



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

CINEMA E AUDIOVISUAL

**“ANGA”
CURTA-METRAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso III apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Foz do Iguaçu

2022

1. Banca examinadora:

Orientadora: Prof. Dra. Kira Santos Pereira

UNILA

Prof. Leandro Afonso Guimaraes

UNILA

Prof. Sandra Alesia Pereira Da Silva

UNILA

Integrantes y funciones

- Carlos Alves: Diseño y captación de Sonido**
- Emanuel Andrés Villalba Gómez: Dirección y Guión**
- Giovanna Januario: Edición y Montaje, Producción**

-Orientadora: Kira Pereira

CORTOMETRAJE ANGA

Resumen: Este trabajo trata de una retractación de una historia de origen indígena. A través de los ojos del director, y con actores indígenas, a través del guaraní, el momento especial en que un cuerpo necesita llegar al río para hacerlos pasar entre este mundo y el mundo espiritual es retratado en ANGA. En este artículo, encontrarás todo el proceso que fue necesario para dar vida a este proyecto, desde la idea inicial, que comenzó en una larga teoría, y un guion abierto que contó con la ayuda del anciano indígena Casemiro, hasta la conclusión, con el producto listo.

Palabras-clave: Cortometraje; Cine; Pueblos originarios; Paraguay

CURTAMETRAGEM ANGA

Resumo: Esta obra trata-se de uma retratação de uma história de origem indígena. Através dos olhos do diretor, e com atores indígenas, por meio do guarani, o momento especial em que um corpo precisa chegar até o rio para fazer a passarem entre esse mundo e o mundo espiritual é retratado em ANGA. Neste artigo, você encontrará todo o processo que foi necessário para dar vida a este projeto, desde a ideia inicial, que começou em uma longa teoria, e um roteiro aberto que contava com a ajuda do ancião indígena Casemiro, até a conclusão, com o produto pronto.

Palavras-chave: Curta-metragem; Cinema, Povos originários, Paraguay

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
JUSTIFICATIVA	7
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	8
1.1 Cultura Guaraní	8
1.2 Cinema y representación indígena	10
1.3 O Realismo Mágico	12
1.3.1 Realismo Mágico no Cinema	13
1.3.2 As 3 formas de Realismo Mágico	14
STORYLINE E SINOPSE	15
PERFIL DE PERSONAGENS	16
LISTA DE EQUIPE DETALHADA	18
PLANO DE PRODUÇÃO	21
Plano de financiamento	21
LISTA DE ELENCO	22
RELATÓRIOS CRÍTICOS DAS ÁREAS	23
DIREÇÃO E ROTEIRO - EMANUEL VILLALBA	30
DIRECCIÓN DE SONIDO - CARLOS ALVES	30
MONTAGEM	33
PRODUÇÃO	34
PLANO DE FINANCIAMENTO	35
PATROCÍNIOS E APOIOS	37
ARTE	38
Concepto Visual	38
Paleta de colores general	38
Diseño de personajes	42
LOCAÇÕES	47
Anexos:	48
Roteiro de filmagem	48
Cronograma detalhado de execução	55
Orçamento Analítico	55
Roteiro técnico/ decupagem e/ou storyboard	57
Análise Técnica	93
Ordem do Dia	109
Boletim de foto	113
Boletim de som	122
Boletim de Continuidade	129

Documentos Diversos	169
BIBLIOGRAFIA E FILMOGRAFIA	170
BIBLIOGRAFIA	170
FILMOGRAFIA	171

APRESENTAÇÃO

Trabalhar e registrar momentos importantes dentro da cultura indígena é um desafio grande e de muita responsabilidade, pois a presença da câmera, mesmo quando sendo manuseada por alguém da mesma comunidade, pode ser intimidadora e reveladora. A cultura desses povos – em especial da aldeia OCOY; com a qual trabalhamos – é composta por crenças, histórias e rituais que podem ser pouco compreendidos por quem não faz parte da comunidade.

Quando falamos de indígena, é importante ir além do que podemos já ter fixo na cabeça: um grupo de pessoas ao qual não fazemos parte. Devemos tentar pensar em indivíduos, que ao mesmo tempo que fazem parte de um coletivo e vivem em pró um do outro, servem, cuidam e se unem com o próximo. O presente trabalho assume o desafio de representar a cultura e algumas das crenças do povo Avá-guarani - e em especial da aldeia OCOY, através da ficção. O foco principal da narrativa é a passagem pela morte, conforme a comunidade do TEKHA OCOY a compreende. Para isso, julgamos adequado fazê-lo através do gênero fantasia/realismo mágico, e assim tentar, através da ficção, mostrar a riqueza, beleza e profundidade desse momento para o povo Avá-guarani. Buscamos entender a transição de mundos usando diversos recursos cinematográficos, que são descritos adiante, para construir a narrativa.

Esse documento é o resultado de pesquisas, tanto bibliográficas quanto de campo, descobertas, justificativas, processos e todos os caminhos que levaram a essa etapa do trabalho.

JUSTIFICATIVA

Um cinema indígena traz os mais diversos desafios para qualquer um que deseje realizá-lo. Independente dos ou das realizadores/as fazerem ou não parte da cultura, quando uma câmera adentra em um espaço que é tão íntimo e único como o coletivo de uma aldeia, existe a possibilidade de o resultado final não ser o esperado, já que estamos interpretando uma cultura que para muitos, é o primeiro contato com ela, e sabemos que existe uma grande dificuldade em colocar na tela, algo que são histórias sem referência visual prévia.

Após muito pesquisar o conteúdo de outros colegas que publicaram seus trabalhos, observamos que a ficção não está tão presente na representação de crenças indígenas, já que o cinema feito por indígenas ou com indígenas, geralmente é representado em forma de documentário, e o cinema que dá uma imagem dos indígenas, de forma comercial, apesar de ser forte, é estereotipada.

Por isso, vemos como necessário explorar essa faceta do cinema. O que nos motivou para o projeto foi o desafio de representar a “passagem” para a morte segundo a crença Ava-guarani, de forma sensível e clara, para que o espectador, independente da cultura, possa conhecer e compreender essa crença. Nosso desejo é se distanciar das representações estereotipadas que são predominantes no cinema, oferecendo o maior espaço de fala possível a Tekoha Ocoy, promovendo uma criação coletiva com representantes desta comunidade é fato que o cinema se constrói por muitos, e durante o processo de criação muitas pessoas se envolvem. Cada uma delas tem suas próprias percepções, e por isso, a ideia de representar de forma respeitosa algo que está presente na cultura de um povo (o qual não é o mesmo povo da maioria da produção) é quase uma utopia, mas não perde seu mérito.

Quanto mais acesso à tecnologia, mais urgente se faz a necessidade de manter viva essa história que está se perdendo, que é o conhecimento de nossa origem como ser-humano, da raiz de nossa cultura, antes de ser o que hoje somos. A explícita necessidade de eternizar esse conhecimento, essa vivência e essa crença, da forma mais verdadeira possível, é o que alimenta a força do curta.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

○ 1.1 CULTURA GUARANÍ

Cuando pensamos en la cultura de los pueblos originarios en sí, es casi imposible dimensionar y comprender a cabalidad las cosmologías presentes en cada una de las etnias. No sería diferente en el caso de los guaraníes, este pueblo de ancestral cultura que transmite su cultura de generación a generación a través de los relatos orales, bien como tal tradición resulta en una variedad de versiones entre los distintos pueblos y localidades, que sería tan difícil poder comprenderlas todas.

Es necesario entonces indagar lo más profundamente posible para encontrar una esencia guaraní. Es así como, según la filosofía relatada por los sabios guaraníes, se percibe la estrecha relación que tienen con la naturaleza y todo lo que la envuelve. Esta es considerada una madre a la que hay que cuidarla y respetarla, y viene a convertirse en parte de uno mismo, con la que se producen constantes simbiosis, así como fue mencionado por Clóvis Briguenthi en el Mini-Simpósio Cosmovisões de Povos Originários da América Latina e Caribe.

Ahora con relación a la visión que estos tienen de la muerte, vamos a traer un fragmento de un texto en el cual se relata este aspecto después de un estudio de campo en convivencia con la cultura Avá-guaraní. El fragmento comenta lo siguiente:

Cada guaraní conoce su destino final. No teme a la muerte. No es para ellos trágico el morir, pues en su filosofía, en su concepción religiosa no existe nada parecido al infierno. Se sabe camino de la muerte, pero sabe que reencarnará, que en el intermedio de cada transmigración se reencontrará con los antiguos, (ancestros, padres de la etnia originaria). Esta convicción, condiciona su filosofía, su vida y evita el dolor de la separación de sus seres queridos, en la certeza de que volverán, se reencontrarán. Saben que al final de la rueda, camino de la perfección, irán a ocupar su lugar en el firmamento, en alguno de los puntos cardinales. (ZOVICH, 2014, pág 149)

Este fragmento relata la filosofía de los guaraníes en cuanto al concepto y perspectiva de la muerte que estos poseen. De dicha visión podemos rescatar la posibilidad de reencontrarse con los antiguos y la no existencia de un infierno, creencia que se diferencia grandemente de la cultura occidental mayoritaria. En este punto hay que realizar una acotación importante, pues dentro de la gran familia de los guaraníes, existen varios troncos familiares y con ello varias versiones y visiones sobre el mismo tema. Acá adoptamos la perspectiva de los Avá Guaraní, el grupo mayoritario en nuestra región.

Podemos introducir en este punto la creencia de que existe una tierra sin mal que los guaraníes esperan encontrar durante su peregrinación sobre esta tierra. Ese recorrido se completa al morir, pues deben caminar hasta donde se pone el sol, del otro lado del océano y encontrar así de ese modo la tierra sin mal, donde existe todo en abundancia. A manera de mencionar con respecto a la costumbre que tenían los guaraníes en general de enterrar a sus muertos en *japepos* que son vasijas grandes o canastos hechos de barro cocido, en donde colocaban los huesos junto con todas las pertenencias del difunto, con la esperanza puesta en la reencarnación de los ancestros.

Nesse contexto de sair em caminhada em busca da Yvy Marãe`y (terra sem mal), coloca em evidência a importância dos orientadores religiosos, Ñanderu (nosso pai), Opyguá (pertencente à Opy), Karai (homem bendito, sagrado), Ñandesy (nossa mãe) Kuña Karai (mulher bendita, sagrada), cuja orientação guiava os passos do guarani na direção da terra sem mal, que a princípio tinha a sua localização indicada pela tradição como sendo o leste, além do mar (atlântico), porém poderia ser em outra direção, como a região norte. Não são conhecidas, contudo, conforme afirma (CLASTRES, 1978, p. 68 - 69): “grandes migrações guarani para a terra sem mal na mesma época em que estas eram realizadas pelos Tupi. As únicas migrações religiosas atestadas na história pós colombiana dos Guarani datam do século XIX. (IVARRA; MARTINS, 2019, pág 90)

Entonces podemos entender que parte de la historia del pueblo guaraní es la historia de un peregrinaje en búsqueda de la tierra sin mal. El mal no está ausente en el imaginario guaraní, sino que resulta necesario para resaltar el bien. La mítica *Yvy Marãney* no es tanto un lugar donde el mal no exista, sino una tierra fértil, donde se pueda vivir bien y apaciblemente. En una descripción brindada por el jesuita portugués Manuel da Nóbrega en una carta titulada “Información de las tierras del Brasil” (1549) expone una experiencia que presenció con un *Karaive* una especie de profeta en la comunidad guaraní.

“Y llegando el hechicero con mucha fiesta al lugar, entra en una casa oscura y pone una calabaza que trae con figura humana en la parte más conveniente para sus engaños, y mudando su propia voz en la de [un] niño junto a la calabaza, les dice que no se cuiden de trabajar, ni vayan a la roza, que el mantenimiento por sí [mismo] crecerá, y que nunca les faltará qué comer, y que por sí [mismo] vendrá a la casa, y que las azadas irán a cavar y las flechas irán al mato por caza para su señor, y que han de matar muchos de sus contrarios y cautivarán muchos para sus comidas, y les promete larga vida, y que las viejas se han de tornar mozas y las hijas que las den a quien quisieren, y otras cosas semejantes les dice y promete con que los engaña, de manera que creen haber dentro de la calabaza alguna cosa santa y divina que les dice aquellas cosas, las cuales creen” (Da Nóbrega, 2019: 52).

Esta sería la creencia que los líderes espirituales inculcan a la comunidad acerca de los beneficios y los deleites de la vida en la tierra sin mal, podemos ver los diferentes tipos de

promesas con las que los inspiran, como ser la provisión en abundancia y sin necesidad de ir por ella y la obtención de una vida eterna. En un artículo escrito por Paulo César López y publicado por el diario *La Nación* de Paraguay se menciona lo siguiente con relación a la llegada del primer hombre y la primera mujer a la tierra sin mal luego de producirse el diluvio universal según el relato de los guaraníes.

“En el mito del diluvio se narra la destrucción de la primera tierra a raíz de la relación incestuosa entre Karai Jeupie y una tía paterna. En el momento en que el diluvio estaba por desatarse, Karai Jeupie –nombre que podría traducirse como “señor que se elevó para el acto carnal prohibido”– todavía no había alcanzado el aguyje (término que hace referencia a la madurez de los frutos y se aplica por extensión al estado de plenitud espiritual), para lo cual cantó, danzó y oró durante dos meses para alivianar el cuerpo y cruzar las extensas aguas. El gran aguacero es la represalia ante el incesto, pero a pesar de su transgresión gracias a los ejercicios espirituales finalmente Karai Jeupie conquistó el estado de aguyje y llegó a la tierra indestructible. Dada su osadía de desafiar el orden social, actitud reservada exclusivamente a los dioses, estos se vieron en la obligación de dictarle las ñe'ê porã tenonde (primeras palabras hermosas) que lo hacían acreedor de su nueva condición de inmortal. Esto puede verificarse en el hecho de que los que provocaron el diluvio fueron finalmente los únicos que se salvaron.” De esta forma podemos entender un poco más de dónde salió la referencia a buscar la tierra sin mal donde se pone el sol, más allá del extenso océano.

■ 1.2 Cinema y representación indígena

Cochabamba, Bolivia, 29 de junio de 1996.

Carta Abierta:

A través del tiempo, nosotros los Pueblos Indígenas hemos sufrido el robo de nuestro “espíritu personal y comunal” mediante el uso de fotografías y cámaras audiovisuales (cine-video) que transportan nuestra imagen a otro espacio.

Nuestras vidas, nuestra historia, nuestros personajes, nuestro paisaje, nuestros ríos, nuestras montañas, que son además parte de nuestro legado, han servido de fuente para que algunos consiguieran riquezas y prestigio.

Los Pueblos Indígenas exigen de los diferentes países del mundo, representados por sus gobiernos, instituciones y organizaciones, la devolución de nuestra imagen, la devolución de la representación de nuestro espíritu reflejado en películas y videos.

Consideramos que los cineastas y productores escucharán esta queja de los que abrieron la puerta una vez, y que, con el respeto y la dignidad característicos de los seres humanos, harán caso a la voz de los antepasados.

Especialmente los creadores de cine y de video que no sean indígenas y estén comprometidos con la causa indígena, serán los primeros en hacer frente a esta demanda.

Para preservar nuestras culturas
Para mantener nuestro espíritu en su esencia
¡EXIGIMOS LA DEVOLUCIÓN DE NUESTRA IMAGEN!

Participantes en el Foro Indígena del V Festival
de Cine y Video de Pueblos Indígenas.

Quando pensamos em cinema com personagens e/ou narrativas indígenas, logo vem em nossa mente as visões estereotipadas que conhecemos desde que os filmes começaram a ser produzidos envolvendo essa temática. Se pedirmos para diversas pessoas aleatórias imaginarem um "índio" agora, e descrever essa imagem, possivelmente perceberemos que os seus conceitos de índio seriam muito similares entre si. Isso porque desde que a sétima arte se voltou para tais culturas, elas têm sido representadas de forma única - ou seja, todos os índios, de todas as culturas e de todos os países parecem ser uma coisa só, se vestem de forma similar, têm os mesmos hábitos, e no final, são pessoas deslocadas da "sociedade".

Las comunidades de los pueblos originarios en América han resistido por siglos a las políticas de exterminio material y cultural. Hasta nuestros días, estos pueblos han sido históricamente olvidados y censurados en sus expresiones artísticas, literarias y sociales. Y cuando desde afuera se han hecho representaciones visuales de ellos, se han creado estereotipos, ideas dañinas en torno a sus culturas y se ha contribuido, en general, a perjudicar la imagen de los pueblos originarios.

Mesmo após tantos anos de injustiça e sem direito de fala, índios de diversas culturas resolveram lutar contra essa realidade. Passaram a ver o cinema como uma fonte de eternizar momentos sagrados da cultura que podem se perder com o tempo, e também uma ferramenta para se levantar contra o preconceito e mostrar a realidade para quem tenha interesse em ver.

Esta enérgica protesta contra los estereotipos visuales sobre los indios mayas, generados desde la hegemonía cinematográfica localizada en Hollywood, muestra cuán actual es el debate por las imágenes de los indígenas en los medios de comunicación. Las comunidades originarias de América Latina y del mundo enfrentan una encarnizada lucha por implantar representaciones más fidedignas sobre ellos, su cultura y su pasado. (RODRÍGUEZ, 2007. p-110)

Desde las artes, y específicamente desde el cine regional, se ha fallado en proveer a estas comunidades de las herramientas y el conocimiento para producir sus propios materiales audiovisuales y permitir la autorrepresentación, salvo algunos avances en México, Bolivia y Brasil. Y así como se ha fallado en permitirles la autorrepresentación, también se han cometido grandes errores a la hora de representar lo indígena desde afuera en el cine y audiovisual. El proyecto del cortometraje "Anga" comprende esta realidad, y toma el discurso del reconocimiento de estos

pueblos como grupos sociales y culturales que merecen inserción en las nuevas formas de expresión artística y social que el avance tecnológico nos trae, como lo es el cine y los medios audiovisuales.

Para esto, se han analizado las construcciones visuales negativas que se han realizado sobre los pueblos originarios en el cine moderno de las últimas décadas, y las reivindicaciones de estos pueblos ante esta “colonialidad de las imágenes”. Grupos indígenas en varias ocasiones y de varios sitios de Latinoamérica han expresado su descontento con la manera en que son representados en el cine y la televisión, normalmente como salvajes, o con personajes que necesitan “ser salvados” por europeos o personajes blancos, en general.

La iconografía sobre los grupos originarios ha sido un correlato de la dominación que los Estados, las hegemonías culturales y económicas han ejercido en otros ámbitos de la vida social, sirviendo para justificar las políticas de integración, pauperización y homogeneización sobre los pueblos y sobre la diversidad de sus identidades. El cine y, posteriormente el video, han tomado parte en los espacios de lucha por las representaciones, las imágenes en movimiento han tenido una participación determinante en la construcción de identidades y subjetividades sociales y, como poseedoras de formas de producir sentidos, han estado vinculadas a la construcción de ideologías y a las luchas por la hegemonía. (RODRÍGUEZ, 2007, pág. 3)

Basándonos también en una realidad más próxima, se ha discutido esta cuestión con personas indígenas ava-guaraní, de la Aldea Ocoy (São Miguel do Iguaçú) que han mostrado estar de acuerdo con estas reivindicaciones.

Desde la construcción del argumento, pasando por la escritura del guión y la posterior puesta en escena y posproducción, los integrantes del presente proyecto de TCC nos hemos comprometido en conjunto a llevar en cuenta estas reivindicaciones en todas las decisiones creativas.

■ 1.3 O Realismo Mágico

Realismo Mágico é uma corrente artística muito presente na pintura e literatura latino-americana, principalmente conhecida pelas obras do escritor colombiano Gabriel García Márquez, que ganhou o prêmio nobel de literatura em 1982. No entanto, o realismo mágico tem origens bastante anteriores na Europa, através do artista alemão Franz Roh.

Foi o crítico e artista alemão Franz Roh que o elaborou em Pós-expressionismo, Realismo Mágico: Problemas da Mais Recente Pintura Europeia 3 [1925] para “definir uma forma de pintura que difere grandemente da sua antecessora (arte expressionista) na sua atenção para o detalhe rigoroso, uma claridade de imagem suave similar à fotografia e a representação dos aspectos místicos não-materiais da realidade”. (ALMEIDA, 2018, pg 10).

Sempre houve uma dificuldade em definir obras do Realismo Mágico, porém com o passar do tempo este desenvolveu suas características. Principalmente na literatura, estabeleceu-se que obras que abordam elementos fantasiosos sem nenhuma explicação lógica seriam Mágico Realistas. Além de Gabriel Garcia Marquez, muitos outros autores como o cubano Alejo Carpentier e a peruana Isabel Allende caracterizaram o Realismo Mágico como uma corrente artística latinoamericana. No Brasil, muitas obras do escritor Jorge Amado também já foram classificadas como obras do Realismo Mágico, pois se destacaram por apresentar elementos mágicos sem explicações prévias como se fosse algo comum. Incidente em Antares (Érico Veríssimo, 1971), também atende às mesmas características, ao apresentar pessoas mortas fazendo uma manifestação em praça pública sem nenhum fator lógico que justifique tal ação. Outro exemplo é Cem Anos de Solidão (1967), onde Gabriel García Márquez traz um personagem que nasce com um rabo de porco, devido a uma superstição.

1.3.1 Realismo Mágico no Cinema

O Realismo Mágico ficou maiormente caracterizado como uma corrente literária, no entanto muitas de suas características já foram evidenciadas em obras cinematográficas, gerando um Realismo Mágico Cinematográfico. Esse possível Realismo Mágico Cinematográfico começou a ser elaborado muito antes do que se imagina. Alguns dos grandes autores do realismo mágico literário, como Gabriel García Márquez, trabalharam no cinema durante o boom do cinema latino-americano, por isso acredita-se que filmes dessa época teriam influências do Realismo Mágico ainda que não reconhecidas.

Há no entanto bastante cautela para reconhecer ou classificar um filme como mágico-realista, principalmente quando não há uma explanação prévia por parte dos realizadores. Portanto, muitas obras cinematográficas podem não ter sido reconhecidas como Mágico Realistas mesmo apresentando elementos Mágico Realistas por uma simples dificuldade de se entender melhor a obra. No Brasil, assim como em muitos países latino-americanos, foram realizadas adaptações de obras do Realismo Mágico, como menciona Almeida, citando o estudo de Robert Stam:

Em *Literature Through Film: Realism, Magic and the Art of Adaptation* [2005], Stam elenca alguns filmes brasileiros que adaptam obras ou ideias literárias latino-americanas classificadas como mágico-realistas, embora esclareça que o modo no cinema não se esgota em adaptações. (ALMEIDA, 2018, pg 20).

Em seu livro, Stam não chega a citar nenhum filme específico, no entanto seguindo a definição anteriormente apresentada alguns filmes brasileiros que possuem elementos mágico realistas seriam: *Macunaíma* (dir. Joaquim Pedro de Andrade, 1964), *O Dragão da Maldade Contra o Santo Guerreiro* (dir. Glauber Rocha, 1969), *Dona Flor e Seus Dois Maridos* (dir. Bruno Barreto, 1976) e *Los Silencios* (dir. Beatriz Seigner, 2018). Os cineastas dessas obras costumam demonstrar muita simpatia com minorias, assim como alegou Almeida:

Certos cineastas do Realismo Mágico, mostram características comuns: têm “simpatias com as massas marginalizadas”. (ALMEIDA, 2018, pg 20).

- **1.3.2 As 3 formas de Realismo Mágico**

Após uma certa exploração desse movimento artístico através de suas obras, foi possível determinar 3 formas de Realismo Mágico: o metafísico, o antropológico e o ontológico, como explica Almeida.

