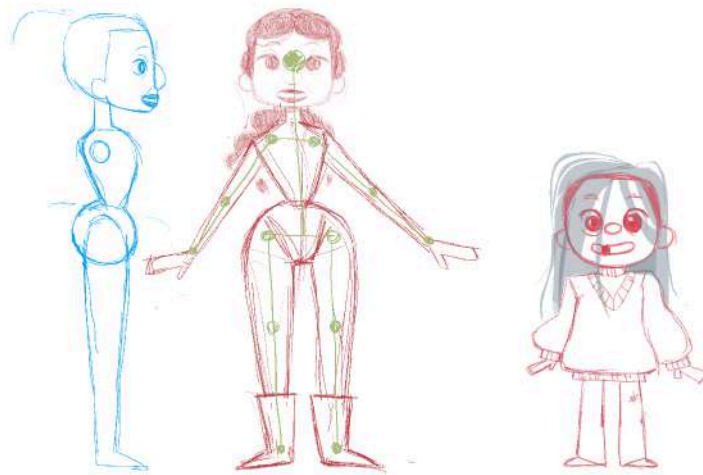
NOME DO ASSET	DESCRIÇÃO CURTA DO ASSET	VERSÃO	FECHA	ARTISTA
El Septimaza	TCC - CONCEPT Ricardo_V09	01	06/10/23	LURVIE



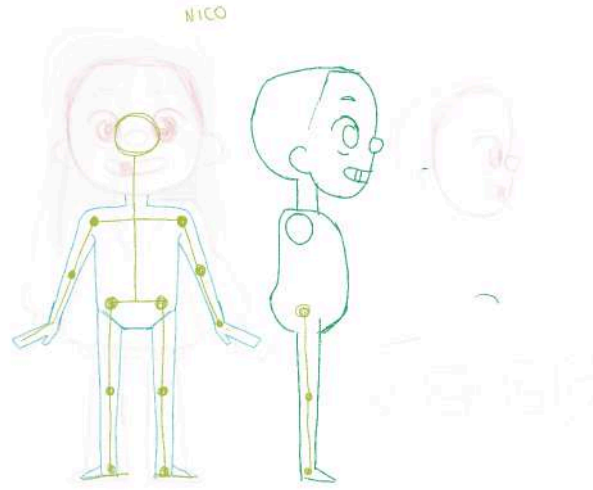
NOME DO ASSET	DESCRIÇÃO CURTA DO ASSET	VERSÃO	FECHA	ARTISTA
El Septimaza	TCC - PROPOZÇÃO_V09	01	30/10/23	LURVIE



El Septimaza		NOMBRE DEL ASSET	DESCRIPCIÓN_CORTA DEL ASSET	VERSIÓN	FECHA	ARTISTA	
		TCC - conejo pto Rinudo - Riv	Character rigging of mullak.	01	07/11/23	SHARON	



El Septimaza		NOMBRE DEL ASSET	DESCRIPCIÓN_CORTA DEL ASSET	VERSIÓN	FECHA	ARTISTA	
		TCC - MIMACORPIS_RIG	ESQUELETO VALERIA	01	07/11/23	SHARON	



<b>El Septimaza</b>	NOMBRE DEL ASSET	DESCRIPCIÓN CORTA DEL ASSET	VERSION	FECHA	ARTISTA	
	Tec. Nicosconceptis_rig	Esqueleto e turn 2 pontos	01	01/11/23	LUKE	

**Vestigios**

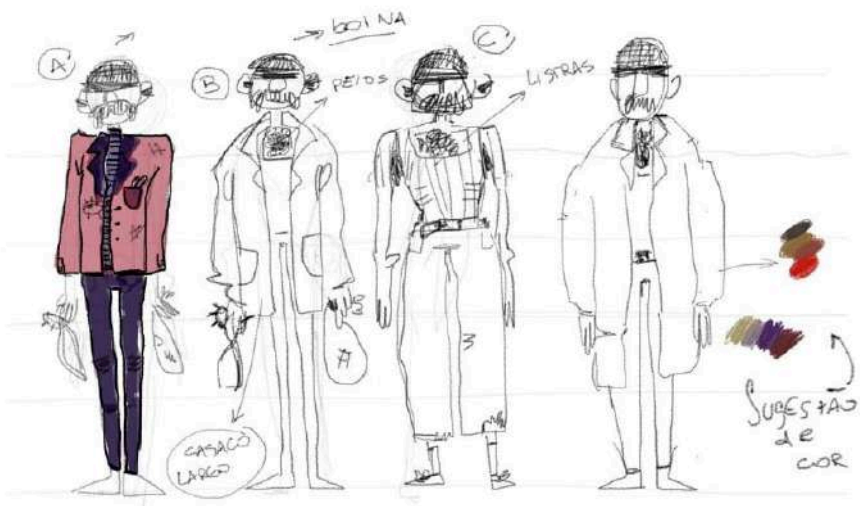
NOME DO ASSET  
**PROP- ANDRES**

DESCRIÇÃO DO ASSET  
**ROUPAS**

DATA  
**22/12/23**

ARTISTA  
**Bem Banana ;)**

DIR: Angelica | AD: Maca  
PRD: Anaisa, Dido | ART: Rafa



**Vestígios**

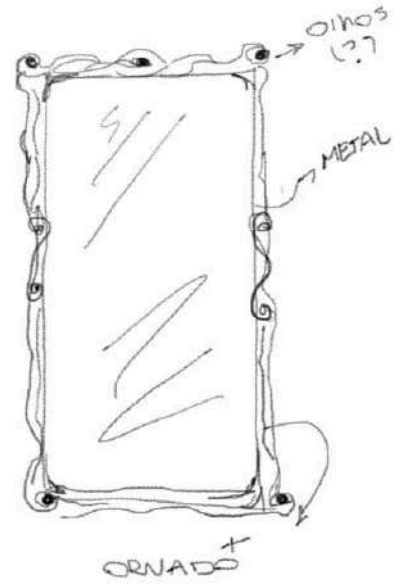
NOME DO ASSET  
**ESPELHO**

DESCRIÇÃO DO ASSET  
**ESPELHO DO ESPAÇO DO ANDRÉS**

DATA  
2023 2012

PROJETO  
**Bem Banana**

DIA: Angelica | AD: Maca  
PROD: Anassa, Dico | ARTE: Rafa

**El Septimazo**



MARCA DO BARRAZA

CABEÇA

BARBA EM ( )

+ DOÍDO

OPÇÃO 1

Sobrancelha cobrindo os olhos

BARBA DESALINHADA

Orelha RASEADA

+ SÉRIO

OPÇÃO 2

NOME DO ASSET	DESCRIÇÃO CURTA DO ASSET	VERSÃO	FECHA	AUTORA
Andrés Rosto	ANDRÉS - ROSTO	4	2012	Bem

## 15.2 Guia de Figurinos

### Vestígios

#### Manuel

- R1: casual
- R2: uniforme



**R1:**

**I** Suéter  
- Lã  
- gola alta  
- listras



**II** Calça  
- tecido  
- simples, não precisa de muitos detalhes, parte de cima vai estar por baixo do suéter



NOME DO ASSET	DESCRIÇÃO CURTA DO ASSET	VERSÃO	FECHA	AUTORA
Figurinos	Manuel R1	2	03/01	Rafa

### Vestígios

#### R2:



**I** Camisa  
- tecido  
- gola

**II** Colete  
- Crochê

**III** Gravata  
- só aparece parte  
- não precisa fazer completa

**IV** Calça  
- tecido  
- simples, não precisa de muitos detalhes, parte de cima vai estar por baixo do colete  
- listras laterais



NOME DO ASSET	DESCRIÇÃO CURTA DO ASSET	VERSÃO	FECHA	AUTORA
Figurinos	Manuel R2	2	03/01	Rafa

### Vestígios

#### Antônio

- R1: casual
- R2: uniforme



**R1:**

**I** Camisa  
- tecido



**II** Calça  
- simples  
- botões na frente  
- "boca" opaco



NOME DO ASSET	DESCRIÇÃO CURTA DO ASSET	VERSÃO	FECHA	AUTORA
Figurinos	Antônio R1	2	03/01	Rafa

### Vestígios

#### R2:



**I** Blusa  
- tecido  
- gola

**II** Jaqueta  
- tecido  
- podemos tirar a gola se for muito difícil

**III** Calça  
- tecido  
- igual a do Mano  
- listras laterais  
- aparece a parte de cima



NOME DO ASSET	DESCRIÇÃO CURTA DO ASSET	VERSÃO	FECHA	AUTORA
Figurinos	Antônio R2	2	03/01	Rafa

Vestigios



Valeria

- R1: casual
- R1.2: casual 20



R1



- I Blusa
- tecido
  - manga comprida
  - flocos decorativos ou fitas com linha



- II Calça
- tecido
  - jeans justo
  - bolso do bolso



NOME DEL ASSET	DESCRIPCION CORTA DEL ASSET	VERSION	FECHA	AUTORA
Figurinos	Valeria R1	2	03/01	Rafa

Vestigios



R1.2



mesmas roupas de base, apenas acrescenta

- III Cardigan
- tecido
  - justo no corpo



sem ser cropped

- IV longo
- tecido
  - fluído quando do bolso



NOME DEL ASSET	DESCRIPCION CORTA DEL ASSET	VERSION	FECHA	AUTORA
Figurinos	Valeria R1.2	2	03/01	Rafa

Vestigios



Isabela - R1



- I Blusa casual
- tecido
  - confortável



- II Calça
- tecido
  - confortável

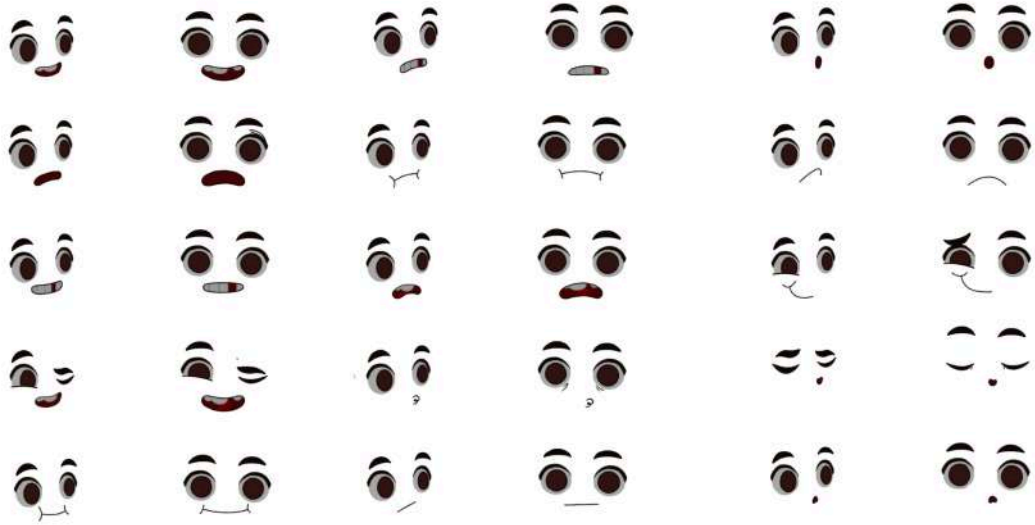
NOME DEL ASSET	DESCRIPCION CORTA DEL ASSET	VERSION	FECHA	AUTORA
Figurinos	Isabela R1	1	03/01	Rafa

Vestigios

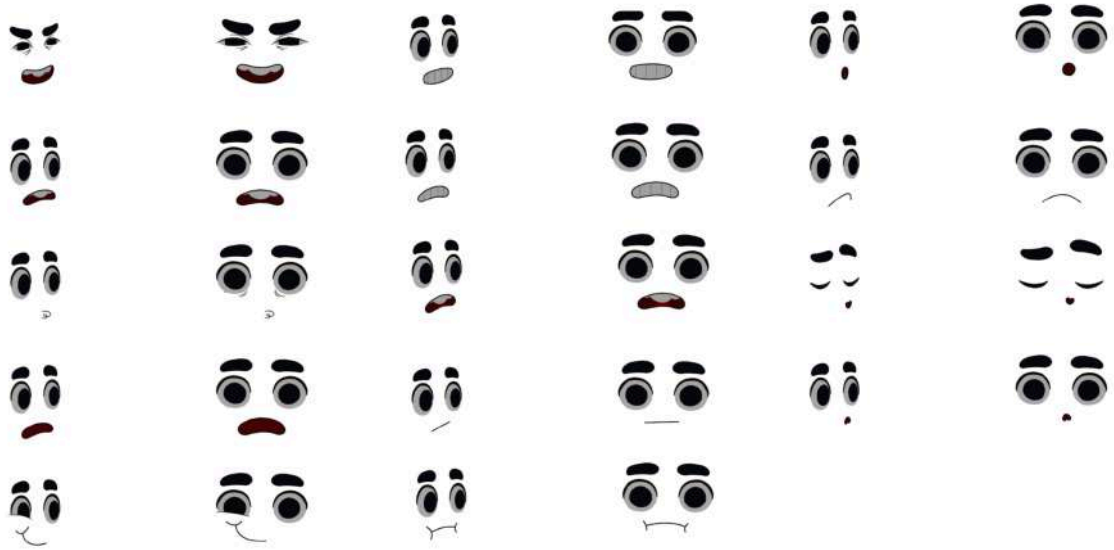



NOME DEL ASSET	DESCRIPCION CORTA DEL ASSET	VERSION	FECHA	AUTORA
Figurinos	line up character + figurino	2	03/01	Rafa

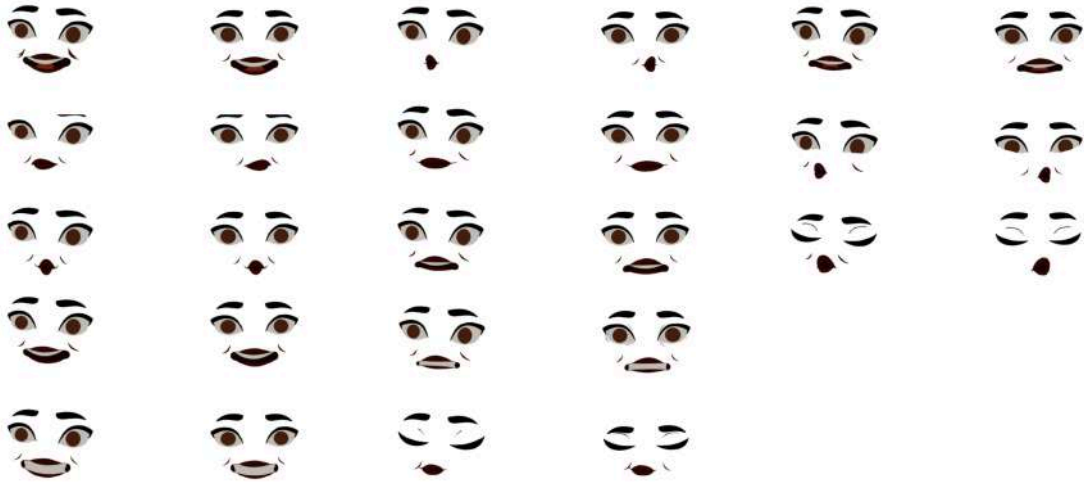
### 15.3 Biblioteca de expressões




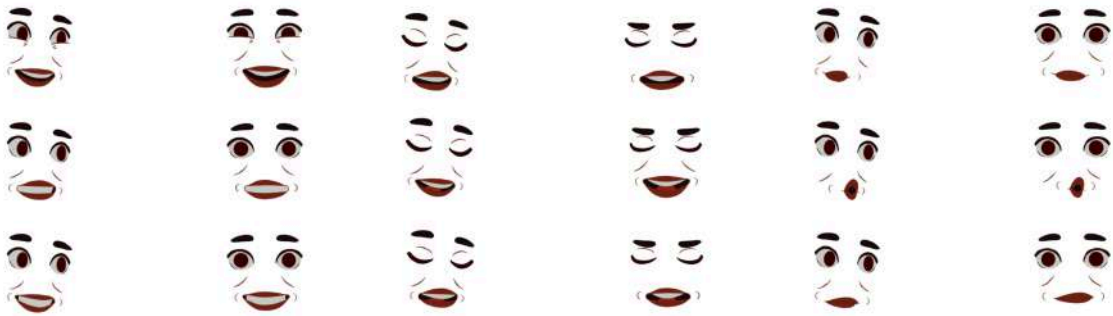
<i>Vestigios</i>	NOMBRE DEL ASSET	DESCRIPCIÓN_CORTA DEL ASSET	VERSIÓN	FECHA	ARTISTA	
		LIB Manuel	1	15/03	Lubie	




<i>Vestigios</i>	NOMBRE DEL ASSET	DESCRIPCIÓN_CORTA DEL ASSET	VERSIÓN	FECHA	ARTISTA	
		LIB Antonio	1	13/03	Lubie	



<i>Vestigios</i>	NOMBRE DEL ASSET	DESCRIPCIÓN CORTA DEL ASSET	VERSIÓN	FECHA	ARTISTA	
		LIB Valeria	1	16/03	Lubie	



<i>Vestigios</i>	NOMBRE DEL ASSET	DESCRIPCIÓN CORTA DEL ASSET	VERSIÓN	FECHA	ARTISTA	
		LIB Isabela	1	20/03	Lubie	