O metafísico tem magia no sentido de conjurar, produzir efeitos surpreendentes pelo ordenamento de objetos naturais por meio de truques, dispositivos ou ilusão ótica (Spindler, 1993, citado em Popovich, 2011:12-13). O antropológico “invoca a superstição, o sistema de crença, a tradição ritualística, e o folclore duma certa comunidade ou grupo étnico”, e Spindler assume-o como “voz da periferia pós-colonial, para as quais ‘mitos coletivos adquirem maior importância na criação de novas identidades nacionais” (Spindler, 1993, citado em Popovich, 2011:16). No tipo ontológico, o sobrenatural “é apresentado de uma maneira verossímil e sem qualquer explicação”, num estilo “oposto ao dispositivo de desfamiliarização no realismo mágico metafísico” (ALMEIDA, 2018, pág 18).

Em “Anga” pretende-se adaptar o Realismo Mágico Antropológico, isto é, representar a crença e as tradições de povos Avá-guaranis. Somente nesse tipo de realismo mágico seria possível retratar essa ideia, pois no metafísico a mágica estaria relacionada com feitiços e truques. No ontológico a mágica não estaria atribuída a simplesmente nenhuma explicação, nem mesmo ligada a cultura ou superstição de um determinado povo. Portanto, o Realismo Mágico Antropológico é a opção perfeita para adaptar nossa ideia de representar a cultura de povos guaranis.

- **STORYLINE E SINOPSE**

- **STORYLINE**

Dos jóvenes hermanos Ava-guaraní se encuentran de cerca con la muerte de manera inesperada, lo que los obliga a emprender la travesía hacia el mundo espiritual de sus ancestros.

- **SINOPSE**

Arasunu (22) y Panambi (20) son hermanos Ava-guaraní que por necesidades de subsistencia fueron a trabajar a Concepción, Paraguay, como caseros cuidadores en una estancia. En el camino yendo a la ciudad sucede un accidente que inesperadamente trae un encuentro cercano con la muerte. Tras el desprendimiento del cuerpo y el alma, deben iniciar una travesía para cruzar el río hacia la Tierra sin Mal y dar descanso a su existencia material.

● PERFIL DE PERSONAGENS

● PANAMBI (Protagonista)

- Nombre: Panambi (sin más datos)
- Sexo: Femenino
- Edad: 20 años
- Peso: 65 kg.
- Altura: 1,60
- Color de pelo: oscuro lacio
- Color de piel: morena-indígena guaraní
- Color de ojos: marrones.

Hermana de Arasunu, de raíz étnica ava-guaraní. Es una joven con carácter enérgico y bromista. Se viste generalmente con ropas cómodas para realizar las labores de la casa. Hace dos años que trabaja con su hermano en una casa hacendada en Concepción, Paraguay, como caseros. Pueden vivir en la casa, con restricciones en los espacios que pueden utilizar, siempre y cuando cuiden todos los espacios y los animales y plantas del lugar.

No tuvo acceso a estudios escolares, ninguna formación académica.

Siempre camina con pasos acelerados pues siempre hay tareas que hacer. Su tono de voz es siempre alto pues la mayor parte del tiempo le gusta molestar y regañar a Arasunu, con o sin motivos.

Ha perdido comunicación con las personas de su aldea natal, pues desde niña tuvo la necesidad de salir para generar su subsistencia en el exterior, entonces no desarrolló un apego muy importante a su comunidad. La persona más cercana que tiene es su hermano. Por vivir en una zona rural, con mucha distancia entre vecinos, ninguno de los dos realmente tiene mucho contacto social. También porque sienten que las personas blancas son diferentes a ellos.

Respeto mucho a los muertos, pues sabe que un día su alma también se desprenderá y necesitará ser respetada en la existencia material de su cuerpo.

- **ARASUNU (Protagonista)**

- Nombre: Arasunu (sin más datos)
- Sexo: Masculino
- Edad: 22 años
- Peso: 73 kg.
- Altura: 1,68
- Color de pelo: oscuro corto
- Color de piel: morena-indígena guaraní
- Color de ojos: marrones.

Hermano de Panambi, también de raíz étnica ava-guaraní. Es un poco holgazán pero siempre cumple con sus tareas en la casa, y siempre acompaña a su hermana a todas partes. Es su única compañía todos los días, y su única familia, pues no mantienen contacto con su antigua aldea.

Vive con su hermana en la hacienda en Concepción, cuidando de los animales y de la flora del lugar. A veces expulsan enérgicamente a invasores que entran al predio buscando plantas frutales o animales. Discute mucho con su hermana, pues a veces por pereza no tiene muchas ganas de trabajar. Le gusta vivir al día, y siempre espera el pago de los patrones para gastar el dinero en mucha comida, su mayor pasión.

El calor le ha acostumbrado a andar casi siempre sin camisa por todos lados, aunque a su hermana no le guste algunas veces. Tiene un hablar más tranquilo y leve, casi como si no tuviera energía siquiera para hablar.

• LISTA DE EQUIPE DETALHADA

ROTEIRO	
Roteirista	Emanuel Andrés Villalba Gómez
	Casemiro Pereira, Líder espiritual de la aldea Ocoy
DIREÇÃO	
Direção	Emanuel Andrés Villalba Gómez
Assistente de Direção	Cybele Salma Verazaín Zuazo
Direção de atores	Arami Celeste Encina Invernizzi
PRODUÇÃO	
Direção de Produção	Giovanna Januario
Assistente de Produção	Lais Marina Parreira Sepúlveda
Assistente de Produção	Cybele Salma Verazaín Zuazo (pré-produção)
ARTE	
Diretora de Arte	Rosa Angélica Duque Tenjo
Assistente de Arte	Rony Enrique Garriazo Aragonez
Assistente de Arte	Patrick Batista Rocha
Assistente de Arte	Moisés Saydhi Vivas Luna
EDIÇÃO	
Editora	Giovanna Januario Xavier
Assistente de montagem	Rosa Angélica Duque Tenjo
Assistente de finalização	Felipe Chiarreti Veronez
FOTOGRAFIA	
Diretor de Fotografia	Adrián René Martínez Vamonte John Alexander Velasquez Cajamarca
Assistente de Fotografia	Lucas Nascimento Passos

Assistente de Fotografia	John Alexander Velasquez Cajamarca
--------------------------	------------------------------------

SOM	
Diretor de Som	Carlos Alberto Alves Paniagua
Assistente de Som	Estevan Polachini Marin
Assistente de Som	Raul Camacho
Assistente de Som	Savio Irala
Diseño sonoro	Ángel Bogado

Continuidade	
	Élida Fátima Bueno de Oliveira dos Santos

Still	
	John Alexander Velasquez Cajamarca
	Marcial Aravena

			VALOR DIÁRIA	
	Equipamentos para Foto			
1	Câmera Sony FS700 -		R\$ 600,00	
1	Tripé Manfrotto Manfrotto MVT 502 AM -		R\$ 350,00	
1	Lente 35mm 1:2.5 Nikon -		R\$ 50,00	
1	Lente 50mm 1:1.8 Nikon -		R\$ 70,00	
1	Lente 18 - 135mm Canon -		R\$ 80,00	
	Equipamentos de Luz			
1	Monitor de referência -		R\$ 150,00	
1	Rebatedor		R\$ 25,00	
1	Fresnel 650w NSI - 26,00		R\$ 26,00	

1	Trípode para Fresnel 650w -		R\$ 30,00	
1	Fresnel 1Kw Dexell -		R\$ 120,00	
1	Trípode para Fresnel 1Kw -		R\$ 104,00	
1	Led Dexel 53-35 Prixma 216w Bicolor -		R\$ 160,00	
1	Trípode para Led Dexel 53-35 -		R\$ 104,00	
1	Claquete -		R\$ 59,00	

● PLANO DE PRODUÇÃO

○ PLANO DE FINANCIAMENTO

CUSTOS	
DESTINO DOS RECURSOS	VALORES (RS)
Desenvolvimento/Pré produção -Visita a Concepción (Transporte e alimentação) -Visitas a tribo Ocoy (Transporte e alimentação)	800
Produção -Aluguel do hotel para hospedagem da equipe; -Restaurante (Almoço e Janta); -Mercado (Café da manhã, lanches de set e lanches a disposição); -Transporte interno da equipe (ônibus fretado dentro da cidade); -Carro a disposição da produção todas as diárias;	15.605,25
Pós Produção -Aluguel do estúdio com equipamentos; -Deslocamento dos profissionais até o estúdio;	11.600
TOTAL	28.005,25

PLANO DE FINANCIAMENTO	
FONTE DE RECURSOS	VALORES (RS)
Prefeitura Concepción - Alojamento; - Transporte Interno na cidade;	12.162
Mercado municipal - Alimentos para as refeições	1.500
Prefeitura Ciudad del Este	4.605
Universidade Federal da Integração Latinoamericana - Equipamentos para gravação e edição;	150
Familia Alves - Transporte interno, local para cozinhar as refeições, entrega das refeições na filmagem.	450
Familia Villalba - Hospedagem e apoio logístico em várias áreas	5000
TOTAL	18.867

• LISTA DE ELENCO

- **Arasunu:** Lucas Vazquez Duarte
- **Panambi:** Nadia Raquel Ayala
- **Padre de Arasunu de infancia:** Líder espiritual de la aldea Ocoy, Casemiro Pereira
- **Motorista del carro del accidente:** Henrique Silva Smith
- **Don Marcial:** Joel Carneiro
- **Esposa de Don Marcial:** Tatiana Victoria Vera Lima
- **Hija 1 de Don Marcial (muerta):** Analia Beatriz Romero Galeano
- **Muerto Ocoy:** Adrian Chanano
- **Esposa Muerto Ocoy:** Francisca Rivarda
- **Arasunu Criança:** Adriel Gonzales
- **Panambi Criança:** Jessica Gil

● RELATÓRIOS CRÍTICOS DAS ÁREAS

○ DIREÇÃO E ROTEIRO - EMANUEL VILLALBA

Los relatorios sobre **guión y dirección** serán tratados por separado en algunos puntos específicos, pero en general serán analizados como un todo, ya que trabajé ambas áreas y seguí los mismos procesos creativos.

Desde el nacimiento mismo del proyecto con el argumento de la historia y más adelante el guión, “Anga” fue construido a partir de tres ejes principales que conformarían la estética y la poética final del cortometraje: a) el **cine indígena**, b) el género literario del **realismo mágico latinoamericano** y, c) el **quiebre** de estereotipos, narrativas ya conocidas, y de la manera “estándar” de hacer cine.

Cómo estas elecciones fueron idealizadas, y cómo terminaron evolucionando, mutando y desarrollándose después, se describen a continuación.

- **Cine indígena, ¿ideado por no indígenas?**

Partiendo de la mejor de las intenciones, y rellenos de las más grandes de las inocencias, durante la concepción de “Anga” se pensó en una propuesta de cine indígena. ¿Quién es más apto para contar la historia de uno, que uno mismo? Con esta premisa en mente, y cargando sobre nuestros hombros más de un siglo de cine que ha representado a los indígenas de una manera que les ha hecho daño, pensamos en contar una historia que ellos mismos quieran contar. Y no sólo eso: queríamos una historia contada por ellos, construida por ellos y actuada frente a la cámara por ellos. Nosotros íbamos a ser meros traductores: llevaríamos la historia narrada por ellos (desde la oralidad, el tronco mismo del idioma guaraní) al lenguaje audiovisual: el de las pantallas. Por supuesto, en ese momento no fuimos completamente conscientes de lo que nos estábamos proponiendo, ni de su dificultad para llevarse a cabo. Como era de esperarse al trabajar con dinámicas (e interdisciplinariedades) muy por fuera de lo que estamos acostumbrados, aparecieron obstáculos que nos impidieron llegar completamente a esos objetivos y nos hicieron repensar sobre lo que estábamos realizando. Teniendo que cambiar durante la preproducción, incluso, el alma misma del proyecto.

En primer lugar, no fuimos conscientes en su totalidad de las dificultades de carácter antropológico de los objetivos que queríamos alcanzar. Para que las personas de Tekoha Ocoy puedan adentrarse en el proyecto de la manera que queríamos, nos dimos cuenta (especialmente

desde **dirección y guión**) de que necesitábamos conectar con ellos más allá de una relación de *académicos-objetos de estudio*. Necesitábamos construir una relación más estrecha, de amistad, de convivencia y de confianza, basada en el respeto y no en la necesidad, con personas que expresan identidades tanto en lo individual como en lo colectivo diferentes a las nuestras, desde una cultura, una espiritualidad y una cosmovisión que no conocíamos. Cargados de buenas intenciones, sabíamos lo que no queríamos hacer (repetir siglos de faltas de respeto hacia sus pueblos, y décadas de representaciones dañinas en el cine), pero no estábamos seguros de cómo realizar lo que sí queríamos hacer. A causa de esto, el acercamiento a la comunidad de Tekoha Ocoy fue más complicado de lo que esperábamos. Y en un trabajo académico, regido por plazos, eso solo significa una cosa: atrasos. Las primeras conversaciones fueron lentas, e intentando mantener el respeto al Cacique y al líder espiritual -las primeras personas en recibirnos-, no fueron grabadas. Mantener el equilibrio entre lo que queríamos o necesitábamos hacer, y lo que los métodos de la academia nos exigen, fue siempre complicado.

Otros obstáculos, como el hecho de que tengamos semestres más cortos de lo normal, dificultades de transporte hasta Tekoha Ocoy, y la pandemia que ha enfermado tanto al equipo técnico del cortometraje como a las personas de Ocoy, también jugaron su papel. Y al final, simplemente fue imposible encajar lo que queríamos realizar en el poco tiempo que nos quedaba. Los objetivos iniciales, entonces, fueron alcanzados de manera superficial, y se reflejaron de la siguiente manera en lo práctico:

- La historia que cuenta el cortometraje fue construida a partir de una única entrevista al líder espiritual de Tekoha Ocoy sobre la cultura ava-guaraní, sus tradiciones, creencias, religiosidad e ideas sobre el mundo. Se juntaron los elementos más importantes obtenidos de esta entrevista, y logré construir una historia de ficción basada en ellos.
- Una decisión que tomé como guionista, fue la de tener diálogos cien por ciento hablados en guaraní en el cortometraje. Esto trajo algunas dificultades: el guaraní que conozco (el paraguayo) es diferente al guaraní hablado por las personas de Tekoha Ocoy, con diferencias tanto de pronunciación como de gramática. Inclusive, el “jopara” (mezcla de guaraní- español), en este caso, es una mezcla de guaraní-portugués. Por causa de esto, y porque el guaraní, universalmente, es una lengua construida en la oralidad, escribir los diálogos fue extremadamente difícil, entonces opté por trabajar esto de otra manera. Los diálogos fueron contruidos después con los

mismos actores y actrices que los dirían, con libertad de improvisación en set. Esta dinámica probó funcionar increíblemente bien.

- Inicialmente, tuvimos la intención de tener personas de Tekoha Ocoy en el equipo técnico, participando en labores creativas de preproducción. Esto no fue posible. Por la falta de tiempo para llegar a las personas correctas, no pudimos cumplir este objetivo.
- Otro de los objetivos iniciales fue el de tener personas indígenas frente a las cámaras, es decir, en el elenco. Esto fue posible de realizar. Los personajes principales - Arasunu y Panambi- fueron interpretados por personas indígenas guaraníes, aunque no pertenecen a Tekoha Ocoy, sino a Tekoha Pindó, ubicado en Itapúa, Paraguay. Y no pertenecen a la sub etnia ava guaraní, sino mbya guaraní. Ninguno de los dos había actuado frente a cámara antes.

Así, con el objetivo claro en mente, de contar la historia que queríamos y de la manera que queríamos, navegamos permanentemente entre antropología y arte y entre el planeamiento rígido y la improvisación. Y en la lucha titánica entre las formas conocidas de hacer cine y la búsqueda de nuestros propios métodos de hacerlo y con nuestras propias reglas, llegamos a un producto final. Aunque pensamos, al final, que por cuestiones de honestidad y respeto a lo que no somos, este en realidad no es un proyecto de cine indígena y no puede ser presentado como tal. Es un cortometraje de estudiantes de la academia que, cargados de buenas intenciones, intentan contar una historia sobre indígenas desde el intercambio de experiencias y el respeto a la cosmovisión e identidad del otro. Buscamos pues, más que nada, retratar *la belleza del otro*.

- La muerte como un evento no-trágico y el realismo mágico

El título del cortometraje es “Anga”. Una palabra en guaraní que significa “alma”.

Quizá por la situación global en que nos encontramos, o tal vez porque los/as latinoamericanos/as tenemos gran tradición en crear mitos e historias ficticias sobre la **muerte**, decidimos que este sería nuestro tema principal en el cortometraje. Más específicamente, entender la muerte desde la cosmovisión del otro: desde la espiritualidad guaraní.

En conversaciones con el líder espiritual ava-guaraní de la comunidad Ocoy, Casemiro, nos quedó clara una cuestión muy interesante y que decidimos explorar en el guión: en la espiritualidad

guaraní, la muerte natural del cuerpo, en un sentido comunitario no es entendida como un evento trágico ni rodeado de tristeza.

Así mismo, hay una clara diferenciación entre el mundo material y el espiritual. Ancestralmente, una práctica de los guaraníes (que se perdió con el tiempo y con la llegada de corrientes religiosas externas) era la de enterrar a los muertos en “japepos”, un tipo de urna funeraria en donde los cuerpos eran colocados con sus pertenencias materiales de vida, para ser enterrados. De esa manera, las almas de los muertos no regresarían al mundo terrenal, pues las pertenencias materiales mantienen atadas a las almas a este mundo. En “Anga”, esta ancestral práctica es traída de vuelta al presente, pero con variables “permitidas” desde el momento en que trabajamos con ficción. Utilizamos la metáfora del cruce del río para explicar el paso hacia el mundo espiritual. En “Anga”, los muertos pierden su alma, pero sus cuerpos siguen vagando sin rumbo por el mundo hasta que puedan cruzar el Río junto con sus pertenencias terrenales (generalmente, solo sus prendas). Así, cuando una persona muere, el cuerpo vuelve a levantarse pero ya como un recipiente vacío, y es el deber de sus familiares iniciar la caminata al Río para que el cuerpo pueda cruzar al otro lado y descansar en paz. Esta es una referencia a la ancestralidad nómada de los guaraníes, que antiguamente realizaban largas caminatas hacia el oriente (hacia el Sol) donde se encontraría -según sus creencias- el *Yvy Maraey*, la Tierra sin Mal, al otro lado del Océano.

Pensando en cómo podríamos trasladar a la pantalla estas cuestiones tan interesantes y profundas, inclusive filosóficas, se decidió que el género de fantasía sería una gran herramienta para llegar al fondo de estas representaciones, traídas a un mundo moderno, actual. Pero no la fantasía en su forma cinematográfica conocida, sino en forma de Realismo Mágico.

El realismo mágico latinoamericano fue originalmente concebido como una estética literaria. Lo que me atrajo de ella es que presenta una preocupación estilística en mostrar lo irreal, sobrenatural o extraño como algo común y cotidiano. Curiosamente, muchas de las obras literarias del género han contado sus historias teniendo a la muerte como protagonista o como elemento importante de las narrativas. Así también, muchos/as autores han utilizado el género para, en sus narrativas, dar vida a elementos religiosos/espirituales de distintas culturas indoamericanas. Decidimos entonces que sería un experimento muy interesante traer este género literario al cine para contar la historia que tenemos, y resaltamos “experimento” pues no tenemos muchas referencias de filmes que hayan trabajado con el realismo mágico como concepto declarado. Sin embargo, hay existencias recientes, y de gran calidad, como Lazzaro Felice (Rohrwacher, 2018), aunque no sea una producción latinoamericana.

- Improvisación y quiebres. Cómo todo fue llevado al set.

El proyecto, desde su concepción, está construido sobre quiebres, rompimientos y deconstrucciones de lo establecido. Algunos de esos quiebres fueron por decisión, otros nos fueron impuestos por acontecimientos que nos sobrepasaron, pero sin duda, funcionaron como cimientos de un cortometraje que quiere funcionar como intervención sobre la realidad.

Lo que mostramos en la pantalla, también lo tenemos que practicar fuera de ella. Esta necesidad de coherencia entre los mensajes que estamos pasando y nuestros actos dentro y fuera del set, sin duda ha sido el mayor reto que hemos enfrentado durante todos los procesos de producción del cortometraje. ¿Cómo podríamos clamar estar reivindicando la existencia de un pueblo y su forma de ver el mundo en nuestra narrativa, mientras dentro y fuera del set no somos capaces de adaptarnos a los indígenas que trabajan con nosotros? Adaptarnos, porque su forma de ver el mundo es diferente, sus tradiciones son diferentes, sus necesidades sociales, alimentares, y su nula experiencia en un set de filmación nos obligan a hacerlo.

Las veces que intentábamos hacer cine apenas de la manera en que conocíamos, fallábamos. Barreras de lenguaje, dificultades para dar instrucciones a personas que no conocen el lenguaje cinematográfico que nosotros tenemos aprendido, o inclusive, dificultad para explicar el mismo concepto de *ficción* a personas que ven el mundo desde otros ojos: ojos que se formaron en un mundo casi desconocido para nosotros.

Tardamos en darnos cuenta de que la ficción, en el mundo de ellos, tiene un significado y un uso diferente, en el que las narrativas ficcionales existen apenas en la oralidad, y apenas en el momento del traspaso intergeneracional de los mitos. Tardamos en enterarnos de que la repetición de acciones para la filmación o los saltos de tiempo en el guión, por ejemplo, no hacían sentido para nuestros actores indígenas, porque su misma concepción de tiempo es diferente y lineal. De que dimos mucho por hecho y empatizamos muy poco, en algunas ocasiones.

Cuando desde la dirección empecé a notar estas barreras, debí tomar decisiones que no fueron fáciles. Sacrificios creativos, técnicos, de tiempo y de guión debieron ser hechos. En algún momento me di cuenta de que tenía que cambiar mi propio engranaje mental, mis propios conceptos de lo que significa hacer cine, y tuve que recordar por qué decidí hacer este proyecto en primer lugar. Entonces, el camino para mí era claro: la historia que estoy contando habla de ellos, de su existencia, de sus ideales y de su mundo, no del mío. Si decidí hacerlo así, debo ser coherente, aunque deba

tomar decisiones dolorosas. Me di cuenta de que la calidad técnica o artística de un trabajo académico no puede estar por encima de las necesidades de nuestros actores y de su cultura. Si defendiendo su existencia en la narrativa frente a la cámara, también debo hacerlo detrás, durante los procesos de creación. A partir de este nuevo paradigma, cambiamos las dinámicas del set, y todo empezó a fluir diferente. Pero por supuesto, los sacrificios tienen consecuencias.

Cambiar toda la dinámica en el set con los actores no fue sencillo. Para que esta nueva filosofía de trabajo funcione, debía ser pasada a todo el equipo técnico. Y todos debían estar de acuerdo con hacer sacrificios técnicos y artísticos en pos de cuidar de la integridad material e inmaterial de nuestros actores guaraníes. Y ya la comunicación con los actores era complicada, pues se comunicaban mayormente en guaraní, entonces toda comunicación de parte de ellos era con Arami, ayudante en dirección de actores, o conmigo, los únicos que conseguíamos hablar fluidamente con ellos. Entonces, empezaron los sacrificios. El planeamiento previo a las filmaciones, el decoupage de cada escena, la posición de las cámaras, órdenes de grabación, todo tuvo que cambiar durante las filmaciones para facilitar el trabajo de los actores. Y como ellos tenían libertad de improvisación de diálogo y gestos, a veces eso también nos obligaba a cambiar cuestiones técnicas ya planificadas. Ellos improvisaban, y nosotros también. En cuanto a guión, algunas escenas fueron reescritas durante la filmación para acompañar este proceso. Nadie en el equipo técnico había tenido una experiencia semejante de set, así que las filmaciones fueron lentas y caóticas, perdíamos el preciado tiempo que no teníamos y eso nos obligaba a hacer otros sacrificios. Una escena nueva completamente tuvo que ser escrita durante las filmaciones, para parchar problemas de continuidad. Sacrificamos algo de calidad técnica y narrativa del producto final para recuperar un poco de calidad humana, y así aprendimos a darle un nuevo significado a lo que significa hacer cine para nosotros.