## 15.4 Decupagem de Arte

GENA	INT / EXT	CENÁRIO	LUZ	PERSONAGENS	OBJETOS	FIG. E CARACTERI.	EFEITOS
01.	INT	SALA	TARDE (16H)	- Isabella - Ricardo - Nicolás - Valeria	- sillón - televisión - alfombra - caja vieja de recuerdos - álbum viejo - fotos de los padres trabajando en el campo - visores de foto - par de trofeos de microfútbol con el nombre del padre gravado - fotografías familiares (en la más grande se puede observar a los dos niños junto a su mamá y su padre) - puerta	- par de maletas botas pantaneras (Valeria)	- Televisión retransmitido "Quac El noticiero" en memoria y homenaje a Jaime Garzón - Rastro de barro
02.	INT	SALA	TARDE (16H)	- Valeria - Ricardo - Nicolás	- teléfono - bus escolar - puerta de entrada - maletas - estante	- "el cabello les creció mucho de maneras y formas diferentes"	
03.	INT.	SALA	NOCHE	- Valeria - Ricardo - Nicolás	- repisa - falta algunos cuadros - fotografías con la silueta vacía del padre - trofeos llenos de polvo - sillón - alfombra - televisor - álbum - fotos - frase "mamá no es la misma desde que visitó su pueblo" - ventana		- partido de fútbol en la televisión
04.	INT	SALA	DIA	- Valeria - Ricardo - Nicolás	- sillón - tabla de posiciones equipos copa colombiana - fotografías - álbum - carrito - repisa - portarretratos	- cabello por debajo de los hombros	
05.	INT	SALA	TARDE (13H)	- Valeria - Ricardo - Nicolás	- sillón - reloj en la pared - puerta	- uniformes del colegio - cabello abajo de los hombros (Ricardo y Nicolás) - cabello en la cara (Nicolás)	
06.	EXT	CENTRO DE LA CIUDAD	TARDE (15H)	- Valeria - Ricardo - Nicolás - Personas de toda clase social - Vendedores	- bus - puestos - hileras en la calle dejando un espacio en la mitad - pedazos de tela - carritos - mercancías - carrito con perfumes, desodorantes y aceites - aceite johnsons	- mercancía colgando del cuerpo (algunos vendedores)	- huellas húmedas y barro
07.	INT	HABITACIÓN	TARDE	- Ricardo - Belisario	- alfombra - juguetes - tocador - aceite johnsons - peine	- camisa (Belisario)	
08.	EXT.	CENTRO DE LA CIUDAD	TARDE	- Valeria - Nicolás - Ricardo - Andrés - Vendedor - Gente que deja huellas húmedas - Vendedores y transeúntes	- puesto casi vacío - silla - tela negra - espejo largo medio roto - bolsa llena de cabello de distintos colores - cabello Nico y Ricardo - bolsa - dinero (5mil pesos a cada uno) - carrito con perfumes y aceites - aceite johnsons	- tijeras muy grandes (Andrés) - "recoge todo el pelo sobre la cabeza y lo corta"	- bomba de chicle (Andrés) - huellas húmedas (Andrés) - huellas barro y agua (Valeria) - huellas barro y agua (gente)

### 15.5 Storyboard

Title: VERTÍGTOS		Page: 1
Scene No. 1 Shot No. 1	Scene No. 1 Shot No. 2	Scene No. 1 Shot No. 3
PG FRONTAL ISA, RICK, NICO NA SALA	PD DETALHE TV	PM PLONGEE RICK+NICO BRINGAM
Scene No. 1 Shot No. 4	Scene No. 1 Shot No. 5	Scene No. 1 Shot No. 6
PD DETALHE FOTO NAS MÃOS DE RICK	PD DETALHE TROFÉUS NA ESTANTE	PA FRONTAL VALÉRIA CHEGA

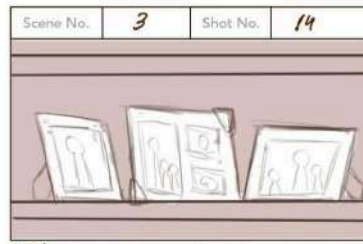
Giulia Knop

Title: VERTÍGTOS		Page: 2
Scene No. 1 Shot No. 7	Scene No. 1 Shot No. 8	Scene No. 1 Shot No. 9
PD LATERAL PÉS VALÉRIA	PA CONTRA PLONGEE NICO+RICK OLHAM ATÉ VALÉRIA	PCV. CONTRA PLONGEE VALÉRIA DIÁLOGO
Scene No. 1 Shot No. 10	Scene No. 2 Shot No. 1	Scene No. 2 Shot No. 2
PCV CONTRA PLONGEE ISABELA DIÁLOGO	PM VALÉRIA AO TELEFONE	PA RICK+NICO CHEGAM

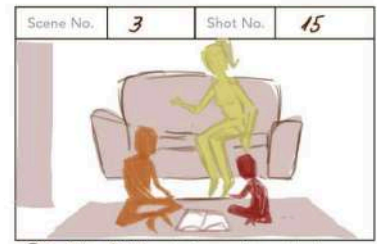
Giulia Knop



POV VAL NO TELEFONE  
↳ VÍDEO DOS MENINOS  
↳ TODO "BOY" TEM UMA "BOKDA"



PD DETALHE FOTOS NA ESTANTE



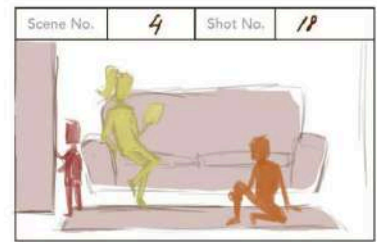
PG FRONTAL VAL + NICO + RICK NA SALA



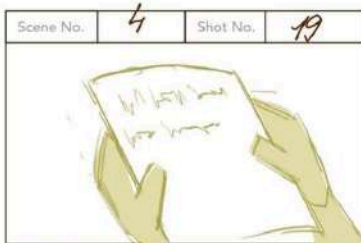
PM FRONTAL VAL INCENTIVA COM AS MÃOS



OVER THE SHOULDER RICK OLHANDO FOTOS COM PAN NA JANELA, O SOL ABRIR



PG FRONTAL VAL + NICO + RICK NA SALA



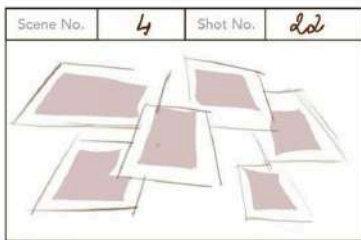
PD DETALHE VAL SEGURANDO FOLHA



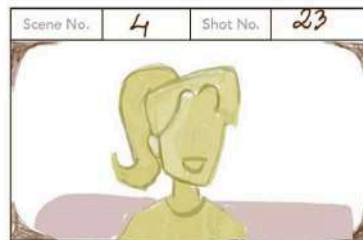
PM NICO BRINCA COM O CARMINHO NA ESTANTE -> NÃO APARECE CARRO, CORPO NA FRENTE, MOVIMENTO DO BRAÇO



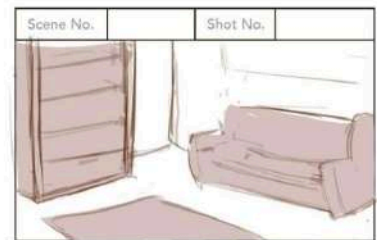
P CONTUNTO / MÉIO DIÁLOGO ENTRE VAL E RICK




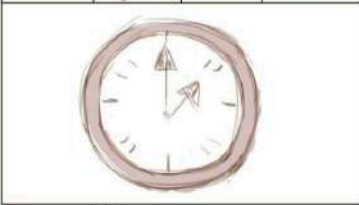



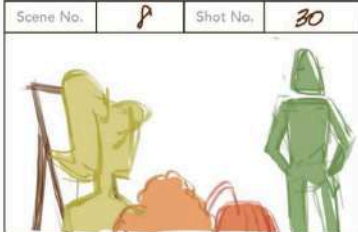
FD DETALHE FOTOS E VISORES

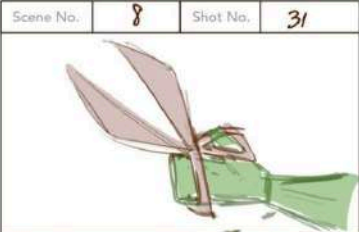
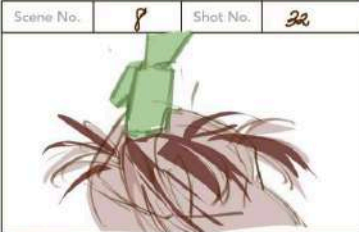

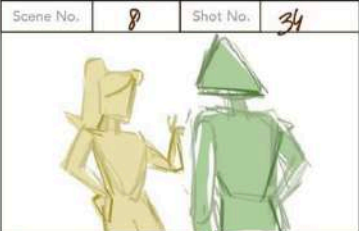


POV / CONTRA PLONBÉE. VAL FAVANDO



P CONJUNTO VAL + NICO + RICK NA SALA

Title: VERTÍGIOS		Page: 5
Scene No. 5	Shot No. 25	
PA FRONTAL VAL VEM ANDANDO, PARA OLHA PRO RELÓGIO (CAM)		
Scene No. 5	Shot No. 26	
PD RELÓGIO		
Scene No. 5	Shot No. 27	
P CONS FRONTAL NICOT RICK ENTRAM		
Scene No. 5	Shot No. 28	
POV NICOT, "CABELO NA FRENTE DO ROSTO" VE VAL, PUXA CABELO P/ LADO		
Scene No. 5	Shot No. 29	
P CONS 3/4 NICOT & PICK COMEMORAM		
Scene No. 8	Shot No. 30	
P6 INT BARBACA. VAL+NICOT RICK ENTRAM E VEM ANDRES		

Title: VERTÍGIOS		Page: 6
Scene No. 8	Shot No. 31	
PD TESOURA NA MÃO DE ANDRÉS		
Scene No. 8	Shot No. 32	
PD BOLSA COM CABELOS		
Scene No. 8	Shot No. 33	
POV RICK (CONTRA PLONGÉE) NICOT MEXENDO NA BUNSA DE VAL		
Scene No. 8	Shot No. 34	
PA LATERAL VAL E ANDRÉS CONVERSANDO		
Scene No. 8	Shot No. 35	
PM LATERAL VAL TRANQUILIZA RICK E DA UM BEIJO NA TESSA		
Scene No. 8	Shot No. 36	
P CONS LATERAL ANDRÉS VAI ATE RICK		

Title: VERTÍGIOS Page: 7

Scene No. 8 Shot No. 37



PRIMEIRO PLANO RICK COBRE OS OLHOS

Scene No. 8 Shot No. 38



PD DETALHE PÉS DE RICK & ANDRÉS  
CABELOS CAEM

Scene No. 8 Shot No. 39



PM OTSHOULDER NICO VE SEU REFLEXO

Scene No. 8 Shot No. 40



PD VAL VAI A NICO + RICK & ENTREGA  
DINHEIRO, RICK APONTA





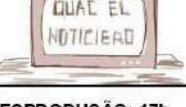
Scene No. Shot No.






Scene No. Shot No.










## 15.6 Ordens do Dia




<b>VESTIGIOS</b>					
<b>Segunda-feira - 12 de Fevereiro de 2024</b>					
<b>ORDEM DO DIA #1</b>					
CENA DO DIA: 1					CHAMADA GERAL 08h
PLANOS DO DIA: 1, 2, 3, 4 e 5					INÍCIO GRAVAÇÃO 09h30
LOC: Estúdio 304-2 - UNILA					DESPRODUÇÃO 17h
ATENÇÃO EQUIPE: O ambiente do estúdio não está climatizado, então levem garrafinha para se hidratar					FIM DO SET 18h
FRASE DO DIA: Bonequinho, bonecão, vai descendo até o chão					
<b>CRONOGRAMA DA DIÁRIA</b>					
08h – Chegada no SET					
08h – 09h - Preparação do SET					
09h – 09h30 – Café da manhã					
09h30 – Início de gravações					
CENA	PLANO	REFERÊNCIA	HORÁRIO	SINOPSE	ELENCO
1	1		09h30	Isabella está sentada, Antonio e Manuel estão brincando.	Antonio, Manuel, Isabella
Almoço – 12h30 – 13h30					
1	3		13h30	Antonio cola uma foto, Manuel brinca com o visor.	Antonio, Manuel, Isabella
	4		15h	PD – Foto na mão de Antonio	Antonio
	5		15h30	PD - Troféus	-
	2		16h30	PD - TV	-
FIM GRAVAÇÃO – 17h		DESPRODUÇÃO: 17h			
<b>Reunião Geral e Lanche – 17:30</b>					
<b>AVISOS IMPORTANTES</b>					
- A produção não se responsabiliza por objetos/equipamentos perdidos. Cuide do seu material de trabalho.					
- Manter a calma e postura, respeito é obrigatório.					
- Faça seu trabalho e ajude os demais.					
- Manter uma comunicação não violenta durante todo o SET					
<b>PRÓXIMA DIÁRIA: #2</b>					
Terça-feira 13 de Fevereiro Bom descanso.					

<b>VESTIGIOS</b>					
Terça-feira - 13 de Fevereiro de 2024					
ORDEM DO DIA #2					
CENA DO DIA: 1				CHAMADA GERAL 08:40h	
PLANOS DO DIA: 8, 9 e 10				INÍCIO GRAVAÇÃO 09h40	
LOC: Estúdio 304-2 - UNILA				DESPRODUÇÃO 17h	
ATENÇÃO EQUIPE: O ambiente do estúdio não está climatizado, então levem garrafinha para se hidratar				FIM DO SET 18h	
FRASE DO DIA: Como se llama? Bonita. Mi casa, su casa					
CRONOGRAMA DA DIÁRIA					
08h40 – Chegada no SET					
08h40 -09h15- Preparação do SET					
09h15– 09h40 – Café da manhã					
09h40 – Início de gravações					
CENA	PLANO	REFERÊNCIA	HORÁRIO	SINOPSE	ELENCO
1	9		09h40	Valeria fala com Isabella	Valeria
	10		11h	Isabella responde Valeria	Isabella
Almoço – 12h30 – 13h30					
1	8		13h30	Antonio e Manuel correm até Valeria	Antonio, Manuel, Valeria
FIM GRAVAÇÃO – 17h		DESPRODUÇÃO: 17h			
Reunião Geral e Lanche – 17:30					
AVISOS IMPORTANTES					
- A produção não se responsabiliza por objetos/equipamentos perdidos. Cuide do seu material de trabalho.					
- Manter a calma e postura, respeito é obrigatório.					
- Faça seu trabalho e ajude os demais.					
- Manter uma comunicação não violenta durante todo o SET					
<b>PRÓXIMA DIÁRIA: #3</b> Quinta-feira 15 de Fevereiro Bom descanso.					



<b>VESTIGIOS</b>					
Quinta-feira - 15 de Fevereiro de 2024					
ORDEM DO DIA #3					
CENA DO DIA: 2					CHAMADA GERAL 08h
PLANOS DO DIA: 11, 12 e 13					INÍCIO GRAVAÇÃO 09h20
LOC: Estúdio 304-2 - UNILA					DESPRODUÇÃO 17h
ATENÇÃO EQUIPE: O ambiente do estúdio não está climatizado, então levem garrafinha para se hidratar					FIM DO SET 18h
FRASE DO DIA: Espelho, espelho meu, existe algum stop-motion melhor que o meu?					
CRONOGRAMA DA DIÁRIA					
08h – Chegada no SET					
08h – 08h40 - Preparação do SET					
08h40 – 09h20 – Café da manhã					
09h20 – Início de gravações					
CENA	PLANO	REFERÊNCIA	HORÁRIO	SINOPSE	ELENCO
1	11		09h20	Valeria fala no telefone	Valeria
	13		10h20	POV Valeria no microfone	Valeria
Almoço – 11h30 – 14h30					
1	12		14h30	Antonio e Manuel chegam em casa	Antonio e Manuel
FIM GRAVAÇÃO – 17h		DESPRODUÇÃO: 17h			
Reunião Geral e Lanche – 17:30					
AVISOS IMPORTANTES					
- A produção não se responsabiliza por objetos/equipamentos perdidos. Cuide do seu material de trabalho.					
- Manter a calma e postura, respeito é obrigatório.					
- Faça seu trabalho e ajude os demais.					
- Manter uma comunicação não violenta durante todo o SET					
<b>PRÓXIMA DIÁRIA: #4</b> Sábado 17 de Fevereiro <b>Bom descanso.</b>					



<b>VESTIGIOS</b>					
Sábado - 17 de Fevereiro de 2024					
ORDEM DO DIA #4					
CENA DO DIA: 2 e 3				CHAMADA GERAL 08h	
PLANOS DO DIA: 13.1, 14, 15 e 17				INÍCIO GRAVAÇÃO 09h10	
LOC: Estúdio 304-2 - UNILA				DESPRODUÇÃO 16h40	
ATENÇÃO EQUIPE: O ambiente do estúdio não está climatizado, então levem garrafinha para se hidratar				FIM DO SET 17h30	
FRASE DO DIA: Ahogándome entre fotos y cuardemos, entre cosas y recuerdos que no puedo comprender					
CRONOGRAMA DA DIÁRIA					
08h – Chegada no SET					
08h – 09h40 - Preparação do SET					
08h40 – 09h10 – Café da manhã					
09h10 – Início de gravações					
CENA	PLANO	REFERÊNCIA	HORÁRIO	SINOPSE	ELENCO
2	13.1		09h10	Antonio observa álbum de fotos.	Valeria, Manuel e Antonio
3	14		11h40	PD – Porta retratos	-
Almoço – 12h30 – 13h30					
3	15		13h30	Valeria no sofá. Manuel e Antonio no tapete	Valeria, Manuel e Antonio
	Pausa para lanche – 10 minutos				
	17		15h10	Antonio observa álbum de fotos	Antonio
FIM GRAVAÇÃO – 16h40		DESPRODUÇÃO: 16h40			
Reunião Geral e Lanche – 17h					
AVISOS IMPORTANTES					
- A produção não se responsabiliza por objetos/equipamentos perdidos. Cuide do seu material de trabalho.					
- Manter a calma e postura, respeito é obrigatório.					
- Faça seu trabalho e ajude os demais.					
- Manter uma comunicação não violenta durante todo o SET					
PRÓXIMA DIÁRIA: #5 Domingo 18 de Fevereiro Bom descanso.					