En cuanto a lo que esto significa para mi experiencia como director y guionista, sin duda este proyecto ha reforzado mis ideales acerca del tipo de cine que quiero hacer en el futuro. Puedo decir que los enormes obstáculos que han aparecido a lo largo del proyecto los hemos sabido superar, y hemos salido de ellos con más sabiduría y ganas de contar historias. Ha sido un proyecto muy particular en todo sentido.

Dirigir actores en guaraní, mientras al mismo tiempo me comunicaba con mi equipo técnico en español y portugués, sin duda fue una gran experiencia. Por supuesto, insertarme en una cosmovisión que no me pertenece y no solo aprenderla, sino vivirla y hacer arte a partir de ella, ha sido también de enorme importancia para la formación del tipo de artista que quiero ser. Y por último, poner en práctica todo lo aprendido a lo largo de la carrera, y también aprender a quebrar,

deconstruir y reconstruir aquello mismo que tenía aprendido, será de gran valor para mi futuro como cineasta.

○ DIRECCIÓN DE SONIDO - CARLOS ALVES

Desde la primera conversación sobre el proyecto del cortometraje Anga con el director Emanuel Villalba, me puse a imaginar y proyectar cuál sería la estética sonora que pueda integrarse a la visión y esencia del mismo. Dimensionada la compleja tarea de trabajar con cine indígena, idealizado por representantes de una comunidad de pueblos originarios o al menos eso era lo pensado desde el principio, surge la interrogante ¿Cómo se podría plasmar o transmitir sonoramente esa forma de hacer cine?

Una vez que ya se tenía más o menos claro cómo se realizaría la producción, nos pusimos a planear junto con mi asistente, una estructura base para construir el concepto audiovisual del cortometraje. Lo primero que se nos vino a la mente fue que el sonido cargue con la responsabilidad de transmitir la naturaleza y los sonidos que esta emite tanto en el lugar de grabación como en el mundo ficcional de la narrativa.

Otra cuestión que nos propusimos trabajar fue la captación más fiel posible de cada uno de los diálogos dada la forma en que este fue escrito y pensado para ser ejecutado con mucho espacio para la improvisación además de ser interpretado por nativos no actores. También se agrega otro desafío, el hecho de que sea totalmente hablado en guaraní, idioma con el cual tengo familiaridad por ser paraguayo, pero no es el caso de algunos de mis asistentes.

Con todo este preámbulo a continuación se dará un relato de lo previsto y lo ejecutado. Tanto. En la dirección de sonido directo y el diseño sonoro.

Sonido directo

El proceso de captación de sonido directo estaba pensado para que fuese realizado de la manera más simple posible, con la actualización de micrófonos direccionales para captar tanto los diálogos como el sonido del ambiente que los rodea además de la utilización de micrófonos solaperos.

Además, adicionalmente a eso se grabaría en un momento posterior a las grabaciones en set, sonidos ambientes de relleno, utilizando un grabador tascam o con el boom y un direccional.

Lo ejecutado

Todo el proceso relatado anteriormente pudo realizarse hasta cierto punto como había sido planeado, pero debido a los ajustes que eran necesarios hacerse en el decoupage previamente planificado y las improvisaciones en set, teníamos que adaptarnos a las directrices dadas para lograr la captación de la mejor forma posible, aunque no sea con el micrófono específico que habíamos resuelto previamente.

Se presentaron también otras cuestiones técnicas que eran imprevistas, y que por el rigor del poco tiempo con el que contábamos entre una escena y otra no podíamos solucionar y verificar el correcto funcionamiento de algunos equipos, lo que ocasionó la pérdida de algunas captaciones. En cuanto a los sonidos ambientes que teníamos pensado grabar en cada set, esto también se realizó parcialmente, pues el tiempo quedaba apretado muchas veces por los retrasos que teníamos en set, a pesar de eso logramos grabar sonidos ambientes suficientes con el pasar de los días.

Lo expuesto aquí ha servido para realizar una autocrítica y una revisión del trabajo que como director de sonido me tocó realizar, sin contar que esta fue mi primera experiencia en dicho cargo, pues ya había participado anteriormente en otras producciones, pero siempre como asistente de sonido; sin duda existe una gran diferencia entre esas funciones, pero no podría hablar de la dirección sin mencionar la excelente labor de mi asistente Estevan, el cual estuvo a la altura de semejante desafío, con el cual pudimos desarrollar mutuamente y paulatinamente nuestras habilidades cognitivas y prácticas en el área de sonido.

Diseño sonoro

En cuanto al diseño sonoro hubo la necesidad de contar con la ayuda de alguien del área de música ya que mi conocimiento sobre la misma es bastante básico, después de haber realizado algunos cursos. Por ello el director del cortometraje se puso en contacto con Ángel Bogado, estudiante de la carrera de música de la UNILA. Luego de que el mismo fuera informado sobre el proyecto Anga, comenzamos a reflexionar sobre cómo podríamos encarar el desafío de componer una banda sonora para tan singular proyecto.

Desde un principio pensamos conectarnos con aquella cultura con la que se trabajaría, pensamos en la utilización de instrumentos propios de la comunidad guaraní como una base sonora, para luego ir agregando sonidos extraídos de la naturaleza para dar esa sensación de extrañeza entre dos mundos diferentes. Trabajar también la cuestión de la muerte desde una combinación de acordes menores que denotase un sentimiento entre la tristeza y la esperanza, tomando como referencia el fragmento del himno de la muerte descrito en el guión.

Lo ejecutado

La creación de la banda sonora en conjunto con Ángel fue un tanto complicada desde el comienzo, porque lo hacíamos de forma remota y las reuniones no pudieron ser tan frecuentes como lo habíamos querido, aun así se trabajó bastante en lo que es el concepto sonoro del cortometraje y se

buscó las estrategias necesarias para llevarlo a ejecución. Ángel se puso en contacto con conocidos suyos que tenían instrumentos musicales y grabó algunos de ellos como las cuerdas de un arpa paraguaya y el sonido de estas siendo atravesadas por el viento, como alusión entre la armonía de la naturaleza con las notas musicales.

Se procuró por referencias de producciones musicales de la comunidad mbya guaraní para tomar de allí algún estilo musical autóctono de los mismos para que nos sirvan de inspiración en una línea melódica que se adaptara a lo que estábamos buscando como base rítmica y melódica.

Finalmente se obtuvo un resultado modesto que calza perfectamente con el diseño sonoro que habíamos ideado. La banda sonora cumple el papel que debe en cada momento específico dentro de la trama del cortometraje y transmite las sensaciones que esperábamos, ya que también habíamos hecho escuchar una versión borrador a los dos actores protagonistas para saber cuál era su parecer y aportes a la banda sonora, hecho que nos hizo dar cuenta de que estábamos por buen camino. La versión final que llega hasta ustedes es fruto de todo ese arduo trabajo de investigación y creatividad.

Particularmente aprendí bastante con esta experiencia de dirigir la producción de un diseño sonoro, aprendí tanto del músico que trabajó conmigo como con los procesos de orientación y planificación para lograr una cohesión entre lo musical y una imagen ficcional dentro de una producción audiovisual. Sin lugar a dudas el valor de lo adquirido se verá reflejado en toda mi trayectoria profesional, en la cuál este bello proyecto sirve como un punto de partida.

○ MONTAGEM

A montagem não é apenas a junção de todo o material, já que de forma criativa, essa junção irá acontecer. Mas, ela é a lapidação do que foi produzido e o nascimento de uma obra. A partir disso, ela tem o papel de construir uma narrativa de sucesso, ou de fracasso, trabalhando juntamente com as outras áreas. No nosso caso, existe uma linha muito tênue entre esses dois pontos, pois estamos trabalhando com o respeito e com a parceria criativa do povo Avá-guarani, que é a liberdade para a construção do diálogo de forma livre, para que fique o mais natural possível, mas mantendo o sentido da narrativa. Por esse motivo, apesar de termos uma visão estética geral, precisamos ter muito cuidado para respeitar o espaço, a expressão, a crença e de forma certa, conseguir acolher e representar na tela, sua cultura da forma mais verdadeira possível.

Por isso, optamos por, já na etapa de montagem, utilizar muitos sons próprios da região em que está localizada a aldeia, que poderão guiar o ritmo dos cortes e também ajudar na transição das cenas. A música desenvolvida terá um papel fundamental na montagem narrativa, de informar ao espectador em que momento se tratará de uma memória ou do momento presente, já que, através de uma montagem paralela, também colocaremos em diversos momentos da narrativa, sequências de recordações da infância de Panambi e Arasunu.

Inicialmente, a ideia era que todos esses sons de cantos serão colocados em sincronia estética com planos bem abertos, e com bastante profundidade, porém, acabamos revendo esse conceito devido a troca de diretor de fotografia, e juntamente com o diretor, resolvemos optar por também contar com outros planos, com o intuito de, dessa forma, construirmos melhor o ritmo do filme. Apesar disso, os planos abertos se mantêm presentes no filme, isso porque queremos ter espaço para explorar o ambiente em volta, e conseguir dessa forma, dar uma sensação para o espectador de visualizar o momento. Por isso, assim como no filme documentário Karai ha'egui Kunhã Karai 'ete - Os verdadeiros líderes espirituais (Alberto Alves, 2014), vamos usar de planos longos e calmos. Não pretendemos alcançar o dinamismo pela troca de cenas e pelos cortes secos, mas pelo contrário pretendemos respeitar o tempo de fala dos atores, e usar os silêncios ao nosso favor, assim como na cena a seguir, em que durante uma conversa tranquila bem conduzida pelo diretor, podemos descobrir um pouco mais sobre a aldeia de etnia Guarani Nhandeva.



(Karai ha'egui Kunhã Karai 'ete - Os verdadeiros líderes espirituais (2014))

Uma característica especial que decidimos adotar, será a câmera fixa, - em sua maior parte, pois acreditamos que a câmera fixa será melhor para nosso objetivo, pois ela nos ajudará a ter um olhar mais de contemplação do mundo fantástico, em contraste permanente com a realidade do que está acontecendo na história dramatizada.

○ PRODUÇÃO

“Anga” é um projeto que está sendo pensado já tem cerca de 3 anos, por isso essa produção também vem acontecendo já tem um bom tempo. Por se tratar de uma gravação em outro país, muitos processos foram necessários para o sucesso final da gravação.

O diretor do projeto, Emanuel, orgulhoso concepcioneiro, já havia conversado com alguns possíveis apoiadores do projeto, para conseguir recursos como: Estadia com valor mais cômodo, verba para alimentação, transporte para locomoção, etc.

Ao concretizar a ideia, Emanuel convidou outras pessoas para se juntarem ao processo, sendo uma delas, o diretor de som, Carlos Paniagua, também concepcioneiro. Emanuel como diretor e roteirista não conseguiria assumir a produção, por isso então, Giovana Januario, brasileira, foi convidada pra se juntar ao projeto como produtora.

O desafio dessa produção foi imenso e ao final, não é possível rotular como “sucesso” ou “fracasso”, seria necessário uma análise muito mais profunda para isso. Ao se tratar de uma produção internacional, era necessário lidar com a língua estrangeira, com cultura distinta e com dinâmica social também diferente. De fato, é difícil conseguir apoio para a área da arte, socialmente, é difícil as pessoas apoiarem a arte, por isso, essa produção escolheu recorrer ao auxílio de órgãos públicos, e também partidos políticos.

Ao final, a produção conseguiu se ater ao cronograma previamente estabelecido, tendo apenas uma pequena alteração de prazo na semana da pós-produção.

○ PLANO DE FINANCIAMENTO

Por se tratar de um TCC universitário, não tínhamos orçamento no começo do projeto. Para conseguir apoio, recorremos primeiramente a ajuda de familiares, por meio de uma vakinha online criada e divulgada nas mais diversas plataformas digitais, e com isso, conseguimos uma parte do valor, porém não o suficiente. Para suprir o que faltava, foi necessário que a produção chegasse na cidade de Concepción, onde foi gravado o projeto, um mês antes, para fechar os valores correspondentes a alimentação e estadia da equipe, indo até rádios, televisões, e recorrendo ao auxílio público, para conseguir o valor total do necessário. Ao chegar em Concepción, a captação do capital aconteceu das mais diversas formas, sendo que o contato com os políticos foi feito tanto de forma oficial com notas entregues em seus escritórios, quanto de forma informal, por conversas que aconteceram em ambientes e encontros mais descontraídos. No seguinte link: [Facebook](#), podemos ter acesso a uma entrevista feita durante a pré produção.



No seguinte link: [Facebook](#), podemos ter acesso a uma entrevista feita durante a pré produção, para a TV Concepcion, com o intuito de captação de recursos, dia 29 de Maio de 2022.



Entrevista para a rádio La Costa, durante a pré-produção, dia 30 de Maio. Nesse dia, estava o diretor, diretor de som e também seu tio, que foi fundamental para nos ajudar a chegar nesses lugares, graças aos bons contatos que tinha.



Entrevista fornecida à rádio, durante a produção, dia 06 de Junho, para agradecer a recepção com nossa equipe na cidade.



Jantar com o Governador Edgar López, que nos deu grande apoio durante as gravações, fornecendo transporte interno e também com o café da manhã. Nesse jantar, toda nossa equipe foi convidada para estar presente. Também dia 06 de Junho, que foi um dia reservado para participar de eventos na cidade.



Entrevista disponível no link: [Watch | Facebook](#), dia 08 de Junho, durante a produção, para a divulgação de nossas atividades na cidade.

Durante nossa estadia, devido a imprevistos técnicos, foi necessário que alugássemos nossa estadia durante um dia mais, pois não seria possível concluir o trabalho sem isso. Então contamos com o apoio pessoal de familiares da equipe para conseguirmos passar uma noite mais no hotel, e nos alimentarmos um dia mais no restaurante, assim como o pagamento da multa do ônibus que alugamos para nos levar de volta para o Brasil.

○ PATROCÍNIOS E APOIOS

Contamos com os mais diversos apoios durante todo esse período, sendo o patrocínio pessoal de algumas pessoas, e também o apoio de instituições da cidade, como por exemplo, o bar El Pescador, que nos emprestou o local para gravação, e também os programas de rádio, que nos permitiram utilizar seu horário e seu tempo sem cobrar nada em troca.

- ARTE
- CONCEPTO VISUAL

La narrativa del cortometraje se desarrolla en Concepción, una ciudad al interior de Paraguay; donde se narra un poco de la vida y muerte de dos hermanos nacidos en un pueblo indígena guaraní, que tuvieron que migrar a la ciudad para poder trabajar. La historia busca rescatar las tradiciones y creencias de los guaraníes acerca de la muerte, teniendo en cuenta dos líneas principales que son el cine indígena y el realismo mágico.

Siguiendo los lineamientos de la visión estética se proponen escenarios y espacios de contraste con la naturaleza, la vida, la muerte y la importancia del agua (río), en todos estos ámbitos; manteniendo una interacción entre elementos reales y mágicos para crear una normalidad y reforzar el estilo del realismo mágico.

- PALETA DE COLORES GENERAL
-



Nuestra propuesta de color es crear un contraste de colores de la naturaleza, colores muy marcados en la vida de los indígenas, por lo cual las ropas y escenario representan esos orígenes indígenas.

Habitación de Arasunu



Aldea – zona boscosa



Patio Hacienda



Ruta principal



Casa aldea - cocina

Concepto propuesto:

Cocina a leña antigua, las ollas con manchas de carbón son perceptibles. Así mismo, los utensilios de cocina están colgados alrededor del fogón. Una lata de zinc representa la pared posterior. Leña y manchas de cenizas por todo el lugar.



Río

Concepto propuesto:

Los botes serán ambientados con velas y vegetación. Las velas representan la iluminación alcanzada en la vida después de la muerte, la vida eterna. Las flores, plantas y tejidos coloridos son una representación de su cosmovisión.

La playa estará ambientada con antorchas, y una fogata grande. El fuego, que sirve para quemar y destruir, también sirve para iluminar y brindar calidez. Es un elemento muy presente que representará la vida dejada atrás como cenizas que se esfuman en el agua pero la luz del nuevo camino al que se adentrarán los hermanos en el más allá. Es la ira de las injusticias que vivieron, pero también la sabiduría ancestral que los acompañará de ahora en adelante.





○ DISEÑO DE PERSONAJES

Vivos Indígenas:

La paleta de color seguida para la representación de estos personajes esta inspirada en una mirada directa a la naturaleza, teniendo como fin resaltar y homenajear a esta. El azul hace alusión al agua (río), el verde a todas las plantas, árboles y flores, y por último el café se refiere a la madera y a la tierra.



Panambi:

Para Panambi el color predominante será el verde, evocando la idea de juventud, energía y naturaleza. Su vestimenta se destaca por ser cómoda y útil para su trabajo en la hacienda.



Arasunu:

El color que identifica a Arasunu es el azul evocando su tranquilidad y equilibrio. además de esto se resalta la importancia y ligación que tiene el agua (río), en sus creencias.



Vivos Blancos:



Don Marcial:

El color que identifica a Arasunu es el azul evocando su tranquilidad y equilibrio. además de esto se resalta la importancia y ligación que tiene el agua (río), en sus creencias.



Muertos:

El amarillo es el color predominante para distinguir a los muertos dentro de la narrativa, dando la impresión y recalando la idea de que la muerte no es algo malo ni traumático, sino que se asemeja un nuevo amanecer y una nueva vida; por lo que la paleta sigue la línea de colores cálidos. Además, estos son representativos en la cultura indígena latinoamericana, por lo que rescata costumbres un tanto perdidas a la hora de caracterizar este tipo de personajes.



Cosmovisión

Accesorios / Habitación

Atrapasueños

Este amuleto sirve para repeler las energías negativas y una comunicación con los sueños.

Utilizarlo en la parte superior de la cama, en el centro del techo y en la puerta del lado exterior.

Macetas con plantas

Muestra el respeto con el medio ambiente y su relación / conexión con la naturaleza.

Una maceta cerca a la ventana, a la alfombra y demás opcional. Una maceta al lado de la puerta (interior o exterior).



Accesorios / Habitación

Alfombra con diseño indígena, que con sus diseños conserva la simbología y saberes de sus ancestros. Una alfombra en el centro de la habitación o próximo a la cama de Arasunu.

Bolsos artesanales tejidos

Es una expresión del tejido de su comunidad indígena. Algunos bolsos colgados en la pared.



Accesorios / Habitación

Sombrero

Forma parte de su cultura indígena, colgados en la pared, incluso para su posterior uso en alguna escena.

Cuadros (motivos de su aldea)

Decoración de su cuarto para evocar recuerdos de su infancia en su comunidad de origen.



Accesorios / Habitación

Vasos, utensilios, cestas u otros objetos artesanales (OPCIONAL)

Evidencian que los hermanxs se mudaron a otra zona pero mudaron con sus creencias y costumbres, estos objetos servirán como decoración y refuerzan lo ya mencionado.



Collares largos de semillas o similares

Son amuletos de resguardo con significado espiritual y puede variar los colores y diseños.

Pulseras de semillas o similares

Aretes artesanales (Panambi)

Pañoletas / Opcional (Panambi)



Collar corto de semillas (colore verde, puede variar)

El color verde sería la esperanza de la nueva vida, la conexión después de la muerte y protección con la madre naturaleza.



Maquillaje muertos

Caracterización:

Se resalta la piel pálida, poca circulación de sangre, marcación de huesos y articulaciones, todo debe mantener un tono sutil.



• LOCAÇÕES

Locação	Cena	Int / Ext	Dia / Noite	Planos
Quarto Casa de Hacienda	1	INT	MANHÃ	2
	3	INT	MANHÃ	6
Aldea Zona Boscosa	2	EXT	MANHÃ	3
Pátio Casa Hacienda	4	EXT	MANHÃ	8
Ruta Principal	5	EXT	MEIO DIA	8
	6	EXT	TARDE	3
	8	EXT	NOITE	5
Casa de aldea	7	INT	MANHÃ	1
Avenida Principal	9	EXT	NOITE	7
Puerto	10	EXT	NOITE	8

Nenhuma das locações gerou custo, todas foram cedidas por familiares dos integrantes do grupo, pela prefeitura, e também por outras pessoas que nos auxiliaram na gravação.

- **ANEXOS:**

- **ROTEIRO DE FILMAGEM**

NOTA: Los diálogos fueron producidos EN SET a partir del trabajo de improvisación con los actores. Así que en el guión, la indicación de los diálogos muestra sólo el contenido principal de lo que se debía hablar, y que fue traspasado a los actores a través de conversaciones de situaciones de la vida real. No fue posible predefinir el contenido de los diálogos por causa de la característica oral del idioma guaraní, ya que cuando intentamos predefinirlo, los actores querían expresar las mismas ideas con palabras completamente diferentes, y esto les causaba confusión. En el siguiente guión, el contenido de los diálogos está destacado en color diferente.

1 INT. CASA DE HACIENDA / CUARTO. MAÑANA.

ARASUNU (22, acostado en la cama. Com a barriga pra cima, Sin camisa, calça desgastada, está dormido en el cuarto, mientras la luz solar empieza a entrar por la ventana.

TÍTULO: "ANGA"

2 EXT. ZONA BOScosa / ALDEA. MAÑANA. (SECUENCIA DE SUEÑO)

ARASUNU (12, camisa y pantalón simples, zapatillas) se encuentra volviendo con su PADRE (camisa simple y pantalón holgado, con zapatillas) de una jornada de pesca, dirigiéndose de vuelta a la aldea. ARASUNU camina chutando una botellita de plástico. En el camino, pasan junto a la casa de otra familia. En el patio, se encuentra un hombre de 30 años ("muerto", mirada perdida, sin expresión), un par de niñas jugando, y su madre observando todo a unos metros.

-ARASUNU es indicado por su padre para que deje de jugar con la botella y respete la presencia del hombre mientras pasan enfrente.

FIN SECUENCIA DE SUEÑO

3 INT. CASA DE HACIENDA / CUARTO. MAÑANA.

Se escuchan barullos en la casa de una persona golpeando hierbas para el tereré (poha ro'ysa) con un mazo. Luego, se oyen pasos de la misma persona acercándose. Abre la puerta, es PANAMBI, hermana de ARASUNU (20, ropas holgadas, algo mojadas y sucias por el trabajo casero).

-PANAMBI le dice a su hermano que ya debe levantarse a ayudarlo con las tareas, pues los dueños de la casa avisaron que vendrán en un rato. Le pregunta por qué decidió ser casero si es un haragán.

ARASUNU no responde, y luego de unos segundos PANAMBI vuelve con un vaso de agua, que vierte sobre el rostro de su hermano. Finalmente, él reacciona y se levanta molesto de la cama.

4 EXT. CASA DE HACIENDA / PATIO. MAÑANA.

Los hermanos se encuentran trabajando en el patio de la casa. PANAMBI recoge hojas y basura, y ARASUNU desmenuza el pollo sobre una gran mesa llena de alimentos para ser preparados. ARASUNU le sirve tereré a su hermana mientras trabajan.

-PANAMBI comenta que los dueños de la casa vendrán con sus hijas pequeñas, una de ellas fallecida, así que debe mantener el respeto siempre.

-ARASUNU pregunta por qué no la han hecho cruzar el río aún, que ya lleva muerta varios meses.

-PANAMBI responde que según los padres, perdieron un juguete muy importante de la niña, y ya que necesitan hacerla cruzar el río con todas sus pertenencias para que no vuelva como fantasma "póra", deben esperar hasta encontrarla.

Los hermanos siguen trabajando hasta que llega un automóvil al portón: es la familia. ARASUNU se acerca para abrir y darles entrada. Saluda a la pareja que va en los asientos del frente, y

mientras el vehículo pasa, observa detenidamente a la niña fallecida (completamente de blanco y con el rostro pálido). La familia llega.

-PANAMBI les ofrece sillas "cable" para sentarse, y tereré.

Sin embargo, el asiento no es ofrecido a la niña fallecida, que queda notablemente separada del grupo. DON MARCIAL (45, con sobrepeso, de mediana estatura y con camisa y pantalón de oficina), el padre, está sentado entre los hermanos y la familia. Les entrega un dinero (muy poco) a los hermanos e indica que pasarán un par de días en la casa.

-DON MARCIAL les dice a los hermanos que pueden estar fuera de la casa por dos días, y que con el dinero pueden pagar un hospedaje en la ciudad.

DON MARCIAL y su familia se levantan de las sillas, levantan a la hija fallecida también, y entran todos a la casa. Los hermanos se miran con decepción por la suma de dinero.

CORTA PARA

5. EXT. RUTA PRINCIPAL. MEDIODÍA.

Es cerca del mediodía. Van a pie a la ciudad por la ruta, no pasan vehículos, la ruta es desértica y la zona silenciosa. ARASUNU recuerda algunas palabras de su padre.

-La voz del padre, en off, habla de la muerte y del paso del tiempo.

Los hermanos se colocan tapabocas.

-Discuten sobre a dónde irán, y que deben cuidarse del virus de indiferencia que aqueja principalmente a los blancos, y se quejan de que mientras más se acercan a la ciudad, menos se escucha el llanto de las ranas.

Van uno al lado del otro por la acera.

De repente, desde la espalda de los hermanos, se acerca un automóvil por la ruta, realizando movimientos erráticos. El conductor se encuentra ebrio, y subiendo el automóvil a la acera repentinamente, sin tiempo de reacción, golpea a ambos. Los hermanos caen al suelo. El conductor omite auxilio y continúa su

camino por la ruta, indiferente. ARASUNU mira a su hermana tendida en el suelo, y queda inconsciente por unos minutos.

6. EXT. RUTA PRINCIPAL. TARDE.

ARASUNU despierta y ve a su hermana malherida, con heridas en el rostro y las extremidades, a unos metros de él y, con la respiración acelerada por la desesperación, se acerca.

-ARASUNU le dice a PANAMBI que le acercará a las aguas del río lo antes posible para que pueda sanar.

Inmediatamente observa que ella tiene además una herida en el estómago que parece mortal.

-ARASUNU grita pidiendo ayuda, pero no hay nadie en los alrededores.

En pocos segundos, ante la mirada impotente de él y algunos quejidos de dolor de ella, PANAMBI deja de respirar sin poder decir ni una palabra, y muere.

No hay nadie alrededor. Después de algunos segundos de silencio, aún al costado de la ruta,

-ARASUNU acepta lo que sucede y se despide de su hermana.

Le limpia un poco las heridas.

- ARASUNU piensa que esperará entonces que "despierte" y que no la dejará deambular sin descanso para siempre. Decide que inmediatamente la llevará a cruzar el río.

7. INT. CASA DE ALDEA. MAÑANA. (SECUENCIA DE RECUERDO)

ARASUNU recuerda que su padre le contó de niño, mientras almorzaban en su casa, qué hacer cuando una persona muere.

-El PADRE le cuenta que para que un muerto pueda cruzar el río en paz, debe desprenderse de sus pertenencias terrenales y ser llevado por sus familiares hasta la costa.

FIN DE SECUENCIA DE RECUERDO

8. EXT. RUTA PRINCIPAL. TARDECITA

Mientras está en silencio esperando que el cuerpo de su hermana despierte, se escucha el canto del Urutaú, seguido de otros animales silvestres.

-La voz en off del PADRE de los hermanos habla de la importancia de la muerte en la naturaleza, y de que no es un evento trágico.

Al mismo tiempo, el cuerpo de PANAMBÍ se empieza a mover, y con mucho esfuerzo y lentitud, se levanta.

La voz en off cita un pasaje del "himno de los muertos de los guaraníes" que habla de la reconciliación del cuerpo y la voz.

-“He de hacer que la voz vuelva a fluir por los huesos

Y haré que vuelva a encarnarse el habla

Después que se pierda este tiempo

y un nuevo tiempo amanezca.”

PANAMBI tiene la mirada perdida, la piel pálida, pero ya no hay sangrado. ARASUNU se siente aliviado.

-ARASUNU Se dice a sí mismo que esto no debe ser un evento triste, y dice que pensó que sufriría más por la pérdida. Sin embargo, se siente bien pues su hermana podrá descansar pronto.

9. EXT. AVENIDA PRINCIPAL. NOCHE

Caminan lentamente hacia el Río, que se encuentra al otro lado de la ciudad, que deben atravesar. Caminan por la ruta. Luego de un momento, ya por la noche, llegan al centro de la ciudad.

-ARASUNU manifiesta que se siente incómodo con tanta luz, música y gente.

Mira al cielo.

-Menciona que es triste que las estrellas sean tan poco visibles en las ciudades.

Mientras van caminando, ARASUNU ve al hombre que los había atropellado en la ruta. Él está sentado en un banco en un bar, en la acera sobre la avenida principal. El hombre también ve a ARASUNU y PANAMBI. Entra en pánico, y va corriendo a su vehículo para escapar rápidamente del lugar.

-El RELATOR, en *voice over*, explica sobre el significado de la muerte, la culpa y el perdón en la cultura guaraní.

Arasunu decide no seguirlo, y simplemente sigue su camino. Tomando de la mano a su hermana, sigue su camino, pasando frente a un grupo de amigos que están sentados en la acera tomando tereré. Observa que uno de ellos tiene uniforme policial. Estas personas simplemente observan a los hermanos y los ignoran por completo.

10(EXTRA). EXT. LAGO OCOY. ATARDECER (SECUENCIA DE RECUERDO)

ARASUNU y PANAMBI (niños) jugando y corriendo cerca del lago, en la aldea. Mientras él la persigue, ella cae y se toma de la pierna, que se lastimó. Empieza a llorar, mientras Arasunu se acerca rápidamente y se arrodilla al lado.

-ARASUNU, asustado, le dice a su hermana que hay sangre. Empieza a llorar y gritar también. Le dice a PANAMBI que tienen que ir al lago para curar la herida.

ARASUNU se levanta rápidamente y estira del brazo a PANAMBI, que se levanta también y, juntos, van corriendo hacia el lago. Al llegar, ARASUNU rápidamente toma agua del lago con las manos y la frota en la herida de la pierna de PANAMBI, mientras ella lloriquea. Prontamente Panambi dice que la herida sanó, y el lloriqueo cesa. Vuelven a correr y a jugar.

FIN DE SECUENCIA DE RECUERDO

10. EXT. PUERTO / RÍO. NOCHE

Llegan a la entrada del puerto de la ciudad, donde está el río que PANAMBI debe cruzar. Los sonidos de la naturaleza vuelven gradualmente, así como de la gente conversando y festejando la partida de sus muertos. Hay muchas personas en el borde del río despidiéndose de sus familiares y amigos, subiéndolos a los botes junto con sus pertenencias en los "japepo", para cruzar el río y salvar sus almas.

-El RELATOR en *voice over* explica sobre lo que sucede después de la muerte y la importancia de evitar que los muertos vuelvan como "póra".

Entre las personas hay un ambiente de celebración, no de tristeza. Hay personas celebrando y niños felices. Mientras el himno de los muertos es recitado por la mujer, Arasunu, tomando de la mano a su hermana, la acerca lentamente hacia un bote en el borde del río. La ayuda a subir, pero ella no mueve el bote para cruzar el río. Hay un absoluto silencio. De repente, Panambí extiende la mano hacia Arasunu, como invitándolo a subir con ella. Él no comprende al principio, pero luego de unos segundos lo entiende. Se revela que él también murió en el accidente, no solo ella. Sus heridas dejan de sangrar, la piel está pálida y los ojos también. Sube al bote con su hermana, y lentamente empiezan a cruzar.

○ CRONOGRAMA DETALHADO DE EXECUÇÃO

	Novembro	Fevereiro	Março	Abril	Maior	Junho	Julho	Agosto
Pré Produção	S S S S 1 2 3 3	S 1 S S S 2 3 4	S S S S S 1 2 3 4 5	S S S S S 1 2 3 4 5	S S S S S 1 2 3 4	S S S S S 1 2 3 4	S S S S S 1 2 3 4	S S S S S 1 2 3 4
Configuração da equipe	x x x x							
Roteiro / escaleta	x = x = =	x x x	x = x x	x =				
Viagem Técnica	x	x		x x x	x x			
Orçamento			x x x x	x x x x				
Decupagem			x x	x x				
Propostas área			x x	x x				
Análise técnica			x x	x x				
Documentos de produção			x		x x			
Produção								
Filmagem						x	x	
Pós Produção								
Montagem							x x x	
Finalização e Mixagem								x x x
Revisão Final								x x
Apresentação								x

○ ORÇAMENTO ANALÍTICO

			VALOR DIÁRIA
	Equipamentos para Foto		
1	Câmera Sony FS700 -		R\$ 600,00
1	Tripé Manfrotto Manfrotto MVT 502 AM -		R\$ 350,00
1	Lente 35mm 1:2.5 Nikon -		R\$ 50,00
1	Lente 50mm 1:1.8 Nikon -		R\$ 70,00
1	Lente 18 - 135mm Canon -		R\$ 80,00
	Equipamentos de Luz		
1	Monitor de referência -		R\$ 150,00

1	Rebatedor		R\$ 25,00	
1	Fresnel 650w NSI - 26,00		R\$ 26,00	
1	Trípode para Fresnel 650w -		R\$ 30,00	
1	Fresnel 1Kw Dexell -		R\$ 120,00	
1	Trípode para Fresnel 1Kw -		R\$ 104,00	
1	Led Dexel 53-35 Prixma 216w Bicolor -		R\$ 160,00	
1	Trípode para Led Dexel 53-35 -		R\$ 104,00	
1	Claquete -		R\$ 59,00	

- ROTEIRO TÉCNICO/ DECUPAGEM E/OU STORYBOARD

Decupagem Anga							
SE C.	PLANO	ANGULACIÓN	ENCUADRAMIENTO	MOVIMIENTO	RESUMEN DE LA ACCIÓN	SONIDO	OBSERV.
1	1	Plongé	PM	Fixa	Arasunu acostado cómodo en la cama	sonido ambiente dentro del cuarto.	
1	2	Normal	PD	Fixa	La luz natural entra por la ventana	Sonidos del exterior que entre por la ventana (Pajaros)	
2	1	Normal	PG	Fixa	Arasunu y su padre caminando por la aldea	Sonido ambiente (sonido de pasos y bote de botella)	
2	2	Normal	PM	Fixa	Arasunu olha para uma casa	sonido ambiente	
2	3	Normal	PG	Fixa	Casa de alguma família com um senhor morto na frente	sonido ambiente captación de diálogo	
					Transição olhos do morto pra os olhos dele	fx efectos de sonido de transición	

3	1	Normal	PD(Olhos)	Fixa	Arasunu en la cama	Ruido de alguien machucando remedios yuyos transición de audios entre el sonido del sueño al de los pasos. Captación de los ambientes	
3	2	Normal	PM	Fixa dentro del cuarto	Panambi llega a la puerta	Sonido de la puerta abriéndose, captación del diálogo	
3	3	Contra Plongé	PC	Fixa	Panambi se acerca al hermano en la cama, y le dice tranquilamente que se debe levantar. Arasunu responde negativamente, entonces la hermana sale del cuarto.	Sonido ambiente del cuarto y ella acercándose.	

3	4	Frente do Rosto	PP	Fixa ou Sequência em Movimento	Panambi segura o copo d'água na frente do rosto indo para o quarto e joga a água na cara de Arasunu	barulho de água enquanto ela segura, como se ela estivesse submersa .	
3	4A	Normal	PD	Fixa	El vaso de agua en la mano de Panambi que cae a la cara de Arasunu.	Sonido ambiente y del agua vertiendos e, Agua batendo no rosto.	
3	5	Normal	PD	Fixa	Reação de Arasun, água caindo na sua cara.	Sonido ambiente y del agua vertiendos e	
3	6	Contra Plongé	PC	Fixa	Panambi se levanta e sai do quarto. Arasunu tambem se levanta em seguida e sai do quarto.	Som ambiente y captación de dialogos.	

4	1	Normal	PG	Fixa	Panambi recoge hojas y bassura	Sonido ambiente de ellos rastrillando o. barulho de saco plastico.	
4	2	Normal	(PA)PM	Fixa	Arasunu desmenuza el pollo	sonido del pollo siendo desmenuzado	
4	3	Normal	PM	Fixa	Panambi deja la escoba, y se acerca a Arasunu y le sirve tereré, luego bebe ella	Sonido ambiente, luego el sonido y el tereré siendo sebado y el ruido del sorbo. Captación de dialogo.	

4	4	Normal	PG - PC com profundidade de campo	Fixa	Arasunu e Panambi fazem suas coisas com profundid ade de campo, um na frente e outro ao fundo, primeiro foca nela, depois ele chega foca nele também, que parece	Sonido ambiente captación de dialogo	
4	4A	Normal	PM - PC Dialogo	Fixa	Diálogo dos irmãos . ----- Arasunu se levanta e vai abrir o portão pelo carro da família chegando .	Depois do diálogo, barulho do carro chegando	
4	5	Normal	PG	Fixa	Arasunu abrindo o portão para o carro e comprime nta a família.	catación de dialogo y sonido ambiente	

4	6	LATERAL	PM curto (Subjetiva)	Movimiento	Arasunu olha a menina morta pela janela do carro e ela olha para ele.	sonido ambiente música	
4	7	Normal	PC	Fixa	Arasunu e Panambi atendem a família, colocam as cadeiras (dialogo)	sonido ambiente y captacion de dialogo	
4	8	Normal	PM	Fixa	Diálogo Don Marcial com os irmãos, dando dinheiro	captación de dialogo y sonido ambiente	
4	8A	Normal	PM - PP	Fixa	Don Marcial sai, os irmãos se olham entre eles decepcionados.	sonido ambiente sonido de pájaros	

5	1	Plonge	G P G	Fixo	Solo calle, sendo um plano filmado desde cima, com os personagens caminhando. A camera vai dar uma volta, e cortar para o proximo enquadramento, pensando em um raccord de movimento para construção	Sonido ambiente un tanto silencioso	
5	1A	Normal	PM	Sequência	Arasunu (pensativo) y Panambi caminhando	Voz en off	
5	2	normal	PM - PA	Sequência	Irmãos caminhando e conversando, ZOOM OUT PG	Captación de los dialogos	

5	2A	normal	PG	fixa	Se vê o carro ao fundo se aproximando fazendo	Captación del dialogo	
5	3	normal dentro do carro	PP	fixa	Motorista tomando cerveja andando em zigue zague, começa a buzinar para os irmãos .	introduzir a musica do final	
5	3A	Lateral 3/4	PM - PP	Sequência	Motorista tomando cerveja andando em zigue-zague, começa a buzinar para os irmãos .	introduzir a música do final	teste
5	4	normal	PG	Fixa	Irmãos caminhandos, carro atrás buzinando , irmãos olham para o carro (barulho de buzina)	Motorista buzina, (construir o caos)	

5	5	normal dentro do carro	PP	Movimiento	Motorista bebendo e a cerveja caí ele perde o controle do carro	passaro cantando urutau, som crescente	
5	6	Normal	PD	fixa	Plano do volante e as mãos do motorista girando com descontro le até . Bater o carro com os irmãos (acontec e o acidente)	sonido ambiente y efectos de sonido del accidente	
5	7	Normal	PD	fixa	Plano foco no espelho esquerdo do carro, motorista saindo com pressa, irmãos deitados no chão , na rua ja atropelad os . Se vê pelo espelho .(Transició n)	sonido ambiente y música de fondo	

<u>5</u>	<u>8</u>	<u>Aereo</u>	<u>PG</u>	<u>Fixo</u>	<u>O carro saindo do plano</u>	som ambiente	
6	1	normal (rosto de arasuno com sua irmã atrás)	PM	Fixa	Arasunu, acorda, olha pra trás, ve sua irmã atrás, levanta, e se arrasta até ela.	Sonido ambiente sonido de gemidos de dolor	

6	2	Normal	PM	fixa	<p>Arasunu fala para sua irmã que irá levá-la até o rio. Quando coloca a mão sobre sua cintura, percebe que ela está molhada, quando levanta a mão, percebe que tem muito sangue. Ele então levanta a camisa de sua irmã, fica impressionado com o ferimento, e então ele segura sua mão e a abraça.</p>	<p>Captación de diálogos sonido ambiente y sonido de gemidos de dolor</p>	
6	2A	Contra Plongée	PP	fixa	<p>Arasunu Falando para a irmã</p>	<p>Captación de dialogo</p>	<p>toma EXTRA</p>

6	2B	Normal	PD	fixa	Arasanu coloca a mão sobre a cintura de sua irmã	sonido ambiente	toma EXTRA
6	2C	Normal	PM 3/4	fixa	Mão sobre a cintura de sua irmã ela deitada no chão	sonido ambiente	toma EXTRA

6	3	Normal	PM 3/4	fixa	<p>Arasunu “volta do abraço”, olha para os lados para pedir socorro, porém percebe que não tem ninguém em volta. Arasumu baixa a cabeça, para lamentar, e percebe que sua irmã soltou sua mão, então, dá um beijo em sua cabeça, conformado com a morte, mas decide que irá leva-la até o rio. cena termina com arasumu olhando para o lado, se recordando de algo</p>	<p>Captación del grito de socorro sonido ambiente. Sonido de un silencio incómodo con una melodía melancólica de fondo</p>	

7	1	Lateral / Plongé	PM	Fixa	(cena recuerdo) Arasunu y su padre almorzan do, el padre le cuenta que hacer cuando alguien muere	Voz del padre y sonido ambiente	
				REGISTRAR QUE ANOITECEU DE ALGUMA FORMA	“Céu escurece ndo”		

8	1	normal (exatamente e mesmo enquadro da 6.3) (noite)	PG	fixa	<p>Arasunu se senta na estrada, ao lado de sua irmã, e segura sua mão, olhando para o nada, Quando o passarinho canta, Arasunu olha para o lado, como se estivesse procurando, enquanto escuta os animais silvestres e a voz off.</p> <p>Faz silêncio de som ambiente</p>	El sonido ambiente, luego se escucha como un viento fuerte mezclado con tierra y árboles en movimiento	
8	2	Normal	PG	fixa	<p>Panambi começa a se mexer, e os irmãos se abraçam, Enquanto comemoram, ouvimos outra voz off</p>	concluye con el sonido de un fuerte impacto de una roca. Voz en off	

8	3	normal	PG	Fixa	Panambi está confusa, olhando para os lados, enquanto seu irmão segura em seu ombro e tenta falar com ela.	Captación sonido ambiente y dialogo	
8	4	normal	PM	fixa	Arasanu se levanta, e dá as mão para ajudar sua irmã se levantar também	sonido ambiente	
8	4A	Lateral Plonge	PP	fixa	dá as mão para ajudar sua irmã se levantar também	sonido ambiente	toma EXTRA
8	4B	normal	POV	Movimento	Subjetiva ponto de vista da irma	sonido (aberto)	

8	5	normal	PG	Drone, aerea	Os irmãos de mãos dadas caminham em direção a cidade, que está de fundo da filmagem	musica de esperanza lenta con instrumentos de viento hechos de madera	
9	1	normal	PG	Drone, aerea	Mesma "caminhada" da estrada, porem agora em cima da ponte	música de esperanza aumentando en un crecendo se introduce n percusiones	
9	2	normal	PM	Fixa	Arasunu olha mais para os lados e esta seria, demonstrando desconforto ao chegar na cidade, e olha para o céu.	Sonido ambiente de la ciudad con la misma música de fondo en un tono más bajo	

9	2A	normal (continuaçã o do plano anterior)	PM (um pouco mais aberto)	Fixa	Arasanu olha para o lado e sua irmã está olhando para frente fixamente . arasumi fala das estrelas	silencio con una ligera melodía con piano	
9	2B	Normal	PC	Fixa	A irmã está olhando para frente fixamente e Arasanu olhando para ela no fundo.	silencio con una ligera melodía con piano	
9	3	Normal (continuaçã o do plano anterior)	PM	Fixa	Arasanu termina de falar e abaixa a cabeça, então olha pra frente e faz um olhar de curiosidad e para o outro lado da calçada como forçando a vista	vuelve paulatina mente el sonido ambiente de la ciudad	

9	4	Normal	PM	Fixa	o atropelador está sorrindo, e quando olha para o lado, percebe os irmãos, e fica sério, sai de quadro.	sonido ambiente de la ciudad, melodía de suspenso con instrumentos de viento y maracas	
9	4A	Normal	PP	Fixa	o atropelador percebe os irmãos, e fica sério, sai de quadro.	sonido ambiente de la ciudad, melodía de suspenso con instrumentos de viento y maracas	toma EXTRA
9	5	normal	PG	Fixa	o homem sai correndo do bar pega o carro e acelera com medo	sonido ambiente	

9	6	normal	PM-PC	Fixa	Os irmão observam . - Arasunu fica bravo, da dois passos pra frente e tem intenção de correr para o atropelador, mas olha a irmã atrás, que olha para ele, então ele se arrepende	cuando el hermano intenta correr la musica para de golpe y vuelve el sonido ambiente de la ciudad	
9	6A	Lateral / Normal	PA 3/4	Fixo	Arasunu olha a irmã que está olhando para ele (se arrepende)	sonido ambiente	

9	7	normal	PG	Fixa	Pega sua irmã pela mão, e caminham para o lado, para dar a impressão de que não foram ver o homem, enquanto passa a voz off explicando sobre o perdão.	sonido ambiente de la ciudad luego la misma melodia anterior acompañando la voz en off	
9	7A	normal	PG	Fixa	Los hermanos siguen caminando. Pasan al lado de la imagen de la Virgen, que es extraña para Arasunu. Enquanto caminham são ignorados.	sonido ambiente de la ciudad luego la misma melodia anterior	

10	1	normal	PG	Fixa	Chegada ao porto da cidade. caminhandos e vendo o movimento	som da natureza el ruido de las piedras del suelo confundie ndose con el murmullo de la gente	
10	1A	Lateral	PPP	Fixa	Boca de seõora mayor resitando el himno de los muertos (se difumina entre la siguiente toma)	VOZ OFF	
10	2	normal	PG	Fixa	Pessoas se abraçand o para demostrar despedid a	VOZ OFF musica	
10	3	Normal	PC	Fixa	Arasumo coloca sua irmã no bote e assegura a mão de ela	Un silencio sepulcral	

10	3A	Normal	POV	Fixa	Ponto de vista de ela desde o bote de acordo a mão de Arasanu	Sonido ambiente trabajar el silencio	toma EXTRA
10	3B	Lateral	PG	Fixa	Arasanu a um lado e a irmã do outro no bote (mãos no medio)	onido ambiente trabajar el silencio	toma EXTRA
10	4	Normal	PD	Fixa	ao soltar a mão de panambi, panambi segura o pulso de arasumo, indicando que não quer se despedir	Som ambiente musica do hino da morte	
10	5	Normal	PPP	Fixa	Arasumo olha para o pulso, olha para sua irmã.	Som ambiente música do hino da morte	
10	6	Normal	PPP	Fixa	Arasumo olha para trás, e para as estrelas.	Som ambiente musica do hino da morte	