<b>VESTIGIOS</b>					
Domingo - 18 de Fevereiro de 2024					
ORDEM DO DIA #5					
CENA DO DIA: 3 e 4					CHAMADA GERAL 08h
PLANOS DO DIA: 16, 19, 22 e 23					INÍCIO GRAVAÇÃO 09h20
LOC: Estúdio 304-2 - UNILA					DESPRODUÇÃO 14h10
ATENÇÃO EQUIPE: O ambiente do estúdio não está climatizado, então levem garrafinha para se hidratar					FIM DO SET 14h40
FRASE DO DIA: Luz, câmera e mexe mais o neném.					
CRONOGRAMA DA DIÁRIA					
08h – Chegada no SET					
08h – 08h40 - Preparação do SET					
08h40 – 09h20 – Café da manhã					
09h20 – Início de gravações					
CENA	PLANO	REFERÊNCIA	HORÁRIO	SINOPSE	ELENCO
3	16		09h20	Valeria levantando os braços	Valeria
4	23		10h30	Contra plongée – Valeria falando	Valeria
	19		11h30	PD – Valeria segurando papel	Valeria
Almoço – 12h30 – 13h30					
4	22		13h30	PD – Fotos e visores	-
FIM GRAVAÇÃO – 14h10		DESPRODUÇÃO: 14h10			
Reunião Geral - 14h30					
AVISOS IMPORTANTES					
- A produção não se responsabiliza por objetos/equipamentos perdidos. Cuide do seu material de trabalho.					
- Manter a calma e postura, respeito é obrigatório.					
- Faça seu trabalho e ajude os demais.					
- Manter uma comunicação não violenta durante todo o SET					
PRÓXIMA DIÁRIA: #6					
Quinta-feira 22 de Fevereiro Bom descanso.					

<b>VESTIGIOS</b>					
Quinta-feira - 22 de Fevereiro de 2024					
ORDEM DO DIA #7					
CENA DO DIA: 4				CHAMADA GERAL 14h30	
PLANOS DO DIA: 18, 20 e 21				INÍCIO GRAVAÇÃO 14h50	
LOC: Estúdio 304-2 - UNILA				DESPRODUÇÃO 17h40	
ATENÇÃO EQUIPE: O ambiente do estúdio não está climatizado, então levem garrafinha para se hidratar				FIM DO SET 19h40	
FRASE DO DIA: Estou sonhando em 8fps já					
CRONOGRAMA DA DIÁRIA					
14h30 – Chegada no SET					
14h30 – 14h50 - Preparação do SET					
17h30 – 17h50 – lanche					
CENA	PLANO	REFERÊNCIA	HORÁRIO	SINOPSE	ELENCO
4	18		14h50	Valeria sentada com Antonio e Manuel na sala	Valeria, Antonio e Manuel
	Foto de cenário				
	21		16h	Diálogo entre Valeria	Valeria, Antonio e Manuel
	Foto de cenário				
	20		17h50	Manuel brinca com objetos na estante	Manuel
Foto de cenário					
Desprodução – 19h20					
AVISOS IMPORTANTES					
- A produção não se responsabiliza por objetos/equipamentos perdidos. Cuide do seu material de trabalho.					
- Manter a calma e postura, respeito é obrigatório.					
- Faça seu trabalho e ajude os demais.					
- Manter uma comunicação não violenta durante todo o SET					
PRÓXIMA DIÁRIA: #8 Sexta-feira 23 de Fevereiro Bom descanso.					

<b>VESTIGIOS</b>					
Sexta-feira - 23 de Fevereiro de 2024					
ORDEM DO DIA #8					
CENA DO DIA: 4-5				CHAMADA GERAL 13h30	
PLANOS DO DIA: 24,25,29				INÍCIO GRAVAÇÃO 13h50	
LOC: Estúdio 304-2 - UNILA				DESPRODUÇÃO 17h50	
ATENÇÃO EQUIPE: O ambiente do estúdio não está climatizado, então levem garrafinha para se hidratar				FIM DO SET 18h30	
FRASE DO DIA: Estou sonhando em 8fps já					
CRONOGRAMA DA DIÁRIA					
13h30 – Chegada no SET					
13h30 – 13h50 - Preparação do SET					
14h – Início de gravações					
CENA	PLANO	REFERÊNCIA	HORÁRIO	SINOPSE	ELENCO
4	24		13h50	Valeria, Antonio e Manuel na sala	Valeria, Antonio e Manuel
Foto de cenário					
5	25		15h20	Valeria vá andando, para, olha para o relógio	Valeria
Foto de cenário (Rafa troca o cabelo)					
5	29		16h20	Antonio e Manuel comemoram	Valeria, Antonio e Manuel
Foto de cenário					
FIM GRAVAÇÃO – 17h50		DESPRODUÇÃO: 17h50			
Reunião geral e lanche – 18h15					
AVISOS IMPORTANTES					
- A produção não se responsabiliza por objetos/equipamentos perdidos. Cuide do seu material de trabalho.					
- Manter a calma e postura, respeito é obrigatório.					
- Faça seu trabalho e ajude os demais.					
- Manter uma comunicação não violenta durante todo o SET					
PRÓXIMA DIÁRIA: #9 Sábado 24 de Fevereiro Bom descanso.					

<b>VESTIGIOS</b>					
<b>Sábado - 24 de Fevereiro de 2024</b>					
<b>ORDEM DO DIA #9</b>					
<b>CENA DO DIA: 5</b>					<b>CHAMADA GERAL 08h</b>
<b>PLANOS DO DIA: 27, 28</b>					<b>INÍCIO GRAVAÇÃO 09h20</b>
<b>LOC: Estúdio 304-2 - UNILA</b>					<b>DESPRODUÇÃO 15h</b>
<b>ATENÇÃO EQUIPE:</b> O ambiente do estúdio não está climatizado, então levem garrafinha para se hidratar					<b>FIM DO SET 16h</b>
<b>FRASE DO DIA:</b> These are you trying. ( Heissy's version)					
<b>08h – Chegada no SET</b>					
<b>08h – 08h40 - Preparação do SET</b>					
<b>08h40 – 09h20 – Café da manhã</b>					
<b>09h20 – Início de gravações</b>					
<b>CENA</b>	<b>PLANO</b>	<b>REFERÊNCIA</b>	<b>HORÁRIO</b>	<b>SINOPSE</b>	<b>ELENCO</b>
5	27		9h20	Valéria falando com eles que vão sair	Valeria, Antonio e Manuel
5	29		10h50	Antonio e Manuel comemoram	Valeria, Antonio e Manuel
<b>Almoço – 12h20 -13h30</b>					
5	28		13h30	Corte de cabelo de Manuel	Valeria e Antonio
<b>FIM GRAVAÇÃO – 15h</b>		<b>DESPRODUÇÃO: 15h</b>			
<b>Reunião Geral e Lanche – 15h30</b>					
<b>AVISOS IMPORTANTES</b>					
- A produção não se responsabiliza por objetos/equipamentos perdidos. Cuide do seu material de trabalho.					
- Manter a calma e postura, respeito é obrigatório.					
- Faça seu trabalho e ajude os demais.					
- Manter uma comunicação não violenta durante todo o SET					
<b>PRÓXIMA DIÁRIA: #10</b> Domingo 25 de Fevereiro Bom descanso.					

<b>VESTIGIOS</b>					
<b>Domingo - 25 de Fevereiro de 2024</b>					
<b>ORDEM DO DIA #10</b>					
<b>CENA DO DIA: 1</b>				<b>CHAMADA GERAL 08h</b>	
<b>PLANOS DO DIA: 6 e 7</b>				<b>INICIO GRAVAÇÃO 09h20</b>	
<b>LOC: Estúdio 304-2 - UNILA</b>				<b>DESPRODUÇÃO 14h10</b>	
<b>ATENÇÃO EQUIPE:</b> O ambiente do estúdio não está climatizado, então levem garrafinha para se hidratar				<b>FIM DO SET 14h30</b>	
<b>FRASE DO DIA:</b> Quem sair por último apaga a luz					
<b>CRONOGRAMA DA DIÁRIA</b>					
08h – Chegada no SET					
08h – 08h40 - Preparação do SET					
08h40 – 09h20 – Café da manhã					
09h20 – Início de gravações					
CENA	PLANO	REFERÊNCIA	HORÁRIO	SINOPSE	ELENCO
1	6		09h20	Valéria chega	Valeria
	7		10h40	Lateral pés de Valeria	Valeria
Almoço – 12h10 – 13h10					
Fotos do Pôster e título 13h10					
<b>FIM GRAVAÇÃO – 14h10</b>		<b>DESPRODUÇÃO: 14h10</b>			
<b>Finalização – 14h30</b>					
<b>AVISOS IMPORTANTES</b>					
- A produção não se responsabiliza por objetos/equipamentos perdidos. Cuido do seu material de trabalho.					
- Manter a calma e postura, respeito é obrigatório.					
- Faça seu trabalho e ajude os demais.					
- Manter uma comunicação não violenta durante todo o SET					
<b>PRÓXIMA DIÁRIA: NÃO TEM Obrigado pelo seu trabalho! Bom descanso.</b>					

## 15.7 Contratos

**CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS DE ACTOR**

**CONTRATANTE**, Rosa Angelica Duque Tenjo, residente en Fusagasugá Cundinamarca, Colombia, en la dirección de calle 2da #6 - 82 Barrio La Florida, registrado bajo la cédula de ciudadanía n° 1069751537.