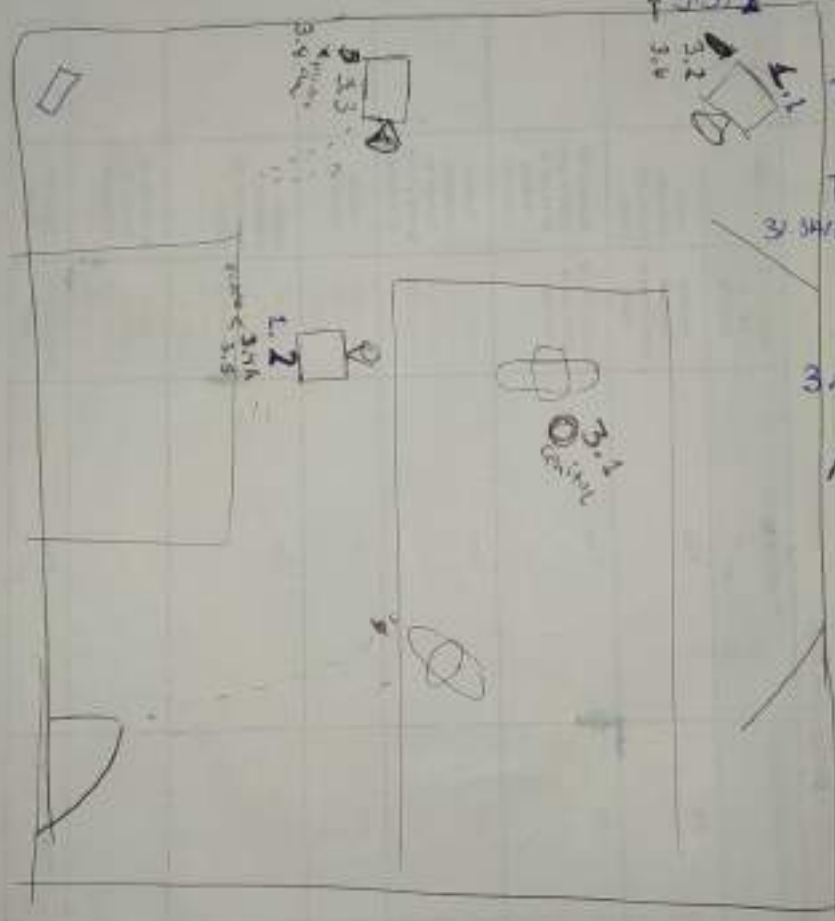
10	6A	Normal	POV	Movimento até o céu	Ponto de vista de Arasanu (olha para as estrelas)	Som ambiente música do hino da morte com algum efeito de som	toma EXTRA
10	7	Normal	PD	Fixa	olhos de Arasanu , olhando para as estrelas.	Som ambiente música do hino da morte	
10	7A	Normal	PG	Fixa	os botes em movimento no Rio ficando longe do porto	ambiente música do hino da morte com algum efeito de som	
10	7B	Normal	PG	Fixa	Ponto de vista desde o Rio até Arasanu	ambiente música do hino da morte com algum efeito de som	

10	8	Normal	PG	Fixa	Quando Arasanu baixa o olhar do céu, abre o plano ele sobre o rio, e percebem os que ele também está morto.	Som ambiente musica do hino da morte musica explode na intensidad e	
----	---	--------	----	------	---	---	--

1003
1002

1/2/2 Anja T11
2/2/3 Anja T12 → Campo
14 T13 → Cota
15 T14 → Bolo/boca
T15 → Queda

1/33/1 T16 → Estarancia
3/3/3 T17 → dpo de cajo
Diálogo for bon
T18 → sem parte
3 diálogo bon



3/3/2 T19 → Bon
FO
3/3A/3 T20 → Bon
3/3A/4 → T24
15 CS 340
3A/6 → 26
Queda
3/5/2 → 27 Bon

- 1/1 → Pm Pólygic
- 1/2 → PO
- 3/1 → Central PM
- 3/3 → PL - Centro Pólygic
- 3/3A → Centro Pólygic
- 3/4-5 → PO
- 3/6 → PM

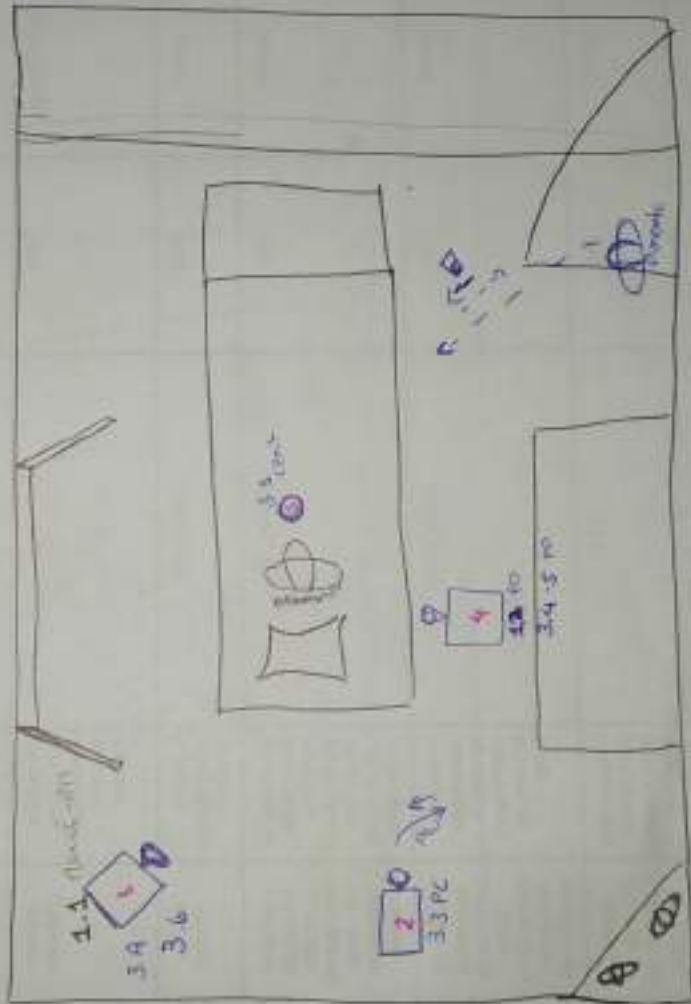
Andara = centro Luz, centro centro Luz entra

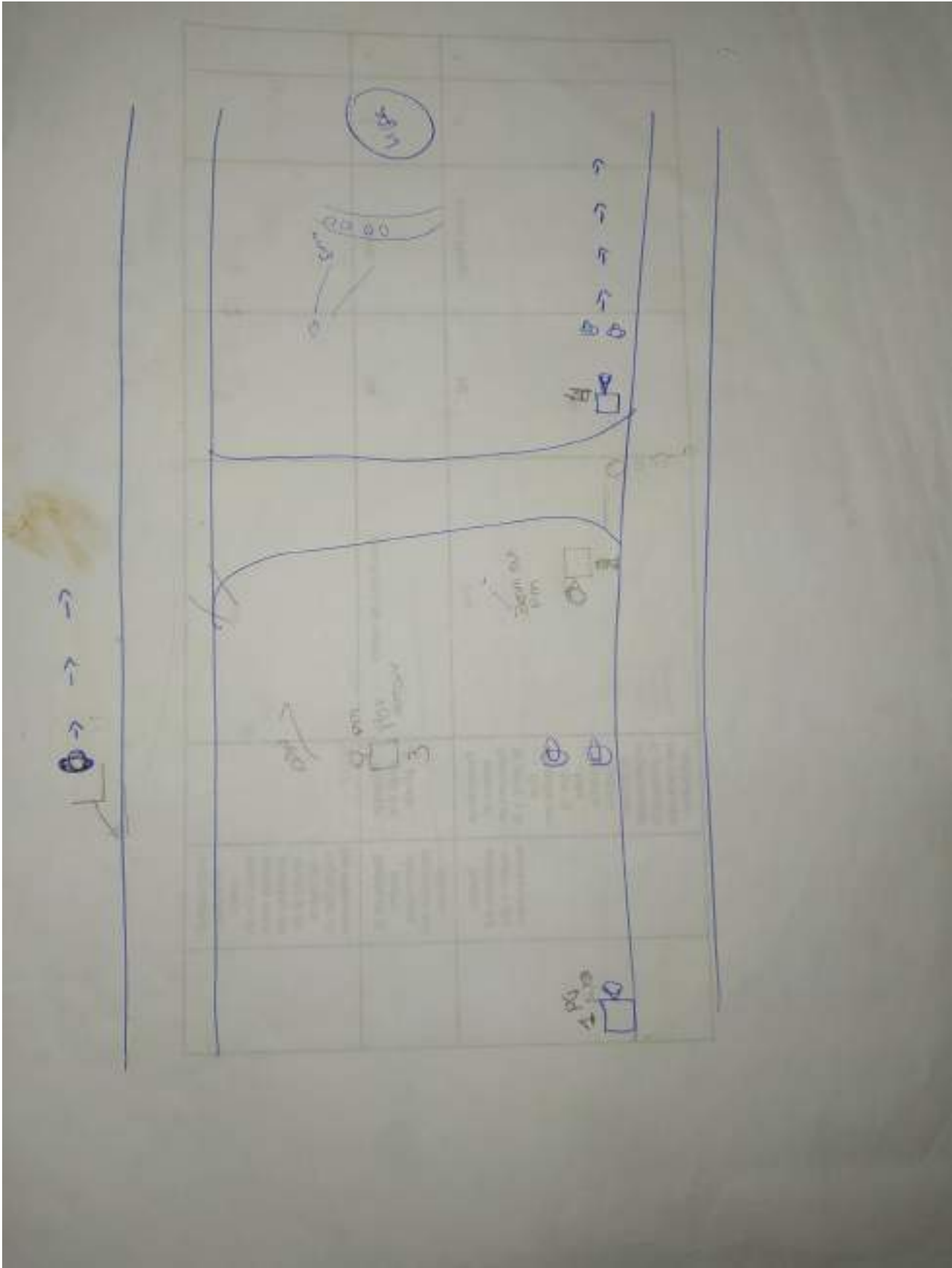
Andara dormida

Paralelo entre distâncias 30m, 40m, 50m

Paralelo se 30m 11 se 40m 21 12

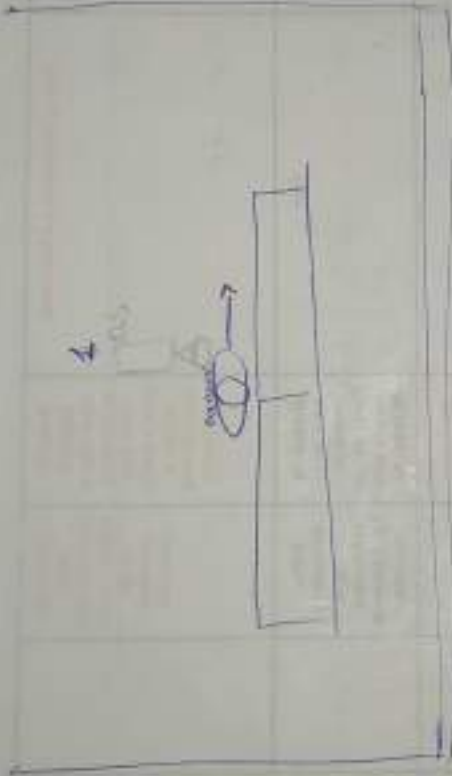
Andara 30m 40m 50m 60m





4/2 → 0.5
Toda a caixa

4/2 → 8G
Toda a caixa



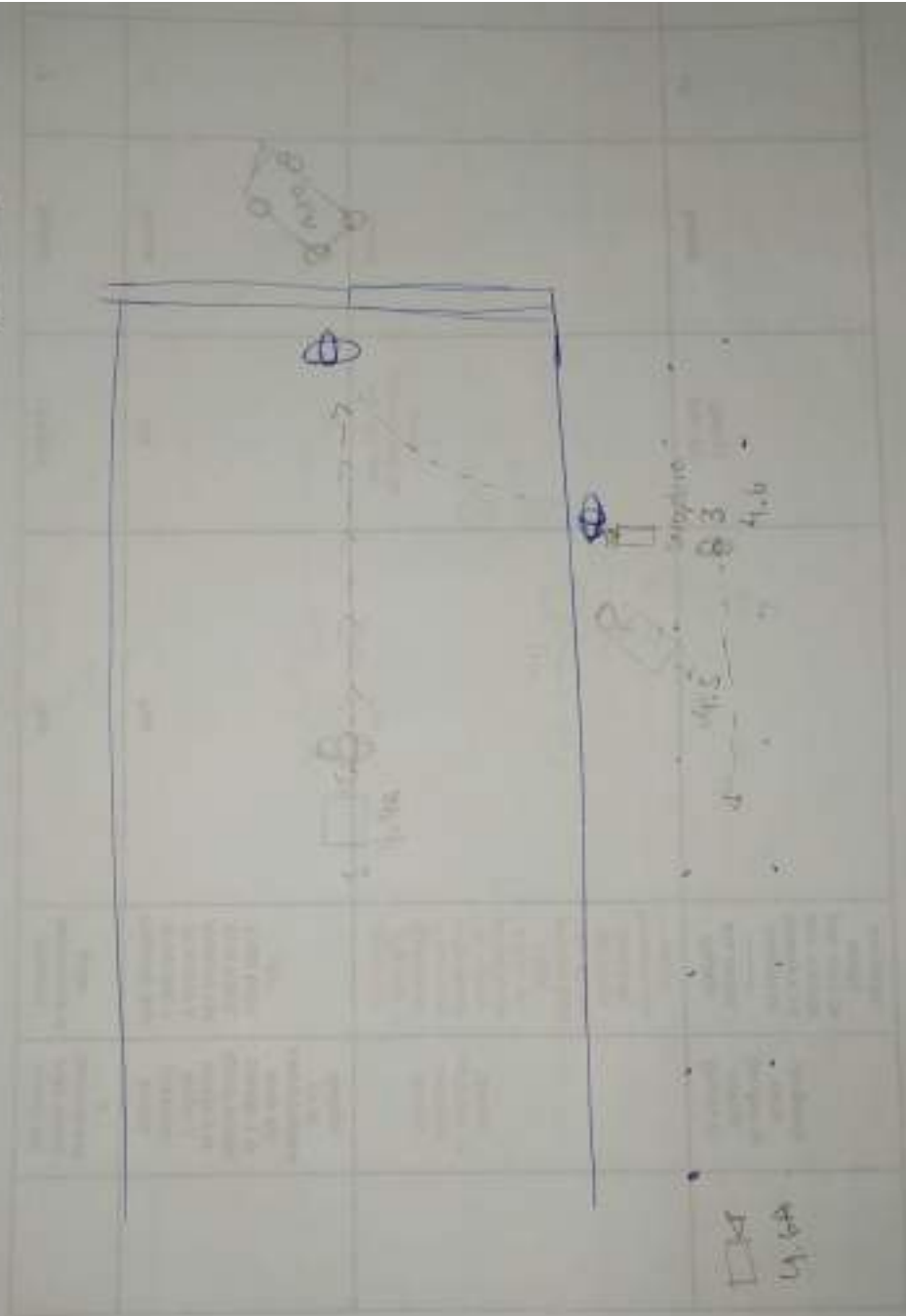
Diagram

2

3. Diagram

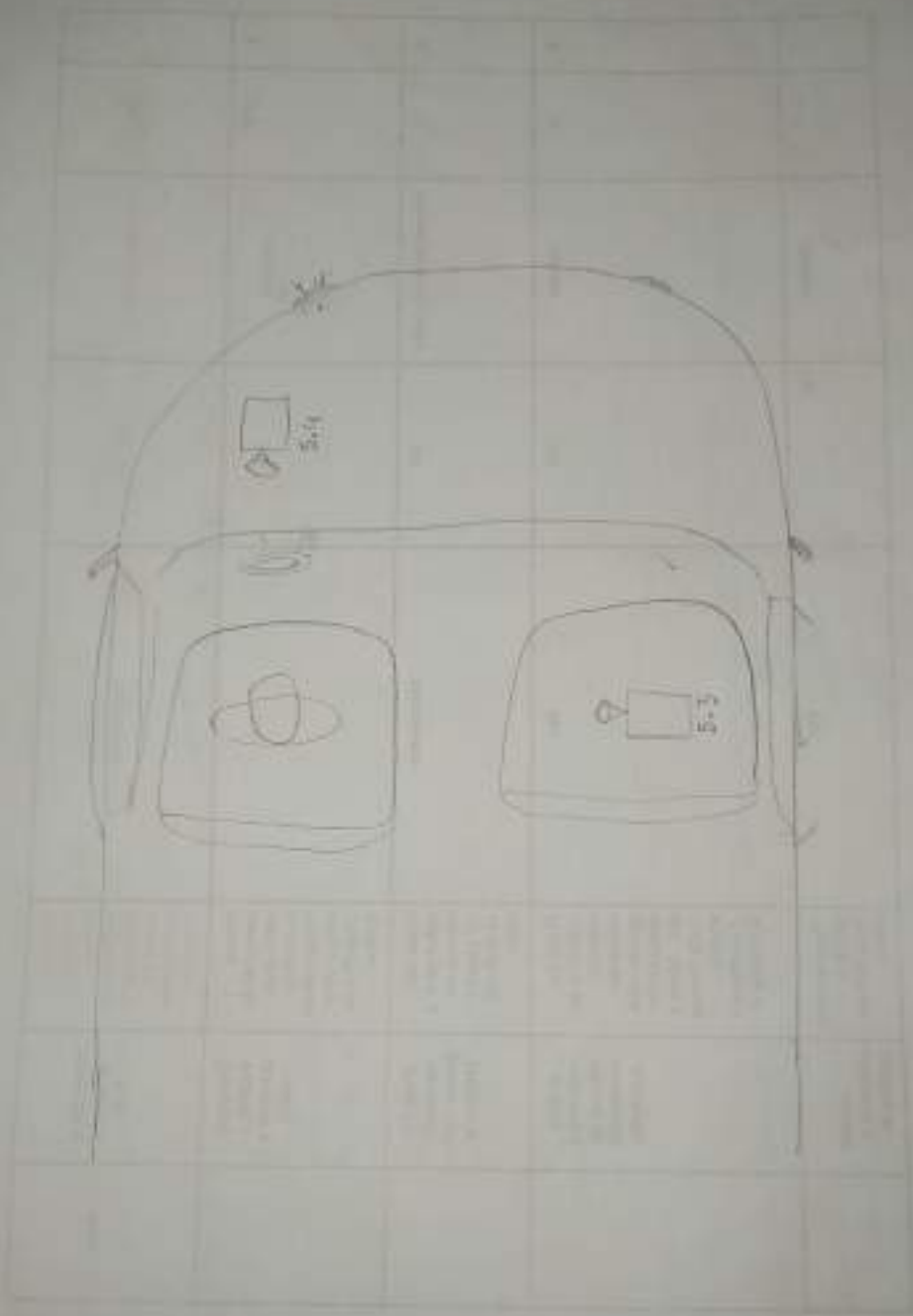
4, 11, 12, 13, 14, 15

Her



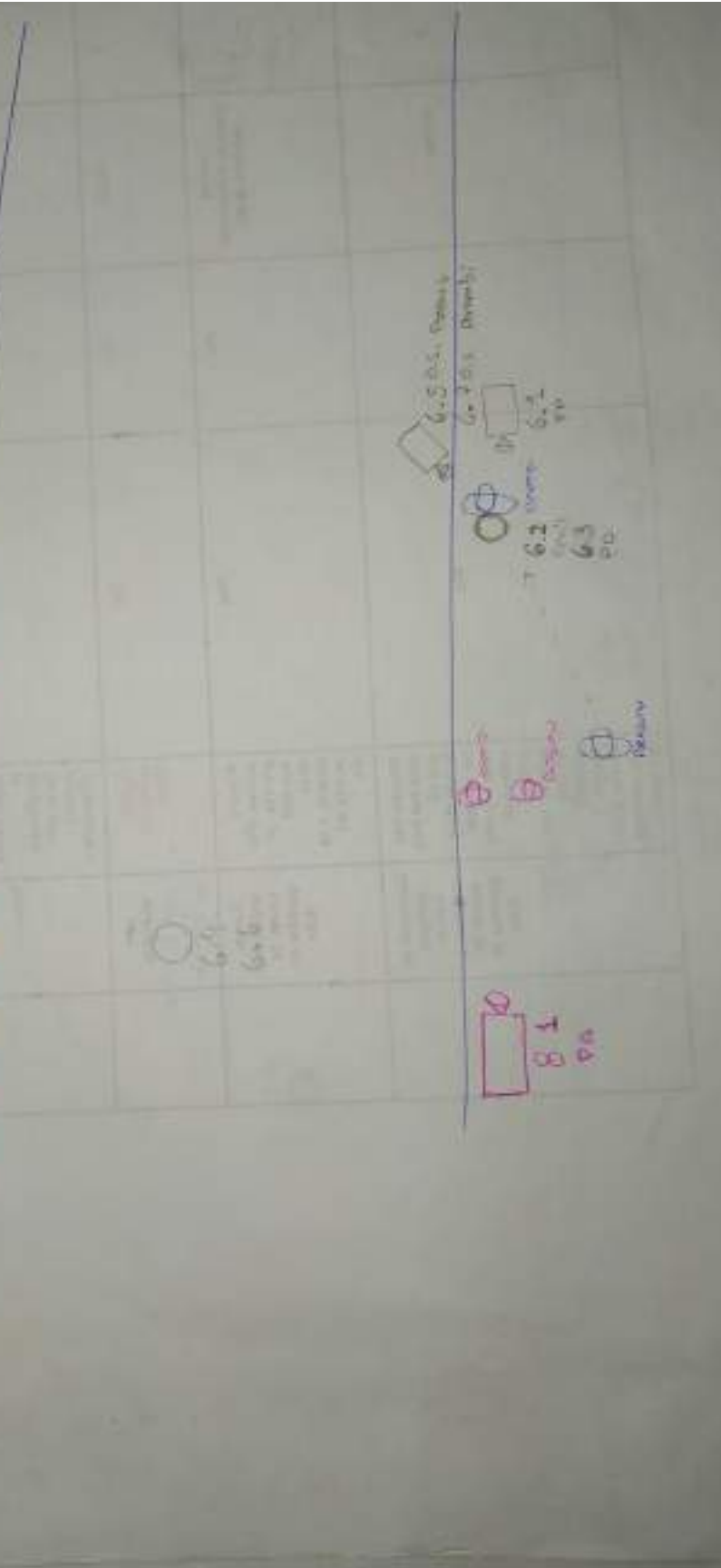
4.5
4.6





6/1 → PP, Parembe!
 6/2 → PP, Cemita!
 6/3 → PD, Não Parem!
 6/4 → Dren, S.P.A.
 6/5 → O.S, Parem!
 6/6 → Dren, G.P.A.
 6/7 → O.S, Parem!
 8/1 → P.A, Parem!