**CONTRATADO**, Juan Sebastián Rojas Amaya, residente en Fusagasugá Cundinamarca, Colombia, registrado bajo la cédula de ciudadanía n° 1070752999.

En Fusagasuga a los días 09 del mes de enero del año 2024, se ha convenido el siguiente contrato de prestación de servicios profesionales:

1. El objeto del presente contrato es la prestación de servicios para la captación de voz e imagen para una película de animación stop-motion titulada "Vestigios" dirigida por Angélica Duque Tenjo, con un plazo de ejecución estimado de 12 (Doce) meses a contar desde la fecha del presente contrato.
2. El cortometraje "Vestigios" hace parte del Trabajo de Fin de Grado del pregrado en Cine y Audiovisual de la Universidad Federal de la Integración Latinoamericana, por tanto es un proyecto académico sin ánimo de lucro.
3. El **CONTRATADO** desempeñará el papel de "ANDRES" conforme a las instrucciones dadas por los representantes del **CONTRATANTE** o por el propio **CONTRATANTE**, de acuerdo con el guion, copia del cual se entrega al **CONTRATADO**.
4. Como remuneración por los servicios prestados, el **CONTRATADO** recibirá del **CONTRATANTE** la suma de COP\$ 70.000 (Setenta mil pesos colombianos), pagada de la siguiente forma:  
**PAGADO EN UN SOLO PLAZO, EN UN MÁXIMO DE 2 (DOS) SEMANAS SIGUIENTES A LA GRABACIÓN DE LAS VOCES DEL CORTOMETRAJE**
5. Dicho precio constituirá, en todo caso, la única y completa retribución del **CONTRATADO** por la adecuada, perfecta y aceptada ejecución del presente contrato.
6. La grabación comenzará en 08/01/2024 y está previsto que finalice en 10/01/2024 No obstante, por circunstancias ajenas al **CONTRATANTE**, este plazo podrá ser prorrogado, sin que el **CONTRATADO** quede liberado de la obligación de finalizar la grabación del guión.
7. El **CONTRATADO**, autoriza asimismo, a utilizar el material filmico que provea en la grabación total y/o parcial de mi imagen, voz, opiniones, declaraciones, comentarios y/o reacciones (en adelante la "Imagen"), para su divulgación y/o

publicación en la página web, redes sociales y demás canales online y de comunicación del cortometraje o de terceros.

8. El **CONTRATADO** se compromete también a estar disponible para grabar posibles futuros sonidos o voces extra que puedan hacer falta o surgir en un plazo de 12 (doce) meses siguientes a la firma de este contrato.

Entendido y convenido lo anterior, las partes firman el presente instrumento, en dos (2) ejemplares de igual forma y contenido, ante los testigos abajo indicados.

Lugar y fecha:

ANGELICA DUQUE.

Juan Sebastián Rojas Amaya

**CONTRATANTE**

(Rosa Angelica Duque Tenjo)  
C.C 1069751537

**CONTRATADO**

(Juan Sebastián Rojas Amaya)  
C.C 1070752999

Testigos:

1° Testigo

Firma

[Firma]  
la cedula de ciudadanía 53931214

2° Testigo

Firma

[Firma]  
la cedula de ciudadanía 82393915 Ferra

### CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS DE ACTOR

**CONTRATANTE**, Rosa Angelica Duque Tenjo, residente en Fusagasugá Cundinamarca, Colombia, en la dirección de calle 2da #6 - 82 Barrio La Florida, registrado bajo la cédula de ciudadanía n° 1069751537.

**CONTRATADO**, Laura Cristina Monroy Vásquez, residente en Fusagasugá Cundinamarca, Colombia, registrado bajo la cédula de ciudadanía n° 1013617674.

En Fusagasuga a los días 09 del mes de enero del año 2024, se ha convenido el siguiente contrato de prestación de servicios profesionales:

1. El objeto del presente contrato es la prestación de servicios para la captación de voz e imagen para una película de animación stop-motion titulada "Vestigios" dirigida por Angélica Duque Tenjo, con un plazo de ejecución estimado de 12 (Doce) meses a contar desde la fecha del presente contrato.

2. El cortometraje "Vestigios" hace parte del Trabajo de Fin de Grado del pregrado en Cine y Audiovisual de la Universidad Federal de la Integración Latinoamericana, por tanto es un proyecto académico sin ánimo de lucro.

3. El **CONTRATADO** desempeñará el papel de "VALERIA" conforme a las instrucciones dadas por los representantes del **CONTRATANTE** o por el propio **CONTRATANTE**, de acuerdo con el guion, copia del cual se entrega al **CONTRATADO**.

4. Como remuneración por los servicios prestados, el **CONTRATADO** recibirá del **CONTRATANTE** la suma de COP\$ 120.000 (Ciento veinte mil pesos colombianos), pagada de la siguiente forma:

**PAGADO EN UN SOLO PLAZO, EN UN MÁXIMO DE 2 (DOS) SEMANAS SIGUIENTES A LA GRABACIÓN DE LAS VOCES DEL CORTOMETRAJE**

5. Dicho precio constituirá, en todo caso, la única y completa retribución del **CONTRATADO** por la adecuada, perfecta y aceptada ejecución del presente contrato.

6. La grabación comenzará en 08/01/2024 y está previsto que finalice en 10/01/2024 No obstante, por circunstancias ajenas al **CONTRATANTE**, este plazo podrá ser prorrogado, sin que el **CONTRATADO** quede liberado de la obligación de finalizar la grabación del guión.

7. El **CONTRATADO**, autoriza asimismo, a utilizar el material filmico que provea en la grabación total y/o parcial de mi imagen, voz, opiniones, declaraciones, comentarios y/o reacciones (en adelante la "Imagen"), para su divulgación y/o

publicación en la página web, redes sociales y demás canales online y de comunicación del cortometraje o de terceros.

8. El **CONTRATADO** se compromete también a estar disponible para grabar posibles futuros sonidos o voces extra que puedan hacer falta o surgir en un plazo de 12 (doce) meses siguientes a la firma de este contrato.

Entendido y convenido lo anterior, las partes firman el presente instrumento, en dos (2) ejemplares de igual forma y contenido, ante los testigos abajo indicados.

Lugar y fecha:

Angelica Duque

[Firma]

**CONTRATANTE**

(Rosa Angelica Duque Tenjo)  
C.C 1069751537

**CONTRATADO**

(Laura Cristina Monroy Vásquez)  
C.C 1013617674

Testigos:

1° Testigo

Firma

la cedula de ciudadanía

[Firma]  
53931214

2° Testigo

Firma

la cedula de ciudadanía

[Firma]

82393915 Fjce

### CONTRATO DE SERVICIOS DE ATOR MENORES DE EDAD

**CONTRATANTE**, Rosa Angelica Duque Tenjo, residente en Fusagasugá Cundinamarca, Colombia, en la dirección de calle 2da #6 - 82 Barrio La Florida, registrado bajo la cédula de ciudadanía n° 1069751537.

**CONTRATADO**, Carol Luciana Hernández Fajardo, residente en Fusagasugá Cundinamarca, Colombia, registrada bajo la tarjeta de identidad n° 1171214430.

**RESPONSABLE POR EL CONTRATADO**, Luz Marina Fajardo Devia, residente en Fusagasugá Cundinamarca, Colombia, registrada bajo la cédula de ciudadanía n° 39627381.

En Fusagasuga a los días 09 del mes de enero del año 2024, se ha convenido el siguiente contrato de prestación de servicios profesionales:

1. El objeto del presente contrato es la prestación de servicios para la captación de voz e imagen para una película de animación stop-motion titulada "Vestigios" dirigida por Angélica Duque Tenjo, con un plazo de ejecución estimado de 12 (Doce) meses a contar desde la fecha del presente contrato.

2. El cortometraje "Vestigios" hace parte del Trabajo de Fin de Grado del pregrado en Cine y Audiovisual de la Universidad Federal de la Integración Latinoamericana, por tanto es un proyecto académico sin ánimo de lucro.

3. El **CONTRATADO** desempeñará el papel de "ANTONIO" conforme a las instrucciones dadas por los representantes del **CONTRATANTE** o por el propio **CONTRATANTE**, de acuerdo con el guion, copia del cual se entrega al **CONTRATADO**.

4. Como remuneración por los servicios prestados, el **CONTRATADO** recibirá del **CONTRATANTE** la suma de COP\$ 100.000 (Cien mil pesos colombianos), pagada de la siguiente forma:

**PAGADO EN UN SOLO PLAZO, EN UN MÁXIMO DE 2 (DOS) SEMANAS SIGUIENTES A LA GRABACIÓN DE LAS VOCES DEL CORTOMETRAJE**

5. Dicho precio constituirá, en todo caso, la única y completa retribución del **CONTRATADO** por la adecuada, perfecta y aceptada ejecución del presente contrato.