Parem! - acabou o dia de trabalho, não
 o Parem!
 Dialogo, negociação, não
 Mão firme e cabeça baixa com energia
 Drenagem de tensão e grito, Parem!
 Parem!
 Respirar no Parem!
 O.S logo disponível + la abrange
 Discurso de Parem!
 Parem! + Parem! + Parem! + Parem! + Parem! → TOQUE FÍSICO



- 5/1 → Oca Bunge
- 5/2 → RA Trevilux out
- 5/2A → P.O.V T-30
- 5/5 → Oca Capital
- 5/6 → P.O.V Trevison
- 6/1 → PP - Anomali

Paralelo com o eixo vertical
 1.0 m de altura
 1.0 m de largura
 1.0 m de profundidade
 1.0 m de comprimento
 1.0 m de espessura
 1.0 m de peso
 1.0 m de volume

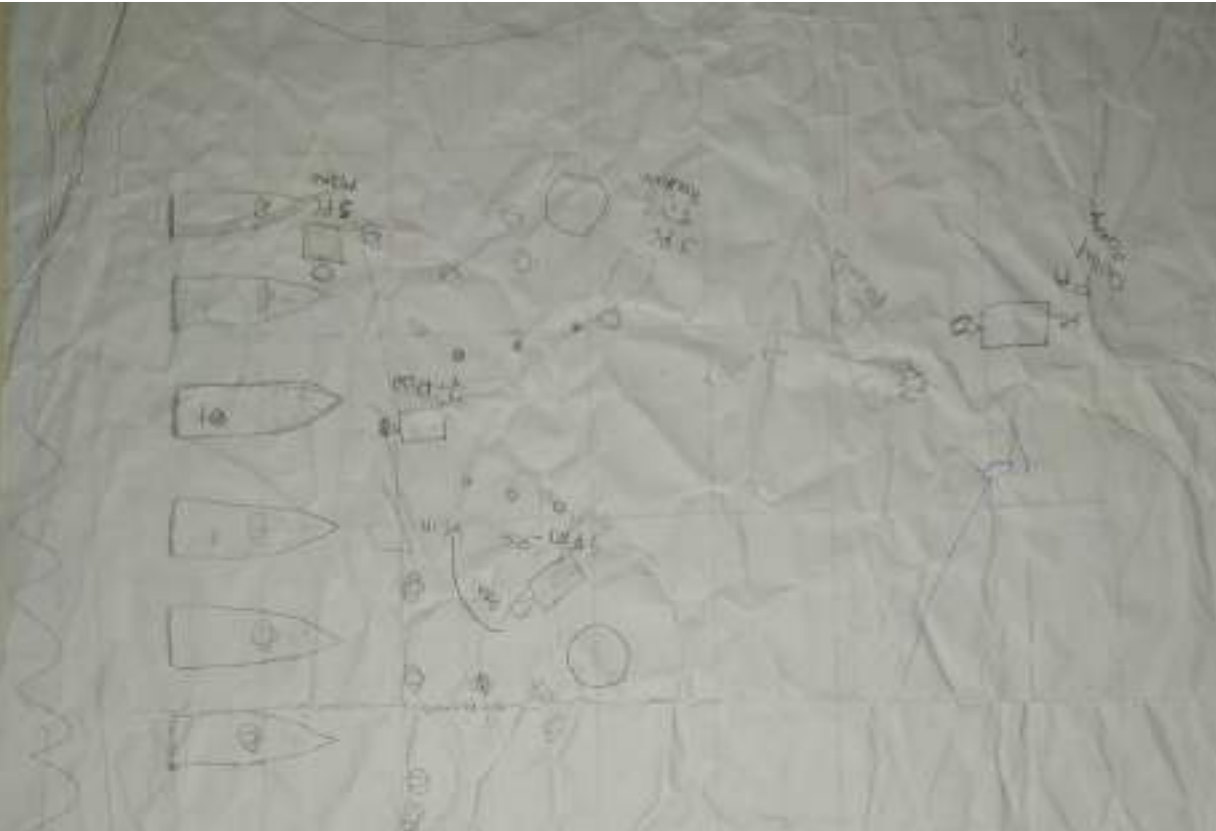
o caso do embalo Anomali
 no caso
 Oligo a Panambi, não pôde ser classificado
 Anomali não é um tipo de Anomali

15 min



Anomali
 Anomali
 Anomali

- 1- Pq Pm 200g
- 2- PA 200g 200g
- 3- PC 100g 200g
- 4- pm 200g 200g
- 5- PC 100g 200g
- 6- PD 100g
- 7- Pm 200g



- 1-
- 5
- 6 - 900
- 100

○ ANÁLISE TÉCNICA

DESGLOSE TÉCNICO

OBRA: ANGA		HOJA Nº: 7
DIRECTOR(A): EMANUEL VILLALBA		PRODUCTOR(A): GIOVANNA JANUARIO
SECUENCIA: 9	MINUTAJE: 3	PAG. GUIÓN: 4
PLANOS: 1, 2, 2A, 2B, 3, 4, 4A, 5, 6, 6A,7 7A,	AMBIENTE: Av Principal	LUZ: NOCHE
LOCACIÓN:	ESCENARIO: AV PRINCIPAL	TIEMPO DE FILMACIÓN: 3 h
RESUMEN: Arasunu y Panambi caminan hacia el río, ven al conductor y continúan con su camino.		VESTUARIO: - Panambi: ropas amarillas, collar de muerto - Arasunu: misma ropa anterior, collar muerto - Policía: uniforme
ELENCO: ARASUNU PANAMBI		FIGURACIÓN: conductor del carro policia
CONTINUIDAD: ESC. 8 Arasunu despierta y Panambi se pone de pie carro y conductor de la esc 5		MAQUILLAJE: - Panambi: heridas sin sangre con aspecto demacrado - Arasunu: heridas goteando sangre - ojeras y palidez
ESCENOGRAFIA Y OBJETOS DE ESCENA		EFFECTOS ESPECIAIS:

<p>FOTOGRAFIA: Câmera Broadcast Sony NEX-FS700 1</p> <p>Monitor Externo 1</p> <p>Lente Ronkinon 35mm 1</p> <p>Lente Canon 50mm 2</p> <p>Lente 18 - 135mm Canon 1</p> <p>Lente Ronkinon 14mm 1</p> <p>Lente Ronkinon 16mm 1</p> <p>Tripé Manfrotto 055 1</p> <p>Fresnel 300w 2</p> <p>Fresnel 650w 2</p> <p>Iluminador / refletor 750w 2</p> <p>Fresnel 1000w 3</p> <p>Iluminador tipo painel de LED 2 pares</p> <p>Rebatedor 7 em 1 3</p> <p>Tripé Manfrotto 504 HD 1</p> <p>Câmera Canon EOS Rebel T5i (Kit 18-135 mm) 1</p> <p>Memorias SD para a Camera 4</p>	<p>SONIDO: 1 grabador Tascam de 4 canales</p> <p>1 micrófono boom y accesorios</p> <p>2 micrófonos de lapela</p> <p>8 pilas recargables</p> <p>4 Cintas adhesivas (especiales para cables y micrófonos) 1 decibelimetro</p>
--	---

MAQUINÁRIA:		ELÉCTRICA:	
VEHICULOS DE ESCENA: 1	ANIMALES: —	COMIDA DE ESCENA: —	
PRODUCCIÓN:		OBSERVACIONES:	

OBRA: ANGA	HOJA Nº: 6
-------------------	-------------------

DIRECTOR(A): EMANUEL VILLALBA		PRODUCTOR(A): GIOVANNA JANUARIO	
SECUENCIA: 8	MINUTAJE: 4		PAG. GUIÓN:
PLANOS: 1, 2, 3, 4, 4A, 4B, 5	AMBIENTE: Ruta Principal		LUZ: TARDE/NOCHE
LOCACIÓN:	ESCENARIO: Calle Principal	TIEMPO DE FILMACIÓN: 1 h 35 min	
RESUMEN: Arasunu despierta y Panambi comienza a ponerse de pie.		VESTUARIO: - Panambi: ropas amarillas, collar de muerto - Arasunu: misma ropa anterior, collar muerto	
ELENCO: ARASUNU PANAMBI		FIGURACIÓN:	
CONTINUIDAD: ESC. 7 Panambi muere		MAQUILLAJE: - Panambi: heridas sin sangre con aspecto demacrado - Arasunu: heridas goteando sangre - Un poco de ojeras	
ESCENOGRAFIA Y OBJETOS DE ESCENA		EFFECTOS ESPECIAIS:	

<p>FOTOGRAFIA:</p> <p>Câmera Broadcast Sony NEX-FS700 1</p> <p>Monitor Externo 1</p> <p>Lente Ronkinon 35mm 1</p> <p>Lente Canon 50mm 2</p> <p>Lente 18 - 135mm Canon 1</p> <p>Lente Ronkinon 14mm 1</p> <p>Lente Ronkinon 16mm 1</p> <p>Tripé Manfrotto 055 1</p> <p>Fresnel 300w 2</p> <p>Fresnel 650w 2</p> <p>Iluminador / refletor 750w 2</p> <p>Fresnel 1000w 3</p> <p>Iluminador tipo painel de LED 2 pares</p> <p>Rebatedor 7 em 1 3</p> <p>Tripé Manfrotto 504 HD 1</p> <p>Câmera Canon EOS Rebel T5i (Kit 18-135 mm) 1</p> <p>Memorias SD para a Camera 4</p>	<p>SONIDO:</p> <p>1 grabador Tascam de 4 canales</p> <p>1 micrófono boom y accesorios</p> <p>2 micrófonos de lapela</p> <p>8 pilas recargables</p> <p>4 Cintas adhesivas (especiales para cables y micrófonos) 1 decibelimetro</p>
--	---

MAQUINÁRIA:		ELÉCTRICA:	
VEHICULOS DE ESCENA: 0	ANIMALES: 0	COMIDA DE ESCENA: 0	
PRODUCCIÓN:		OBSERVACIONES:	

OBRA: ANGA	HOJA Nº: 5
-------------------	-------------------

DIRECTOR(A): EMANUEL VILLALBA		PRODUCTOR(A): GIOVANNA JANUARIO	
SECUENCIA: 6	MINUTAJE: 4		PAG. GUIÓN: 2
PLANOS: 1, 2, 2A, 2B, 2C, 3,	AMBIENTE: Ruta Principal		LUZ: TARDE
LOCACIÓN:	ESCENARIO: Calle Principal		TIEMPO DE FILMACIÓN: 1 h 45 min
RESUMEN: Arasunu ve a Panambi morir, le limpia las heridas		VESTUARIO: Antes / muerte - Panambi : pantalon cafe o jeans - Arasunu: pantalon cafe, camisa azul Despues / muerte - Panambi: vestimenta amarilla - Arasunu:pantalon cafe, camisa azul	
ELENCO: ARASUNU PANAMBI		FIGURACIÓN:	
CONTINUIDAD: ESC. 5 Luego del atropello de Panambi		MAQUILLAJE: Antes / muerte - Panambi : heridas grandes en el rostro, heridas de gravedad en el abdomen, tono de piel normal. - Arasunu: heridas leves en el rostro, tono de piel normal. Despues / muerte - Panambi: heridas protuberantes pero sin sangrado, tono de piel 3 tonos mas palida. - Arasunu: heridas aún sangrando, tono de piel normal	
ESCENOGRAFIA Y OBJETOS DE ESCENA		EFFECTOS ESPECIAIS:	

<p>FOTOGRAFIA:</p> <p>Câmera Broadcast Sony NEX-FS700 1</p> <p>Monitor Externo 1</p> <p>Lente Ronkinon 35mm 1</p> <p>Lente Canon 50mm 2</p> <p>Lente 18 - 135mm Canon 1</p> <p>Lente Ronkinon 14mm 1</p> <p>Lente Ronkinon 16mm 1</p> <p>Tripé Manfrotto 055 1</p> <p>Fresnel 300w 2</p> <p>Fresnel 650w 2</p> <p>iluminador / refletor 750w 2</p> <p>Fresnel 1000w 3</p> <p>Iluminador tipo painel de LED 2 pares</p> <p>Rebatedor 7 em 1 3</p> <p>Tripé Manfrotto 504 HD 1</p> <p>Câmera Canon EOS Rebel T5i (Kit 18-135 mm) 1</p> <p>Memorias SD para a Camera 4</p>	<p>SONIDO:</p> <p>1 grabador Tascam de 4 canales</p> <p>1 micrófono boom y accesorios</p> <p>2 micrófonos de lapela</p> <p>8 pilas recargables</p> <p>4 Cintas adhesivas (especiales para cables y micrófonos) 1 decibelimetro</p>
--	---

MAQUINÁRIA:		ELÉCTRICA:	
VEHICULOS DE ESCENA: -	ANIMALES: -	COMIDA DE ESCENA: -	
PRODUCCIÓN:		OBSERVACIONES:	

OBRA: ANGA		HOJA Nº: 4
DIRECTOR(A): EMANUEL VILLALBA		PRODUCTOR(A): GIOVANNA JANUARIO
SECUENCIA: 5	MINUTAJE: 5	PAG. GUIÓN: 3
PLANOS: 1, 1A, 2, 2A, 3, 3A, 4, 5, 6, 7, 8	AMBIENTE: Ruta Principal	LUZ: MEDIODIA
LOCACIÓN:	ESCENARIO: calle Principal	TIEMPO DE FILMACIÓN: 3 h 40 min
RESUMEN: Arasunu y Panambi caminan por la calle, llega un carro por atrás a velocidad.		VESTUARIO: - Panambi: pantalón café o jeans (todo limpio) - - Arasunu: Pantalón café, camisa azul (todo limpio)
ELENCO: Arasunu Panambi	FIGURACIÓN: Conductor	
CONTINUIDAD: Esc. 4 Salen de la casa luego de ver a la niña fallecida	MAQUILLAJE: - Panambi: Tono de piel norma (mate) - Arasunu: Tono de piel normal (mate) - Empezar con las heridas.	
ESCENOGRAFIA Y OBJETOS DE ESCENA - tarro splahs (virus blancos)	EFECTOS ESPECIAIS:	

<p>FOTOGRAFIA:</p> <p>Câmera Broadcast Sony NEX-FS700 1</p> <p>Monitor Externo 1</p> <p>Lente Ronkinon 35mm 1</p> <p>Lente Canon 50mm 2</p> <p>Lente 18 - 135mm Canon 1</p> <p>Lente Ronkinon 14mm 1</p> <p>Lente Ronkinon 16mm 1</p> <p>Tripé Manfrotto 055 1</p> <p>Fresnel 300w 2</p> <p>Fresnel 650w 2</p> <p>Iluminador / refletor 750w 2</p> <p>Fresnel 1000w 3</p> <p>Iluminador tipo painel de LED 2 pares</p> <p>Rebatedor 7 em 1 3</p> <p>Tripé Manfrotto 504 HD 1</p> <p>Câmera Canon EOS Rebel T5i (Kit 18-135 mm) 1</p> <p>Memorias SD para a Camera 4</p>	<p>SONIDO:</p> <p>1 grabador Tascam de 4 canales</p> <p>1 micrófono boom y accesorios</p> <p>2 micrófonos de lapela</p> <p>8 pilas recargables</p> <p>4 Cintas adhesivas (especiales para cables y micrófonos) 1 decibelímetro</p>
--	---

MAQUINÁRIA:		ELÉCTRICA:	
VEHICULOS DE ESCENA: 1 carro	ANIMALES: –	COMIDA DE ESCENA: –	
PRODUCCIÓN:		OBSERVACIONES: -revisar el tema del virus del blanco (idea: splash de alcohol o algun repelente)	

OBRA: ANGA		HOJA Nº: 3
DIRECTOR(A): EMANUEL VILLALBA		PRODUCTOR(A): GIOVANNA JANUARIO
SECUENCIA: 4	MINUTAJE: 7 min	PAG. GUIÓN: 2
PLANOS: 1, 2, 3, 4, 4A, 5, 6, 7, 8, 8A	AMBIENTE: Patio Casa Hacienda	LUZ: MAÑANA
LOCACIÓN:	ESCENARIO: Casa Hacienda	TIEMPO DE FILMACIÓN: 3 h 50 min
RESUMEN: Panambi recoge hojas, Arasunu prepara la comida. Llega la familia con la niña fallecida.		VESTUARIO: - Panambi: pantalon cafe o jeans, blusa verde, (todo un poco sucio) - Arasunu: pantalon o shorts, camisa, (desgatado un poco sucio) - Don Marcial: pantalon y camisa de oficina. - Niña muerta: vestido amarillo, COLLAR
ELENCO: ARASUNU PANAMBI DON MARCIAL Hija Fallecida		FIGURACIÓN: Familiares,
CONTINUIDAD: ESC. 3 Panambi levantó a Arasunu		MAQUILLAJE - Panambi: Tono de piel normal, un poco sudorosa por el trabajo. - Arasunu: tono de piel normal un poco sudoroso por el trabajo.
ESCENOGRAFÍA Y OBJETOS DE ESCENA - Pollo - utensilios para poner la comida - Terere - vaso de terere - sillas de cable - dinero		EFEKTOS ESPECIAIS:

<p>FOTOGRAFÍA:</p> <p>Câmera Broadcast Sony NEX-FS700 1</p> <p>Monitor Externo 1</p> <p>Lente Ronkinon 35mm 1</p> <p>Lente Canon 50mm 2</p> <p>Lente 18 - 135mm Canon 1</p> <p>Lente Ronkinon 14mm 1</p> <p>Lente Ronkinon 16mm 1</p> <p>Tripé Manfrotto 055 1</p> <p>Fresnel 300w 2</p> <p>Fresnel 650w 2</p> <p>iluminador / refletor 750w 2</p> <p>Fresnel 1000w 3</p> <p>Iluminador tipo painel de LED 2 pares</p> <p>Rebatedor 7 em 1 3</p> <p>Tripé Manfrotto 504 HD 1</p> <p>Câmera Canon EOS Rebel T5i (Kit 18-135 mm) 1</p> <p>Memorias SD para a Camera 4</p>	<p>SONIDO:</p> <p>1 grabador Tascam de 4 canales</p> <p>1 micrófono boom y accesorios</p> <p>2 micrófonos de lapela</p> <p>8 pilas recargables</p> <p>4 Cintas adhesivas (especiales para cables y micrófonos) 1 decibelímetro</p>
--	---

MAQUINÁRIA:--		ELÉCTRICA:--	
VEHICULOS DE ESCENA: 0	ANIMALES: 0	COMIDA DE ESCENA: POLLO	
PRODUCCIÓN:		OBSERVACIONES:	
		<ul style="list-style-type: none"> -tener en cuenta el color de camisa - Revisar calzado de trabajo Aransunu - La niña ya debe tener el collar 	

OBRA: ANGA		HOJA Nº: 2
DIRECTOR(A): EMANUEL VILLALBA		PRODUCTOR(A): GIOVANNA JANUARIO
SECUENCIA: 3	MINUTAJE: 4	PAG. GUIÓN: 2
PLANOS: 1, 2, 3, 4, 4A, 5, 6	AMBIENTE: Cuarto Casa de Hacienda	LUZ: MAÑANA
LOCACIÓN:	ESCENARIO: Cuarto ARASUNU	TIEMPO DE FILMACIÓN: 1 h 40 min
RESUMEN: Panambi entra a despertar a Arasunu		VESTUARIO: - Panambi: pantalon cafe o jeans, blusa verde, (todo un poco sucio) - Arasunu: pantalon o shorts desgastados
ELENCO: ARASUNU PANAMBI		FIGURACIÓN: -
CONTINUIDAD: Esc. 1		MAQUILLAJE: - Panambi: Tono de piel normal, un poco sudorosa por el trabajo. - Arasunu: tono de piel normal un poco desarreglado.
ESCENOGRAFÍA Y OBJETOS DE ESCENA - poha ro'ysa (para cortar hierbas) - vaso de agua - jarra		EFFECTOS ESPECIAIS: Ruido de alguien machucando remedios yuyos transición de audios entre el sonido del sueño al de los pasos. Captación de los ambientes

<p>FOTOGRAFÍA:</p> <p>Câmera Broadcast Sony NEX-FS700 1</p> <p>Monitor Externo 1</p> <p>Lente Ronkinon 35mm 1</p> <p>Lente Canon 50mm 2</p> <p>Lente 18 - 135mm Canon 1</p> <p>Lente Ronkinon 14mm 1</p> <p>Lente Ronkinon 16mm 1</p> <p>Tripé Manfrotto 055 1</p> <p>Fresnel 300w 2</p> <p>Fresnel 650w 2</p> <p>Iluminador / refletor 750w 2</p> <p>Fresnel 1000w 3</p> <p>Iluminador tipo painel de LED 2 pares</p> <p>Rebatedor 7 em 1 3</p> <p>Tripé Manfrotto 504 HD 1</p> <p>Câmera Canon EOS Rebel T5i (Kit 18-135 mm) 1</p> <p>Memorias SD para a Camera 4</p>	<p>SONIDO:</p> <p>1 grabador Tascam de 4 canales</p> <p>1 micrófono boom y accesorios</p> <p>2 micrófonos de lapela</p> <p>8 pilas recargables</p> <p>4 Cintas adhesivas (especiales para cables y micrófonos) 1 decibelímetro</p>
---	---

MAQUINÁRIA: —		ELÉCTRICA: —	
VEHICULOS DE ESCENA: —	ANIMALES: —	COMIDA DE ESCENA: vaso de agua	
PRODUCCIÓN:		OBSERVACIONES: preguntar si allá esta el vaso y la jarra	

OBRA: ANGA		HOJA Nº: 1
DIRECTOR(A): EMANUEL VILLALBA		PRODUCTOR(A): GIOVANNA JANUARIO
SECUENCIA: 1	MINUTAJE: 3 min	PAG. GUIÓN: 1
PLANOS: 2	AMBIENTE: Cuarto Casa Hacienda	LUZ: MAÑANA
LOCACIÓN:	ESCENARIO: Cuarto ARASUNU	TIEMPO DE FILMACIÓN: 1 h 20 min
RESUMEN: Arasunu acostado en la cama, la luz entra por la ventana		VESTUARIO: - Panton o shorts desgastados
ELENCO: ARASUNU		FIGURACIÓN: -
CONTINUIDAD: Primera escena		MAQUILLAJE: - Tono de piel normal un poco desarreglado
ESCENOGRAFÍA Y OBJETOS DE ESCENA - Tela con patrones guaranis - Plantas - splash		EFFECTOS ESPECIAIS:

<p>FOTOGRAFIA:</p> <p>Câmera Broadcast Sony NEX-FS700 1</p> <p>Monitor Externo 1</p> <p>Lente Ronkinon 35mm 1</p> <p>Lente Canon 50mm 2</p> <p>Lente 18 - 135mm Canon 1</p> <p>Lente Ronkinon 14mm 1</p> <p>Lente Ronkinon 16mm 1</p> <p>Tripé Manfrotto 055 1</p> <p>Fresnel 300w 2</p> <p>Fresnel 650w 2</p> <p>Iluminador / refletor 750w 2</p> <p>Fresnel 1000w 3</p> <p>Iluminador tipo painel de LED 2 pares</p> <p>Rebatedor 7 em 1 3</p> <p>Tripé Manfrotto 504 HD 1</p> <p>Câmera Canon EOS Rebel T5i (Kit 18-135 mm) 1</p> <p>Memorias SD para a Camera 4</p>	<p>SONIDO:</p> <p>1 grabador Tascam de 4 canales</p> <p>1 micrófono boom y accesorios</p> <p>2 micrófonos de lapela</p> <p>8 pilas recargables</p> <p>4 Cintas adhesivas (especiales para cables y micrófonos) 1 decibelímetro</p>
--	---

MAQUINÁRIA: —		ELÉCTRICA:	
VEHICULOS DE ESCENA: 0	ANIMALES: 0	COMIDA DE ESCENA: 0	
<p>PRODUCCIÓN:</p> <p>Fotos antes del lugar, dejarlo limpio al finalizar. Chá, café, pouco de biscoitos cinta gaffer docs de produção</p>		<p>OBSERVACIONES: revisar color de pantalon</p>	

OBRA: ANGA		HOJA Nº: 8
DIRECTOR(A): EMANUEL VILLALBA		PRODUCTOR(A): GIOVANNA JANUARIO
SECUENCIA: 10	MINUTAJE: 6	PAG. GUIÓN: 4
PLANOS: 1, 1A, 2, 3, 3A, 3B, 4, 5, 6, 6A, 7, 7A, 7B, 8	AMBIENTE: PUERTO	LUZ: NOCHE
LOCACIÓN:	ESCENARIO: Rio y el Puerto	TIEMPO DE FILMACIÓN: 3 h 10
RESUMEN: Arasunu y Panambi llegan al puerto, hay varias familias despidiéndose.		VESTUARIO: - Todos con la ropa amarilla y gris, collares de muertos
ELENCO: ARASUNU PANAMBI		FIGURACIÓN: MUCHAS FAMILIAS
CONTINUIDAD: ESC. 9 Arasunu y Panambi pasan por la av principal hacia el rio		MAQUILLAJE: - todos con aspecto demacrado y con runas maracadas - todas la heridas sin sangrar y ya cicatrizando
ESCENOGRAFIA Y OBJETOS DE ESCENA - 50 velas. - 100 bolsas de papel - 2L de Alcohol 70 (genera llamas azules, no es tan combustible entonces se necesita bastante cantidad). - 350 ml de gasolina o diesel. - 1Kg de carbón para fogatas. - 10 Palos firmes de por lo menos 150 cm (para antorchas). - 10 Retazos de paño/tela que no se consuma tan rapido (para las antorchas). - 4m de tejidos/telas de artesanía Guaraní. Con padrones diferentes, no 4m de la misma tela, pueden ser también diferentes retazos de tela, etc. La idea son telas coloridas para dar volumen. - Tantas plantas como sea posible. Sería genial si fueran del bioma local. Sin embargo, muchas plantas plásticas que ayudan a generar bastante volumen, son florres "bonitas" de otras regiones, entendiendo la dificultad de producción, esa opción estaría ok también. - Palos de madera altos para hacer una fogata alta (en formato de triángulo).		EFFECTOS ESPECIAIS:

FOTOGRAFIA:

Câmera Broadcast Sony NEX-FS700 1

Monitor Externo 1

Lente Ronkinon 35mm 1

Lente Canon 50mm 2

Lente 18 - 135mm Canon 1

Lente Ronkinon 14mm 1

Lente Ronkinon 16mm 1

Tripé Manfrotto 055 1

Fresnel 300w 2

Fresnel 650w 2

Iluminador / refletor 750w 2

Fresnel 1000w 3

Iluminador tipo painel de LED 2 pares

Rebatedor 7 em 1 3

Tripé Manfrotto 504 HD 1

Câmera Canon EOS Rebel T5i (Kit 18-135 mm) 1

Memorias SD para a Camera 4

SONIDO:

1 grabador Tascam de 4 canales

1 micrófono boom y accesorios

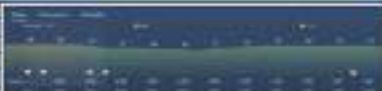
2 micrófonos de lapela

8 pilas recargables

4 Cintas adhesivas (especiales para cables y micrófonos) 1 decibelímetro

○ ORDEM DO DIA

ORDEM DO DIA		ARCA								Mover de bal	
REUNIAO 2				Proteção: MONTANA, Luis							
DIA 4				Direção: KENNETH, Cybil							
				CENSO: ADRIAN, ANA, LUCA							
				Cartografia: ELIA							
				SON: CAROL							
				Dir. Arte: ANTONIA							
				Figurino: MEL							
				Maquiagem:							
				Direção de arte: ANA							
						Assistente de Direção:		Cybil			
						Foto:		SOPHIA, LUI			
Saída da Base: 7:30 hrs											
Café da manhã ao NUBI CATERING na locação às 8:00h.											
Saída para: 7:30 na base											
ARRANJOS ARTE, FOTO, VESTUÁRIO E MAQUIAGEM DO 2º DIA, 4 e 11/2021											
SABADO 18-12-2021											
LOÇÕES: Zona Boscosa											
h. O PA	cen s	Pla no	Di a/ no ba	LOCAÇÃO	DESCRIÇÃO	PERSONAGENS	DIA CRONÓ	CENSO SOMADO	ARTE	DESCRIÇÕES	
18:30			01	CASA de ALDEA	O padre de Alvarado le explica como se debe tratar a los muertos, reventas ALMIRAZAN	CARMELA, JULIA,	Dia. 1	Cenara:	Objetos de censo: atreusado		
a	7	1, 2, 3, 4, 5	01 A			SICKPUDOWA,	1 Hoja	Fig:	Figurino:		
18:40						LETRA:	Hoja n° 37	Sendo:	Maquiagem:		
19:30			01	ZONA BOSCO SA	Zosara recibe llamando con su padre luego de la cena,ogan a la casa y está la familia y el hombre muerto.	CARMELA MEDICO	Dia. 1	Cenara:	Objetos de censo:		
a	2	1	01 A			JUAN S. ENCARNADO	1/2 Hoja	Fig:	Figurino:		
19:40						Hoja n° 45	Sendo:	Maquiagem: 18			
ALMIRAZO 11/20 a 11/20h											
17:30			01		Busqueda y Atención (Infra) según: Atención en terreno y uso de logis a cargo de la zona.	MILAGRO S. LETRA:	Dia. 1	Cenara:	Objetos de censo:		
a	10	1, 2, 3	01 A				1/4 Hoja	Fig:	Figurino:		
18:30							Hoja n° 46	Sendo:	Maquiagem:		
			01			CARMELA, JULIA,	Dia. 1	Cenara:	Objetos de censo:		
						EMEREMEA, LETRA:	2x1/2 Hoja	Fig:	Figurino:		
						Hoja n° 47	Sendo: 2R.	Maquiagem:			
			01			CARMELA, JULIA,	Dia. 1	Cenara:	Objetos de censo:		
							1 Hoja	Fig:	Figurino:		
							Hoja n° 48	Sendo: 2R.	Maquiagem:		
POSIVIS CANAS LETRAS											

ORDEN DO DIA		AMGA			
MARTES 7 de Junho		Produção: Giovanna, Laila Direção: Anabela Cenário: Rodrigo, Adrien, Laila Continuidade: Diária Sem: Carlos, Estevan, Sora Dir. Arte: Algodina Figurinos: Mica, Karq Maquiagem: Patrícia DADOS TÉCNICOS: KIMM TVE: Ana	11:00 11:30 12:15 12:15 12:15 12:15		Museu do Tel Acidente de Direção: Cabe Prod: Giovanna, Laila

Saida de Base: 12:30 hrs

Cafe da manhã de 8:00h - 9:00h

Transporte: 12:30 na base

MARTES 07 de 2022 LOCAÇÕES: Ruta principal, Puerto

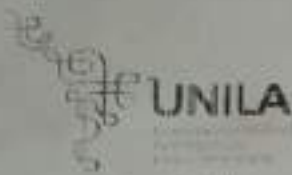
HORA	cena	Planos	Dia/ noite	LOCAÇÃO	DESCRIÇÃO	PERSONAGENS	DIA CRONO	Câmera SONDO	ARTE	observações
ALMORÇO 12:30h a 13:00h										
12:40h	5	1, 1A, 2, 3A, 3, 3A, 4, 5, 6, 7, 8	EXT. DIA	Ruta Principal	Arriba formamos camera por la ruta principal, se colocan el tabocon	Anabela Pascali	Dia 2 Hoja 5	Câmera: SONY Grip	Objetos de cenário: agua y otros platos Figurino: Anabela: vestido café y jeans (pelo blanco) - Anabela: Pantalon café, camisa azul (pelo blanco)	
13:20h								Sonido: Sonido ambiente en tanto silencioso	Maquiagem: Pascali: Tono de piel normal (noite) - Anabela: Tono de piel normal (noite) - Enapar con las heridas.	
13:30h	6	1, 2, 3A, 3B, 3C, 3	EXT. TARDE	Ruta Principal	Anabela despierta, ve a Pascali malherida	Anabela Pascali	Dia 3 Hoja 6	Câmera: SONY Grip	Figurino: Anabela / muerte - Pascali: guitarra café y jeans - Anabela: guitarra café , camisa azul Después / muerte - Pascali: vestimenta ancha - Anabela: guitarra café , camisa azul	
13:40								Sonido:	Maquiagem: Anabela / muerte - Pascali: heridas grandes en el rostro, heridas de gravedad en el abdomen, tono de piel normal. - Anabela: heridas leves en el rostro, tono de piel normal. Después / muerte - Pascali: heridas profundas pero sin sangrar, tono de piel 3 tonos mas pálida. - Anabela: heridas sin sangrar, tono de piel normal.	
17:40h	8	1, 2, 3, 3A, 4A, 4B, 5	INT. TARDE	Ruta Principal	Pascali despierta y tiene la mirada perdida	Anabela Pascali	Dia 2 Hoja 6	Câmera: SONY Grip	Objetos de cenário: Figurino: Pascali: ropas amarillas, color del sueter - Anabela: misma ropa anterior, color muerte	
18:20h								Sonido:	Maquiagem: - Pascali: heridas sin sangre con aspecto desmenuado - Anabela: heridas profundo sangre - Un poco de suero	

19:50h	10	1, 2, 3, 4, 5A, 7, 8	NOCHE	Puerto	Anabela y Estevan llegan al puerto de la ciudad, hay todo un ritual	Anabela		Câmera: SONY	Objetos de cenário: 50 refes - 100 bolitas de papel - 25 de Alcohol 70 (generalmente azules, no es tan combustible entonces se necesitan bastante cantidad) - 250 ml de gasolina o diesel - 25g de carbon para fogatas - 10 Poles firmes de por lo menos 250 cm para antorchas - 10 Petacas de gallo/lele que no se combusten tan rápido (para las antorchas) - 4m de tejidos/velas de artesanía Guatemalteca Con pautones de flores, no usa de la misma tela, pueden ser también diferentes telas de tela, etc. La idea es tener volúmenes para dar volumen. - Tanto plantas como sea posible. Sería genial el fuen del biena local: sin embargo, muchas plantas plásticas que ayudan a generar bastante volumen, son mejor "bonitas" de otras regiones, entendiendo la dificultad de producción, esa opción estaría ok también. - Poles de madera ataca para hacer una fogata alta (en forma de triángulo)	
21:00						Pascali		Grip	Figurino: - Tatu con la ropa amarilla y gris, colores de muertos	
								Sonido:	Maquiagem: - todos con aspecto demorado y con muchas heridas y todo lo heridas sin sangre y ya desmenuado	

Posibilidad de cenar en el Bar

ORDEN DE DIA		ANSA		PROTECCIÓN SISTEMA ANSA, T4A		18:00		Reserva de Sol		
DOMINGO 5 Junio		DINERO: ESPECIAL YVABO		18:00						
		Cinco: NADIA, CASAL, Bona		18:00						
		Café:								
		SOM: CAROL AVILA, ESTERCE, SOTO		18:00						
		Dr. Acta: Agrícola Escobar		18:00						
		Figarino: Miriam								
		Maquigeros: NORA, WAGO								
Transporte:				Asistencia de Dirección:		Café: MARIANA				
Café:				Fidel		Domenica ANSA, T4A				
Salida de Base: 0:40 hrs										
Café de reserva a 1:15h										
Transporte: 8:25 en base										
MANTENER AFIRME (AFIRME) POR FAVOR										
DOMINGO 05-06-2022										
LOCACIÓN: Cuarto casa hacienda,										
HORA	zona	Plano	Día/ noche	LOCACIÓN	DESCRIPCIÓN	PERSONAJES	DIA CRONO	Cámara SOMIDO	AFIRME	OBSERVACIONES
21:00			INT.	Quarto Casa Hacienda	Anansa está acostumbrada al el cuarto	Anansa	Día 1	Cámara: 507V	Objetos de cama - Trá con patrones guirras Puntas cable	reservar color de gustado
a	1	1,3	DIA				1 Hoja	Hoja	Figarino - Puntado o dibujo de galletitas	
21:30							Hoja n° 1	Donde:	Maquigeros - Tono de piel normal un poco desorientada	
2:50			INT.	Quarto casa hacienda	Paranabi intenta despertar a Anansa	Anansa	Día 1	Cámara: 507V	Objetos de cama - polo (cable para cortar guirras) voz de agua	preparar si ella gga el vaso y le sera
a	3	1,2,3,4, 0A,3,6	DIA			Paranabi	2/3 Hoja	Grp:	Figarino - Paranabi (gustado) café y agua, Misa verde, (bajo un poco suizo) Anansa (gustado) e dibujo de galletitas	
10:30							Hoja n° 2	Donde: Anansa:	Maquigeros - Paranabi: Tono de piel normal, un poco sudorosa por el trabajo. Anansa: tono de piel normal un poco desorientada	
10:40			EXT.				Día 1	Cámara: 507V	Objetos de cama - Pote visuales para poner la cama Terece voz de tener villas de cable directo	
a	4	5, 1, 3, 4, 0A, 5, 6, 7, 8, 9A	DIA	Palto Casa hacienda	Paranabi (gustado) Figarino, Anansa prepara la comida. Luego la familia con la olla fidelesca.	Anansa	3/3 Hoja n° 3	Grp:	Figarino - Paranabi (gustado) café y agua, Misa verde, (bajo un poco suizo) Anansa: gustado e dibujo de guirras, desgastado un poco suizo Don Manuel gustado y ramos de oficina MARIANA: vestido amarillo, COLLAR	
14:30						Paranabi			Maquigeros - Paranabi: Tono de piel normal, un poco sudorosa por el trabajo. Anansa: Tono de piel normal un poco confusa por el trabajo	
ALMUERZO 14:30 hs a 15:30 hs										
18:00h			EXT.	Arca de Principal	Anansa y Paranabi caminar hacia el río, ven al conductor y continúan con su camino.	Anansa	Día 1	Cámara: 507V	Objetos de cama:	
a	5	1, 1, 1A,	NORTE			Paranabi	Hoja 5	Grp:	Figarino: Paranabi: ropa amarilla, collar del río	
21:00h									Anansa: manta roja amarilla, collar nuevo Figarino: sofá	
									Maquigeros - Paranabi: heridas sin sangre con sangre desecada Anansa: heridas granadas sangre arena y gelido	
POSICIÓN CIMA EXTRA										

DESPRODUCCIÓN										
VOLTA A BASE A LAS 21:30h										
---FIN DE JORNADA---										
Fecha: 23 Mayo										
CORRECCIÓN PARA EL PLAN DE										



BOLETIM DE CÁMERA
 DATA: _____
 LOCAL: _____

FOLHA	FOLHA	LIMITE	ARQUIVO		OBS	COMENTÁRIOS
			Início	Fim		
10	2	1	00:00	01:08	00	plano e camera
		2	01:08	02:19		Bom
		3	02:19	03:47		Bom, com cachorro
		4	03:47	05:47		Bom
		5	05:47	07:28		Bom
		6	07:28	08:28		Bom
		7	08:28	09:03		Melhor
		8	09:03	09:32	06:32	Impressão
		9	09:32	10:19		Incluiu 70 km
		10	10:19	10:57		Bom
10	2	1	07:53	08:29		Momentos not. finaliza
		2	08:29	09:02		Bom
		3	09:02	09:16		Melhor
		4	09:16	10:06		Bom, Melhor
		5	10:06	10:37		Bom
		6	10:37	11:18		Bom, comete erro com
		7	11:18	11:46		Piloto do B-24
		8	11:46	12:49		Muito su. Melhor
		9	12:49	13:31		Bom
		10	13:31	14:22		Melhor
10	2	2	14:22	15:44		Bom / Melhor
TOTAL DE PLANOS FILMADOS HOJE						

Assinatura: _____

BOLETIM DE CÂMERA

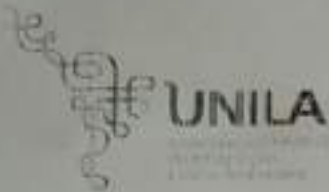
Filme *Ango*

Direção *Emmanuel*

Fim do centro 2º dia

Seq	Plano	Tomada	Arquivo		OBS	COMENTÁRIOS
			Início	Fim		
<i>1</i>	<i>1</i>	<i>1</i>				<i>Faca Ruim</i>
<i>2</i>	<i>1</i>	<i>2</i>				<i>Boa</i>
<i>3</i>	<i>1</i>	<i>3</i>				<i>Incompleta</i>
<i>4</i>	<i>1</i>	<i>4</i>				<i>Boa</i>
<i>5</i>	<i>7A</i>	<i>1</i>				<i>Boa</i>
<i>6</i>	<i>7A</i>	<i>2</i>				<i>Boa</i>
<i>7</i>	<i>8</i>	<i>1</i>				<i>Boa</i>
<i>8</i>	<i>4</i>	<i>1</i>				<i>Boa</i>
<i>9</i>	<i>4A</i>	<i>1</i>				<i>Boa</i>
			TOTAL DE PLANOS FILMADOS			
			HOJE			

Bkup no HD _____



INSTITUTO DE CÂMERA

Filme:
Data:

Tema	Plano	Tirada	Ano		m	seg	dia	hora	COMENTÁRIOS
			Início	Fim					
Atividade de aula	1	1	00:00	01:08	00				para a câmera
	1	2	01:08	02:11					Bom
	1	3	02:11	03:49					Bom, com câmera
	1	4	03:49	03:49					Bom
	2	2	03:49	04:28					Bom
	2	3	04:28	05:23					Bom
	2	4	05:23	06:03					Melhor
	5	1	06:03	06:03			06:30		Inapropiada
	5	2	06:30	07:14					Inapropiada de bom
	5	3	07:14	07:47					Bom
	5	1	07:57	08:23					Movimento até fim
	5	2	08:23	09:02					Bom
	5	3	09:02	09:36					Melhor
	5	1	09:36	10:06					Bom, Melhor
	5	2	10:06	10:34					Bom
70	1	10:34	11:18					Bom, comit de bom	
70	0	11:18	11:42					Plano do Rio	
70	2	11:42	12:40					Mais ao fundo	
70	2	12:40	13:31					Bom	
70	3	13:31	14:32					Melhor	
70	3	14:32	15:49					Bom / Melhor	
TOTAL DE PLANOS FILMADOS HOJE									

Filme do IIT

BOLETIM DE CÂMERA
Filme ANGA
Direção Emanuel

1ª dia da Jangada

Data: 06/06/2022 int ext (dia) noite

Seq	Plano	Tomada	Arquivo		OBS	COMENTÁRIOS
			Início	Fim		
1	1/1	1		6 e seg		mal
1	1/2	2				Muito rápido / luz
1	1/2	3				microfone no cenário
2	2	4				Jump Day // conversas antes
2	2	5				luz / traseira // último plano
2	2	6				Bom ✓
3	3/3	1	concluído		Bom	Deu para a câmera / contou 1-3/3
3	3	2				Ruim
3	3	3				Bom ✓
3	3A	1				Ruim // microfone no cenário
3	3A	2				Microfone apertado
3	3A	3				plata do atirador X
3	3A	4				microfone apertado
3	3A	5				conta o calço no plano
3	3A	6				Bom ✓
4	2	1				Bom, mas a luz não ficou no dia ✓
4	2	2				Muito Bom ✓
4	2	1	concluído			Bom ✓
4	2	2	concluído			concluído
4	2	1				concluído União tomada boa ✓
4	2	1				Ruim, não ficou pronto
4	2	2				Bom, concluído ✓
4	2	3				Apareceu keno e juro
4	2	4				Câmera despicada // incompleto
4	2	5				Incompleto
4	2	6				Parece no fundo
4	2	7	concluído			concluído Bom (concluído) ✓
4	2	8	concluído	concluído		concluído
4	1	1				Correu na fila // cabelo
4	1	2				Errou com a luz // incompleto // cabelo
4	1	3				nao gostei // falta o cabelo
4	1	4				Incompleto // cabelo
			concluído 4			
			TOTAL DE PLANOS FILMADOS			
			HQJE			

Blur no HD

BOLETIM DE CÂMERA

Filme

Direção

Fazendo 1º dia

Seq	Plano	Tomada	Arquivo		OBS	COMENTÁRIOS
			Início	Fim		
4	4A	1				Partido não abrim
4	4A	2				Sol na casa de abas
4	4A	3				Partido incompleto abas perto
4	4A	4				Partido incompleto
4	4A	5				Muito Bom
4	5	1			29-51 tempo	Carro quebrado - Ruim (muito bom no dia)
4	5	2				FUNÇÃO
4	5	3			30-44 T	"Perfeito" na noite
4	5A	1			31-14	Muito Bom
4	7	1				Incompleto ruim
4	7	2				Incompleto ruim
4	7	3				Muito muito câmera / operação repetida
4	7	4				Booma câmera
4	7	5			34-43	malano
4	7	6				Buena
4	8	1				meu som e foto ruim // venha // muito bom
4	8	2				Calor de luzes, tá melhor
4	8	3				melhor, som melhor
4	8A	1				extra, BOA
			TOTAL DE PLANOS FILMADOS HOJE			

Bkup no HD

BOLETIM DE CÂMERA

Filme **ANGA**

Direção **Emanuel**

Inganda 2º dia

Data: 09/12/2022			Arquivo		OBS	COMENTARIOS
Seq	Plano	Tomada	Início	Fim		
1	1	1				Long
1	1	2				Long / 1.30s
1	1	3				Long
1	1	4				Long ✓
3	3A	1				Long
3	3A	2				Incompleta
3	3A	3				Planos no quadro
3	3A	4				Plan ✓
3	3	1				Incompleta
3	3	2				Plan ✓
3	7	1				Plan ✓
3	4	1				Figura // Som alto ✓
3	5	1				Cartas auto ✓
3	6	2				Medio // Long no costar ✓
						Plan ✓
			TOTAL DE PLANOS FILMADOS HOJE			

Bkup no HD _____

BOLETIM DE CÂMERA

Filme *Anga*

Direção *Emmanuel*

foto
foco 2° dia

Data: *8/06/2022*

Seq	Plano	Tomada	Arquivo		int	ext	dia	noite	OBS	COMENTÁRIOS
			Início	Fim						
2	4	1								
3	4	1	<i>3m</i>					<i>29</i>		<i>Boa</i>
4	4	2								<i>Muito boa</i>
5	4	2	<i>3m</i>					<i>30</i>		<i>Boa, muito</i>
6	5	1								<i>Boa // automoveis</i>
7	6	1	<i>3m</i>					<i>33</i>		<i>Boa // Vento</i>
8	6A	1								<i>Incompleta</i>
9	6A	1	<i>3m</i>					<i>35</i>		<i>Incompleta</i>
10	6A	2								<i>Boa</i>
11	6A	2	<i>3m</i>					<i>36</i>		<i>Boa // Boa tomada</i>
12	5	1								<i>Boa</i>
13	6	1	<i>3m</i>					<i>37</i>		<i>Boa</i>
14	5	2								<i>Boa mas</i>
15	5	2	<i>3m</i>					<i>38</i>		<i>Ruim // incompleta</i>
16	5	3								<i>Incompleta</i>
17	5	3	<i>3m</i>							<i>Incompleta</i>
18	5	4								<i>Incompleta</i>
19	5	4	<i>3m</i>							<i>Incompleta</i>
20	5	5								<i>Incompleta</i>
21	5	5	<i>3m</i>							<i>Incompleta</i>
22	5	6								<i>Boa</i>
23	5	6	<i>3m</i>					<i>42</i>		<i>Boa</i>
24	7	1								<i>Comunhao rapida</i>
25	7	1	<i>3m</i>					<i>43</i>		<i>Boa // Boa extranada</i>
26	7	2								<i>Faca</i>
27	7	2	<i>3m</i>					<i>44</i>		<i>Boa</i>
28	7	3								<i>Faca no final</i>
29	7	3	<i>3m</i>					<i>45</i>		<i>Muito Boa</i>
30	7	4								<i>Muito Boa</i>
31	7	4	<i>3m</i>					<i>46</i>		<i>Ruim</i>
32	2-3	1						<i>sem plano</i>		<i>Boa Baixa</i>
33	2-3	1	<i>3m</i>					<i>47</i>		<i>Boa Baixa</i>
34	2-3	2								
			TOTAL DE PLANOS FILMADOS HOJE							

Blup no HD

o BOLETIM DE SOM

Boletim de Som

Direção: *Immanuel*
Dia: *9/3/18*
frame rate:

Filme: *ANILAS*
Técnico de Som: *Carla's / Kesteven*
Microfonista: *Renan* Pag. 1 de 1