6. La grabación comenzará en 08/01/2024 y está previsto que finalice en 10/01/2024. No obstante, por circunstancias ajenas al **CONTRATANTE**, este plazo podrá ser prorrogado, sin que el **CONTRATADO** quede liberado de la obligación de finalizar la grabación del guión.

7. El **CONTRATADO**, autoriza asimismo, a utilizar el material filmico que provea en la grabación total y/o parcial de mi imagen, voz, opiniones, declaraciones, comentarios y/o reacciones (en adelante la "Imagen"), para su divulgación y/o publicación en la página web, redes sociales y demás canales online y de comunicación del cortometraje o de terceros.

8. El **CONTRATADO** se compromete también a estar disponible para grabar posibles futuros sonidos o voces extra que puedan hacer falta o surgir en un plazo de 12 (doce) meses siguientes a la firma de este contrato.

Entendido y convenido lo anterior, las partes firman el presente instrumento, en dos (2) ejemplares de igual forma y contenido, ante los testigos abajo indicados.

Lugar y fecha:

Angelica Duque

Carol Luciana

**CONTRATANTE**  
(Rosa Angelica Duque Tenjo)  
C.C 1069751537

**CONTRATADO**  
(Carol Luciana Hernández Fajardo)  
T.I 1171214430

Luz Marina Fajardo Devia

**RESPONSABLE POR EL CONTRATADO**

(Luz Marina Fajardo Devia)  
C.C 39627381

Testigos:

1° Testigo

Firma

la cedula de ciudadanía 53931214

2° Testigo

Firma

la cedula de ciudadanía 82393915 Eje

## CONTRATO DE SERVICIOS DE ATOR MENORES DE EDAD

**CONTRATANTE**, Rosa Angelica Duque Tenjo, residente en Fusagasugá Cundinamarca, Colombia, en la dirección de calle 2da #6 - 82 Barrio La Florida, registrado bajo la cédula de ciudadanía n° 1069751537.

**CONTRATADO**, Miguel Alejandro Epia Pisso, residente en Fusagasugá Cundinamarca, Colombia, registrada bajo la tarjeta de identidad n° 1070467929.

**RESPONSABLE POR EL CONTRATADO**, Jhonatan David Epia Rojas, residente en Fusagasugá Cundinamarca, Colombia, registrada bajo la cédula de ciudadanía n° 1069740077.

En Fusagasuga a los días 09 del mes de enero del año 2024, se ha convenido el siguiente contrato de prestación de servicios profesionales:

1. El objeto del presente contrato es la prestación de servicios para la captación de voz e imagen para una película de animación stop-motion titulada "Vestigios" dirigida por Angélica Duque Tenjo, con un plazo de ejecución estimado de 12 (Doce) meses a contar desde la fecha del presente contrato.
2. El cortometraje "Vestigios" hace parte del Trabajo de Fin de Grado del pregrado en Cine y Audiovisual de la Universidad Federal de la Integración Latinoamericana, por tanto es un proyecto académico sin ánimo de lucro.
3. El **CONTRATADO** desempeñará el papel de "NIÑO 1" conforme a las instrucciones dadas por los representantes del **CONTRATANTE** o por el propio **CONTRATANTE**, de acuerdo con el guion, copia del cual se entrega al **CONTRATADO**.
4. Como remuneración por los servicios prestados, el **CONTRATADO** recibirá del **CONTRATANTE** la suma de COP\$ 10.000 (Diez mil pesos colombianos), pagada de la siguiente forma:  
**PAGADO EN UN SOLO PLAZO, EN UN MÁXIMO DE 2 (DOS) SEMANAS SIGUIENTES A LA GRABACIÓN DE LAS VOCES DEL CORTOMETRAJE**
5. Dicho precio constituirá, en todo caso, la única y completa retribución del **CONTRATADO** por la adecuada, perfecta y aceptada ejecución del presente contrato.
6. La grabación comenzará en 08/01/2024 y está previsto que finalice en 10/01/2024 No obstante, por circunstancias ajenas al **CONTRATANTE**, este plazo podrá ser prorrogado, sin que el **CONTRATADO** quede liberado de la obligación de finalizar la grabación del guión.

7. El **CONTRATADO**, autoriza asimismo, a utilizar el material filmico que provea en la grabación total y/o parcial de mi imagen, voz, opiniones, declaraciones, comentarios y/o reacciones (en adelante la "Imagen"), para su divulgación y/o publicación en la página web, redes sociales y demás canales online y de comunicación del cortometraje o de terceros.

8. El **CONTRATADO** se compromete también a estar disponible para grabar posibles futuros sonidos o voces extra que puedan hacer falta o surgir en un plazo de 12 (doce) meses siguientes a la firma de este contrato.

Entendido y convenido lo anterior, las partes firman el presente instrumento, en dos (2) ejemplares de igual forma y contenido, ante los testigos abajo indicados.

Lugar y fecha:

Angelica Duque

Miguel Alejandro

**CONTRATANTE**

(Rosa Angelica Duque Tenjo)  
C.C 1069751537

**CONTRATADO**

(Miguel Alejandro Epia Pisso)  
T.I 1070467929

Jhonatan David Epia Rojas  
1069740077

**RESPONSABLE POR EL CONTRATADO**

(Jhonatan David Epia Rojas)  
C.C 1069740077

Testigos:

1° Testigo

Firma

[Firma]

la cedula de ciudadanía 53931214

2° Testigo

Firma

[Firma]

la cedula de ciudadanía 1072702761

## CONTRATO DE SERVICIOS DE ATOR MENORES DE EDAD

**CONTRATANTE**, Rosa Angelica Duque Tenjo, residente en Fusagasugá Cundinamarca, Colombia, en la dirección de calle 2da #6 - 82 Barrio La Florida, registrado bajo la cédula de ciudadanía n° 1069751537.

**CONTRATADO**, Valeria Gonzalez Duque, residente en Fusagasugá Cundinamarca, Colombia, registrada bajo la tarjeta de identidad n° 1022399903.

**RESPONSABLE POR EL CONTRATADO**, Angela Johanna Duque Tenjo, residente en Fusagasugá Cundinamarca, Colombia, registrada bajo la cédula de ciudadanía n° 1072702761.

En Fusagasuga a los días 09 del mes de enero del año 2024, se ha convenido el siguiente contrato de prestación de servicios profesionales:

1. El objeto del presente contrato es la prestación de servicios para la captación de voz e imagen para una película de animación stop-motion titulada "Vestigios" dirigida por Angélica Duque Tenjo, con un plazo de ejecución estimado de 12 (Doce) meses a contar desde la fecha del presente contrato.

2. El cortometraje "Vestigios" hace parte del Trabajo de Fin de Grado del pregrado en Cine y Audiovisual de la Universidad Federal de la Integración Latinoamericana, por tanto es un proyecto académico sin ánimo de lucro.

3. El **CONTRATADO** desempeñará el papel de "MANUEL" conforme a las instrucciones dadas por los representantes del **CONTRATANTE** o por el propio **CONTRATANTE**, de acuerdo con el guion, copia del cual se entrega al **CONTRATADO**.

4. Como remuneración por los servicios prestados, el **CONTRATADO** recibirá del **CONTRATANTE** la suma de COP\$ 70.000 (Setenta mil pesos colombianos), pagada de la siguiente forma:

**PAGADO EN UN SOLO PLAZO, EN UN MÁXIMO DE 2 (DOS) SEMANAS SIGUIENTES A LA GRABACIÓN DE LAS VOCES DEL CORTOMETRAJE**

5. Dicho precio constituirá, en todo caso, la única y completa retribución del **CONTRATADO** por la adecuada, perfecta y aceptada ejecución del presente contrato.

6. La grabación comenzará en 08/01/2024 y está previsto que finalice en 10/01/2024 No obstante, por circunstancias ajenas al **CONTRATANTE**, este plazo podrá ser prorrogado, sin que el **CONTRATADO** quede liberado de la obligación de finalizar la grabación del guión.

7. El **CONTRATADO**, autoriza asimismo, a utilizar el material filmico que provea en la grabación total y/o parcial de mi imagen, voz, opiniones, declaraciones, comentarios y/o reacciones (en adelante la "Imagen"), para su divulgación y/o publicación en la página web, redes sociales y demás canales online y de comunicación del cortometraje o de terceros.

8. El **CONTRATADO** se compromete también a estar disponible para grabar posibles futuros sonidos o voces extra que puedan hacer falta o surgir en un plazo de 12 (doce) meses siguientes a la firma de este contrato.

Entendido y convenido lo anterior, las partes firman el presente instrumento, en dos (2) ejemplares de igual forma y contenido, ante los testigos abajo indicados.

Lugar y fecha:

Angelica Duque

Valeria Gonzalez

**CONTRATANTE**  
(Rosa Angelica Duque Tenjo)  
C.C 1069751537

**CONTRATADO**  
(Valeria Gonzalez Duque)  
T.I 1022399903

  
\_\_\_\_\_

**RESPONSABLE POR EL CONTRATADO**

(Angela Johanna Duque Tenjo)  
C.C 1072702761

Testigos:

1° Testigo

Firma

Rosalba

la cedula de ciudadanía

35476 710

2° Testigo

Firma

Unyl

la cedula de ciudadanía

53931214

## XVII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARGUEDAS, Abileny Soto. La crítica filmica feminista y el cine de mujeres. ESCENA. Revista de las artes, 2013, vol. 72, no 1.

BDPI, Base De Datos De Pueblos Indígenas u Originarios. Kichwa. Ministerio de Cultura de Perú. Disponible en: <https://bdpi.cultura.gob.pe/pueblos/kichwa>. Acceso en: 13 de octubre 2023.

CRESPO BECERRA, Daniela Jael, et al. Cabello ritual. Trabajo de grado presentado en la Universidad Francisco José de Caldas. 2016.

COGUA RODRÍGUEZ, Camilo (ed.). Estudios sobre animación en Colombia: Acrobacias en la línea de tiempo. Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2017.

DE TODAS, Declaración Sobre la Protección. las Personas contra las Desapariciones Forzadas. Adoptada por: Asamblea General de la ONU. Resolución, 2013.

HELLER, E. A Psicologia das Cores. 1. ed. [s.l.] Olhares, 2012.

ISIDRO, Aitor Díaz-Maroto. EL CINE COLOMBIANO SOBRE EL CONFLICTO ARMADO. LA CONSTRUCCIÓN DE UN NUEVO RELATO (2002-2010) Y SUS IMPLICACIONES ACTUALES. Filmhistoria online, 2022, vol. 32, no 2, p. 162-180.

IVERSON, Taylor. Yogui o yogi, definición, significado. Yogi Times. 2023. Disponible en: <https://www.yogitimes.com/es/yogui-yogi-famosos-que-es>. Acceso en: 13 de octubre 2023.

JACOB, Elizabeth Motta; XAVIER, Tainá. No encaço de seus passos: O trabalho atoral e a Direção de Arte. Eco Pós, Rio de Janeiro, v. 22, n. 1, p. 197-228, 21 jun. 2019.

LEONGÓMEZ, Eduardo Pizarro. Una democracia asediada: balance y perspectivas del conflicto armado en Colombia. Editorial Norma, 2004.

LUCENA JUNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da história / Alberto Lucena Júnior. - 3. ed. - São Paulo: Senac, 2011. 456 p.

MAIA, Gretha Leite. Alumbrar-se: Realismo mágico e resistência às ditaduras na América Latina. ANAMORPHOSIS: Revista Internacional de Direito e Literatura, [s. l.], v. 2, ed. 2, p. 371-388, julho-dezembro 2016.

MELEIRO, Alessandra; SELONK, Aleteia; DA ROSA, Guilherme. Mapeamento de diversidades nos cursos de cinema e audiovisual no brasil. Socine, 2022.

MARIN, Juan Felipe Sabogal. EL DOCUMENTAL ANIMADO COLOMBIANO COMO FORMA DE REPRESENTACIÓN DE LA VIOLENCIA: PEQUEÑAS VOCES, CARCEL, UN 9 DE ABRIL.... Trabajo de Conclusão de Curso (Cinema e Audiovisual) - Instituto Latinoamericano de Arte, Cultura e Historia da Universidade Federal da Integração Latinoamericana, Foz do Iguaçu, 2019.

MÁRQUEZ, Gabriel García. La soledad de América Latina: Discurso de aceptación del Premio Nobel (1982). Disponível em: <<https://www.cultura.gob.cl/agendacultural/la-soledad-de-america-latina-gabriel-garcia-marquez/>>. Acesso em: 04 agosto 2023.

MORENO, Sandra Lucía Ruiz. Conflicto armado y cine colombiano en los dos últimos gobiernos. Palabra Clave, 2007, vol. 10, no 2.

NAÇÕES UNIDAS. Mandatos del Relator Especial Sobre Ejecuciones Extrajudiciales, Sumarias o Arbitrarias, Philip Alston - Adición - Misión a Colombia. A/HRC/14/24/Add.2, 31-03-2010. Organização das Nações Unidas (ONU). Disponível em: <<https://undocs.org/Home/Mobile?FinalSymbol=A%2FHRC%2F14%2F24%2FAdd.2&Language=E&DeviceType=Desktop&LangRequested=False>>. Acesso em: 15 de outubro de 2023

PROIMÁGENES COLOMBIA. Los Silencios. 2019. Disponible en: [https://www.proimagenescolombia.com/secciones/cine\\_colombiano/peliculas\\_colombianas/pelicula\\_plantilla.php?id\\_pelicula=2411](https://www.proimagenescolombia.com/secciones/cine_colombiano/peliculas_colombianas/pelicula_plantilla.php?id_pelicula=2411). Acesso en: 12 de octubre 2023.

PURVES, Barry. Stop-motion. 1. ed. [S. l.]: Bookman, 2011.

RAMÍREZ CAÑÓN, María Camila, et al. Comunicación: Industrias culturales, representaciones, periodismo y participación. 2023.

RESTREPO, Patricia. Las mujeres en el cine colombiano. Hojas Universitarias, 1982, no 13, p. 180-187.

RÍOS BOHÓRQUEZ, Mario Alejandro. Uso de sensores remotos en la determinación de lugares de interés forense para procesos de búsqueda de personas desaparecidas arrojadas en ríos. Estudio de caso: río la miel. 2022.

SAN MARTÍN, Patricia Torres. Cine latinoamericano de mujeres: memoria e identidad. Revista de Estudios de Género, La Ventana E-ISSN: 2448-7724, 1996, no 4, p. 151-171.

SAN MARTÍN, Patricia Torres. Mujeres detrás de cámara: Una historia de conquistas y victorias en el cine latinoamericano. Nueva sociedad, 2008, vol. 218, p. 107-122.

SERRA, Jennifer Jane. A animação como meio de representação da memória: lembranças afetivas e políticas. ESPM-Rio, Diálogo com a Economia Criativa, Rio de Janeiro, v. 6, n. 18, p. 292-304, set./dez. 2021.

\_\_\_\_\_. O documentário animado e a leitura não-ficcional da animação. 2011. 182 p. Dissertação (Mestrado em multimeios) - Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, 2011.

\_\_\_\_\_. A vida animada: (re)construções do mundo histórico através do documentário animado. Tese (Doutorado em multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, 2017.

SHOTDECK. Buscador de Fotogramas por película. 2023. Disponible en: <https://shotdeck.com/browse>. Acceso en: 12 de octubre 2023.

SLEMON, Stephen. Magic Realism as Postcolonial Discourse. In: SLEMON, Stephen. Magical Realism: Theory, History, Community. [S. l.: s. n.], 1995. p. 9-24.

TAWSE-SMITH, Diane. Conflicto armado colombiano. Desafíos, 2008, vol. 19, p. 269-299.

TENJO, Angelica Duque; ORTIZ, Maria Camila. Guión Vestigios. 2023.

THE WALT DISNEY FAMILY MUSEUM. Tips & Techniques: Shape Language. São Francisco, EUA, 2020.

TIQUE, Jose Hernando Morales; ENCISO, Beatriz Eugenia. Reparación simbólica a víctimas de desaparición forzada a través de la imagen fotográfica. 2018.

TODOROV, Tzvetan. Introdução à Literatura Fantástica. Tradução de Maria Clara Correa Castello. 3ª edição. SP: Editora Perspectiva, 2004.

TORO, Sofía de la Rosa; TRUJILLO, Hugo Andrei Buitrago. El cine documental animado como herramienta de reconstrucción de narrativas y reparación simbólica e las víctimas de desaparición forzada en Colombia. In: TRUJILLO, Hugo Andrei Buitrago, compilador. Comunicación: Industrias culturales, representaciones, periodismo y participación. 1. ed. Medellín, Colombia: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana, 2023.

## XVIII. REFERENCIAS FILMOGRÁFICAS

El Rey León. Dirección de Iván Bilancio, Estados Unidos, 1994.

Negative space. Direção: Max Porter e Ru Kuwahata. Produção: Nidia Santiago & Edwina Liard. França: Miyu Distribution, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KI2lsdXJQ40&t=2s>. Acesso em: 13 ago. 2023.

Los Silencios. Dirección de Beatriz Seigner, Brasil, Colombia, Francia. 2019.

Pequeñas Voces. Direção: Jairo Carrillo; Óscar Andrade. Produção: Cinecolor Films. Colombia, 2011.

The Coin. Direção: Siqi Song. Produção: Diana Ward e Ashim Ahuja. China/EUA, 2019. Disponível em: <https://songsiqi.com/thecoin>. Acesso em: 22 ago. 2023.

Silencio en el Paraíso. Direção: Colbert García. Produção: Carolina Aponte. Colombia: Ocho y Medios Comunicaciones, 2011.