Plano/take	Nome	Observação	canais/mics
7.1.1	Camy T02	Plano / voz em off	Supista / 4x6
7.1.2	Camy T03	Plano / voz em off	
7.1.3	Camy T04	Plano / voz em off	
8.2.1	Camy T05	Plano / voz em off	Supista / 4x6
8.2.2	Camy T06	Plano / voz em off	
8.2.3	Camy T07	Plano / voz em off	
8.2.4	Camy T08	Plano	
8.2.5	Camy T09	Plano	Supista / 4x6
8.2.6	Camy T10	Plano / Busto	
8.2.7	Camy T11	Plano	
8.4.1	Camy T12	Plano	4x6
8.4.2	Camy T13	Plano	
8.4.3	Camy T14	Plano	
8.4.4	Camy T15	Plano	
8.4.5	Camy T16	Plano	
8.4.6	Camy T17	Plano	
10.2.1	Camy T18	Plano	Supista / 50
10.2.2	Camy T19	Plano	
10.2.3	Camy T20		
10.2.4	Camy T21		
10.2.5	Camy T22	Plano	Supista

Boletim de Som

Direção:

Dia: / /

frame rate:

Filme:

Técnico de Som:

Microfonista:

Pág. de

Plano/take	Nome	Observação	canais/mics
1.1.2	ANG T 9	3 microfones	1 - front 2 - 4.6
1.1.11	//	//	//
1.1.2	ANG T 11	3 microfones	
1.1.3	ANG T 12	Control	
1.1.4	ANG T 13	Controle	
1.1.5	ANG T 14	Controle / Micro	
	ANG T 15	Controle	
3.3.1	ANG T 16	Microfones	
3.3.2	ANG T 17	Microfones	
3.3.3	ANG T 18	Microfones	
3.3A.1	ANG T 20	Bom	
3.3A.2	ANG T 21	Bom apertado	
3.3A.4	ANG T 24	Bom apertado	
3.3A.5	ANG T 25	Bom	
3.3A.6	ANG T 26	Controle	
3.3.1	ANG T 27	Bom	
//	//		//
1.1.1	T 51	Problemas com	
1.1.2	T 52	Problemas com	
1.1.3	T 53	Problemas com	
1.1.4	T 54	Bom	
3.3A.1	T 55	Bom	
3.3A.2	T 56	Controle	
3.3A.3	T 57	Controle	
3.3A.4	T 58	Bom	
3.3.1	T 59	Controle	
3.3.2	T 60	Bom	

Boletim de Som

Direção:
Dia: 5/6/22
frame rate:

Filme: ANGA
Técnico de Som: CARLOS
Microfonista: ESTEVAN

Pág 2 de

Plano/take	Nome	Observação	canais/mics
1 1	T 28	Buena (surdidos)	3-456/270/300
1 2	T 29	Buena	3-456
2 3	T 30	no valio	
2 4	T 31	no valio	
2 5	T 32	no valio	
2 7	T 33	Buena	
4.1 1	T 34	Falta boa	
4.1 2	T 35	"	
4.1 3	T 36	"	
4.1 4	T 37	"	
4.1 5	T 38	"	
4.4 3	T 39	Buena	2-416 Capela no laranja
4.4 2	T 40	No valio	
4.4 4	T 41	Buena	
4.4 5	T 42	Buena	
4.5 2	T 44	Buena	
4.5 3	T 45	Buena / tudo dentro	
4.5a 1	T 46	Buena	
4.6 1	T 51	Buena	
4.6 2	T 56	Buena	
4.6 1	T 57	Ruim	2-416 / 3-41 Capela
4.6 2	T 58	Ruim	
4.6 3	T 59	Ruim	
4.6 4	T 60	Ruim	
4.6 5	T 61	Bas	
4.6 6	T 62	Bas	
4.6 7	T 63	Bas / Mudo dentro	
4.6 8	T 64	Bas	
4.6 9			
4.4 2	T 65	Bas	
4.1 2	T 66		

Boletim de Som

Direção:
Ora: / /
frame rate:

Filme:

Técnico de Som:
Microfonista:

Pág. de

Plano/take	Nome	Observação	canais/mics
9.1.2	T67	Bom	
9.7.1	T68	Bom	
// // //	//	//	//
5.2.1	DIAT02	Bom / pulsed	
5.2.2	DIAT03	Bom / pulsed	
5.2.3	DIAT04	Bom / pulsed	
5.2.4	DIAT05	Bom / pulsed / 2x camêra	
5.2.5	DIAT06	Bom	
5.2A.2	DIAT07	Bom	
5.2A.3	T10	Bom	
5.3.2	T13	Bom / pulsed	
5.3.3	T14	Bom / pulsed	
5.3.4	T15	Bom	
5.3.5	T16	Bom / pulsed	
	DIAT17	Bom (tirar barulhos)	
// // //	// // //		
9.1.1	T28	Diálogo para uso	
9.1.2	T29	Diálogo para uso	
9.1.3	T30	Diálogo para uso	
9.1.4	T31	Diálogo para uso	
9.7A.1	T32	Bom	
9.7A.2	T34	Bom	
9.6.1	T35	2x camêra	
9.6.2	T36	Bom	
9.1.1	T37	Muito Bom	
9.4A.1	T38	Bom	

requerido
da gravação
de câmeras
internas

o BOLETIM DE CONTINUIDADE

**RUTA PRINCIPAL
(ACIDENTE)**

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ANGA		5		
Direção		Plano		
EMANUEL		2		
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
7/6/22			X	
Localção		Int/Ext	Característica da luz usada	
RUTA PRINCIPAL		Diã / Noite	NATURAL	
Lente		Diaphragma	Filtro	Cartão
SONY		5.6	1/4ND	HD
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
1	01.21.58		teste, ruídos, incompleto	
2	01.22.57		bom, porém alguns elharom p/ tirar os cado	
3	01.23.55		incompleto, parte de câmera	
4	01.23.29		muito bom, porém um de continuidade/figura	
*5	—		mulher!	
Ação e Plano				
<p>PA - TRAVELLING IN</p> <p>OS IRMÃOS CAMINHAM, COLOCAM AS PULSEIRAS ENQUANTO O CARRO DESGOVERNADO VEM ATRÁS.</p>				
Diálogos (início - fim)				
<p>O ALGUNO FAZA SOBRE SE PROTEGER DO MUNDO DOS BRANCOS.</p>				
Ordem Montagem				

o filme do caso de...

FOLHA DE CONTINUIDADE					
Filme		ANGA		Cena ou Sequência	5
Direção		EMANUEL		Plano	2A
Data		7/6/22		Hora de Filmagem	
				Som	X
				Mudo	
Localção		RUA PRINCIPAL		Característica da luz usada	
		<input checked="" type="checkbox"/> Int / <input checked="" type="checkbox"/> Ext <input checked="" type="checkbox"/> Dia / <input checked="" type="checkbox"/> Noite <input type="checkbox"/> Efeitos		NATURAL	
Lente		SONY		Di. fragna	5.6
				Filtro	1/4ND
				Cartão	
				HD	
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações		
1	-				
2	1.24.29		não tem claquete porém tem velocidade do cinema		
*3	1.24.50		melhor!		
Ação e Plano					
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block;">POU PANAMBI - PAN DA DIREITA P/ESQUERDA</div>					
O CARRO SE APROXIMA DOS IRMÃOS E ACONTECE A BATAIDA → CORTE NEGRO ⇐					
Diálogos (início - fim)					
Ordem Montagem					

Sem claquete
por motivos de
CAOS

FOLHA DE CONTINUIDADE					
Filme		ANGA		Cena ou Sequência	5
Direção		EMANUEL		Plano	4
Data		7/6/22		Hora de Filmagem	
				Som	
				Mudo	X
Locação		Int/Ext	Característica da luz usada		
RUJA PRINCIPAL - CARRO		Dia/Noite	FLASH PEQUENO		
		Efeito:			
Lente		Diafragma	Filtro	Cartão	HD
RONKINDU		1.6	1/4ND		
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações		
1	-		murm		
2	-		murm		
★ 3	01.34.44		melhor!		
Ação e Plano					
<p>PPP - FRONTAL</p> <p>REAÇÃO DO MOTORISTA APÓS O ACIDENTE.</p>					
Diálogos (início - fim)					
Ordem Montagem					

Sem diquete
por causa do
drone!

FOLHA DE CONTINUIDADE					
Filme	ANGA		Cena ou Sequência	5	
Direção	EMANUEL		Plano	5	
Data	7/6/22		Hora de Filmagem	Som	Mudo
Localção	RUA PRINCIPAL		Int/Ext Dia/Noite Efeitos	Característica da luz usada NATURAL	
Lente	Diafragma		Filtro	Cartão	HD
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações		
4			falando :-		
Ação e Plano					
DRONE ZENITAL PG					
CARRO SAÍ DE QUADRO DEIXANDO OS CORPOS NO CHÃO.					
Diálogos (início - fim)					
Ordem Montagem					

Som dequite
por causa do
drome!

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ANGA		5		
Direção		Plano		
EMANUEL		5		
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
7/6/22				X
Locação		Int/Ext	Característica da luz usada	
RUA PRINCIPAL		Diã/Noite	NATURAL	
Lente		Diaphragma	Filtro	Cartão
				HD
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
1			120/45g ☹️	
Ação e Plano				
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block;">DRONE ZENITAL PG</div> CARRO SAÍ DE GUARDA DEIXANDO OS CORPOS NO CHÃO.				
Diálogos (início - fim)				
Ordem Montagem				

FOLHA DE CONTINUIDADE

Filme **ANGA** Cena ou Sequência **5**

Direção **EMANUEL** Plano **6**

Data **7/6/22** Hora de Filmagem Som **X** Mudo

Localção **RUA PRINCIPAL** Int/Ext **Ext** Dia/Noite Efeitos Característica da luz usada **NATURAL**

Lente **SONY** Diafragma **5.6** Filtro **1/4ND** Cartão HD

Tomada	Tempo	Arquivo	Observações
1	1.25.23		incompleto
2	1.26.00		incompleto, ruído
3	1.26.32		incompleto, ruído
4	—		ruído, câmera n baixa c/ a cabeça
5	1.27.36		melhor Σ , prim apoda p Σ no quadro
6	—		incompleto
Ação e Plano ★ 7	1.28.03		maravilhosa!!!

POV DE ARASUNU - PAN UP

ARASUNU ACORDA, OLHA P/ PANAMBI E DESMATA
 ↳ CORTE NEGRO Σ

Diálogos (início - fim)

Ordem Montagem

mudança de dia de filmagem

FOLHA DE CONTINUIDADE							
Filme		ANGA		Cena ou Sequência	6		
Direção		EMANUEL		Plano	1		
Data		9/6/22		Hora de Filmagem	Som	Mudo	
Locação		RUA PRINCIPAL		Característica da luz usada			
Lente		RONKINON		NATURAL			
Tomada		Tempo		Arq. Ivo		Observações	
1				↓		Bem, mas abalou com movimento rápido	
2				2.0		sem foco	
3				2.0		sem foco no final	
*4				2.0		melhor!	
Ação e Plano							
<p>PM - COM PROFUNDIDADE DE CAMPO</p> <p>ARASUNU ACORDA, LEVANTA E RECORRE A PIVAMBI.</p>							
Diálogos (início - fim)							
Ordem Montagem							

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ANGA		6		
Direção		Plano		
EMANUEL		2-3		
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
<u>9/6/22</u>			X	
Locação		Int/Ext	Característica da luz usada	
RUA PRINCIPAL		(Dia/Noite)	NATURAL	
Lente		Diafragma	Filtro	Cartão HD
RONCINOW		2.0	1/64nd	
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
1				
* 2			Pen, mãos não tem sangue no momento!	
Ação e Plano				
(PP ZENITAL)				
ARASUNU SEGURA PANAMBI, TOCA A CABEÇA DELA E SUA MÃO FICA SUJA DE SANGUE.				
Diálogos (início - fim)				
ARASUNU DIZ QUE VAI LEVAR PANAMBI ATÉ O RIO.				
Ordem Montagem				

FOLHA DE CONTINUIDADE					
Filme		ANGA		Cena ou Sequência	6
Direção		EMANUEL		Plano	4
Data		9/6/22		Hora de Filmagem	
				Som	X
				Mudo	
Locação		Int/Ext Dia/Noite Efeitos		Característica da luz usada	
RUA PRINCIPAL				NATURAL	
Lente		Diafragma		Filtro	Cartão
RONKINON		5.6		1/4ND	HD
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações		
1	03.56.43		Bom		
* 2	01.04.33		mulher!		
Ação e Plano					
<p>(PG)</p> <p>ARAGUNU DE LEVANTA E GRITA, RECORRE A PANAMBI.</p>					
Diálogos (início - fim)					
<p>ARAGUNU REDE AJUDA.</p>					
Ordem Montagem					

FOLHA DE CONTINUIDADE

Filme **ANGA** Cena ou Sequência **6**

Direção **EMANUEL** Plano **5**

Data **9/6/22** Hora de Filmagem Som **X** Mudo

Localção **RUA PRINCIPAL** Int/Ext **Ext** Característica da luz usada **NATURAL**

Lente **ROKINON** Dia/Noite Efeitos Diafragma **5.6** Filtro **1/4ND** Cartão HD

Tomada	Tempo	Arquivo	Observações
* 1			Bom (choro)
* 2			Bom (diálogo rio)
3			incompleta
4			incompleta a falar
5			incompleta
* 6			Bom (diálogo: despidida)

Ação e Plano **0.5 PANAMBI**
Último suspiro de PANAMBI

Diálogos (início - fim)
DIÁLOGO DO RIO.

Ordem Montagem

FOLHA DE CONTINUIDADE

Filme **ANGÁ** Cena ou Sequência **6**

Direção **EMANUEL** Plano **6**

Data **9/6/22** Hora de Filmagem Som **X** Mudo

Locação **RUA PRINCIPAL** Int./Ext. **(Dia)** / Noite Efeitos Característica da luz usada **NATURAL**

Lente **RONKINON** Diafragma **5.6** Filtro **1/4 ND** Cartão HD

Tomada	Tempo	Arquivo	Observações
1			Baa
* 2			Baa, Janueta!

A NO ESTA ARCHIVO

Ação e Plano
(PG)
 ARASUNU CHORA C/ MORTE DA IRMÃ
 11

Diálogos (início - fim)
 ARASUNU SE DESPEDE DE
 PANAMBI

Ordem Montagem

FOLHA DE CONTINUIDADE						
Filme		ANGA		Cena ou Sequência	6	
Direção		EMANUEL		Plano	6A	
Data		9/6/22		Hora de Filmagem	Som.	Mudo
					X	
Localção		Int/Ext	Característica da luz usada			
RUA PRINCIPAL		Dia/Noite	NATURAL			
		Efeitos				
Lente		Diafragma	Filtro	Cartão	HD	
RONKINON		5.6	1/4ND			
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações			
1			incompleto			
2	01.59.00		incompleto, ator saiu			
* 3	01.59.30		Boa!			
Ação e Plano						
Pm - Pc ARASUNU CHORA C/ MORTE DA IRMÃ ☹️						
Diálogos (início - fim)						
ARASUNU SE DESPEDE DE PANAMBI.						
Ordem Montagem						

FOLHA DE CONTINUIDADE

Filme **ANGA** Cena ou Sequência **3**

Direção **EMANUEL** Plano **1**

Data **9/6/22** Hora de Filmagem Som **X** Mudo

Locação **RUA PRINCIPAL** Int/Ext **(D)** Dia / Noite Efeitos Característica da luz usada **NATURAL**

Lente **ROKINDU** Diafragma **11** Filtro **1/4ND** Cartão HD

Tomada	Tempo	Arquivo	Observações
* 1			Boa!

Ação e Plano

PA

PANAMBI SE LEVANTA E CAMINHA COM ARASUNU DE COSTAS PARA A CÂMERA.

Diálogos (início - fim)

Ordem Montagem

PÁTIO DA FAZENDA

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ANGA		4		
Direção		Plano		
EMANUEL		1 (TODOS OS PLANOS DECUPIADOS EM UM)		
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
5/6/22			X	
Localção		Int/Ext	Característica da luz usada	
PÁTIO DA FAZENDA		Diã/Noite	ARTIFICIAL (LED)	
		Efeitos		
Lente		Diaphragma	Filtro	Cartão
		2.8	X	HD
Tornada	Tempo	Arquivo	Observações	
1			unidade, incompleta	
2			incompleta	
3			problema no foco	
4			incompleta	
			unidade de mesa foco na parede	
Ação e Plano				
(PG1)				
PANAMBI LIMPA O CHÃO, CHEGA PERTO DO IRMÃO QUE ESTÁ NA MESA, TOMA TERERE E DEPOIS VOLTA A LIMPAR O CHÃO.				
Diálogos (início - fim)				
PANAMBI COMENTA QUE LOS DEÑOS DE LA CASA VENDRÁN CON SUS HIJAS, UNA DE ELLAS FALLECIDA. ABERGONO COMENTA SOBRE O RIO, PANAMBI HABLA DE LOS PERTENENCIAS.				
Ordem Montagem				

possível erro de continuidade pois na filmagem só chega a única filha falecida (diálogo de última hora por conta de esquecimento), como o diálogo foi um quarenta e um improvisado, não sei se foi mencionado na "montagem"

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ANGA		4		
Direção		Plano		
EMANUEL		2		
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
5/6/22		11h	X	
Localção		Int./Ext. Dia/Noite Efe tos	Característica da luz usada	
PÁLIO DA FAZENDA			ARTIFICIAL (LED)	
Lente		Di. ragma	Filtro	Cartão HD
		2.8	X	
Tomada	Tempo	Ar uivo	Observações	
1	19.26		início, sem foto, ruído	
* 2	19.32		bom som, a foto	
3	21.07		foto ruim, sem capoteu no quadro	
4	22.05		incompleta, câmera foi pade por insito ☺	
5	22.10		um completo ruído	
6	22.51		ruído, pessoas imediando o quadro	
Ação e Plano				
0.5				
<p>ARASUNU DESMENZA EL POLLO, ELE E PANAMBI CONVERSAM E PANAMBI JOMA FERERE, DEPOIS VOLTA A LIMPAR O CHÃO. ARASUNU SAI A ESQUERDA DO QUADRO.</p>				
Diálogos (início - fim)				
<p>// (MESMO DO ANTERIOR, 4/1)</p>				
Ordem Montagem				

PORTÃO DA FAZENDA

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ANGA		4		
Direção		Plano		
EMANUEL		4A		
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
5/6/22				
Locação		Int/ <input checked="" type="radio"/> Dia / <input type="radio"/> Noite	Característica da luz usada	
PORTÃO DA FAZENDA		Efeitos	NATURAL (REFLETOR)	
Lente		Diafragma	Filtro	Cartão HD
		2.7	1/36 ND	
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
1	27.02		incompleto, portão não abriu	
2	28.00		completo, luz do sol dura	
3	28.23		• mudou diafragma (1.5), incompleto	
4	28.46		• diafragma (1.5), portão não abriu	
*5	29.24		• diafragma (2.2), muito lento!	
Ação e Plano				
<p>(PG - PC)</p> <p>ARRASUNU ABRE O PORTÃO E CHAMA COM A MÃO O CARRO.</p>				
Diálogos (início - fim)				
Ordem Montagem				

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme ANGA			Cena ou Sequência 4	
Direção EMANUEL			Plano 5	
Data 5/6/22		Hora de Filmagem	Som	Mudo
Locação PORTÃO DA FAZENDA		Int/Ext Dia/Noite Efeitos	Característica da luz usada NATURAL	
Lente		Diafragma 1.5	Filtro 1/64 ND	Cartão HD
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
1	29.51		dentro rumo, como rápido	
2	-		rumo, não sente a menina	
★ 3	34.04		- para frente =	
Ação e Plano <u>0.5</u> ARASUNU ABRE O PORTÃO E CUMPRIMENTA A FAMÍLIA, ELE VÊ A MENINA MORLA.				
Diálogos (início - fim)				
Ordem Montagem RACCORD DEMOLIMENTO C/ A ANTERIOR (MÃO DE ARASUNU)				

FOLHA DE CONTINUIDADE						
Filme		ANGA		Cena ou Sequência	4	
Direção		EMANUEL		Plano	SA	
Data		5/6/22		Hora de Filmagem	Som	Mudo
Locação		Int/Ext <input checked="" type="radio"/> Dia <input type="radio"/> Noite feitos		Característica da luz usada		
PORÃO DA FAZENDA				NATURAL		
Lente		Diafragma		Filtro	Cartão	HD
		2.3		1/64 ND		
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações			
*1	31.54		muito bom!			
Ação e Plano						
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">PG</div>						
CAIRO DA FAMÍLIA ENTRANDO NA FAZENDA E ARASUNO ACOMPANHANDO NA LATERAL DIREITA.						
Diálogos (início - fim)						
Ordem Montagem						

PÁTIO - ÁRVORE
(FAZENDA)

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ANGA		4		
Direção		Plano		
EMANUEL		7		
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
5/6/22		13h58	X	
Localção		Int/Ext	Característica da luz usada	
PÁTIO - ÁRVORE		dia/Noite	NATURAL (REBATEDOR)	
Lente		Diafragma	Filtro	Cartão
		2.7	1/4ND	HD
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
1	-		incompleta, iluminação ruim	
2	31.82		incompleta, atiz de arbor p/câmera	
3	32.31		ruim, mirina abau p/câmera	
3	-		ruim, microfoni aparau	
5	33.56		foto mediana, sem ruim	
★6	34.43		muito bom!	
Ação e Plano				
<p>(PG)</p> <p>PANAMBI E ARASUNU ATENDEM A FAMÍLIA, PANAMBI ENTRA A ESQUERDA DO QUADRO E FAMÍLIA A DIREITA.</p>				
Diálogos (início - fim)				
<p>PANAMBI OFERECE CADEIRAS E TERERE A FAMÍLIA.</p>				
Ordem Montagem				

o tem
número
4 na
claquete,
o número
3 repetiu!

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ANGA		4		
Direção		Plano		
EMANUEL		8		
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
5/6/22		14h00	X	
Locação		Int/Ext	Característica da luz usada	
PATIO - ÁRVORE		Dia/Noite	NATURAL (REBALEADOR)	
Lente		Efeitos	Filtro	Cartão
		Diafragma	1/4 ND	HD
		2.7		
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
1	35.32		Bom áudio, apareceu microfonia	
2	36.11		Bom, mas apareceu Japela	
★ 3	—		mulher	
Ação e Plano				
<p>(PG)</p> <p>DON MARCIAL ENTREGA DINHEIRO P/ ARASUNU E SAÍ COM A FAMÍLIA Pelo lado esquerdo do quadro, ARASUNU E PANAMBI SE OLHAM.</p>				
Diálogos (início - fim)				
<p>→ TOMADA EXTRA (contap. Plano)</p> <p>SA 37.15 Bom ← RENOVO DE ARASUNU</p> <p>★ 1</p>				
Ordem Montagem				


QUARTO DE ARAJUNU
(FAZENDA)

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ANGA		1		
Direção		Plano		
EMANUEL		1		
Data	Hora de Filmagem	Som	Mudo	
9/6/22		X		
Localção	Int/Ext Dia/Noite Efeitos	Característica da luz usada		
QUARTO ARAJUNU		ARTIFICIAL (LED)		
Lente	Diâmetro	Filtro	Cartão	HD
RONIKINON	3.5	X		
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
1	02.04.27		incompleta, uso de luz	
2	02.09.30		incompleta, uso de luz	
3	02.09.48		completa, uso de luz	
* 4			muito bom!	
Ação e Plano				
<p style="text-align: center;">(PIONAGE - PM)</p> <p>ARAJUNU ESTÁ DEITADO NA CAMA ENQUANTO A LUZ COMEÇA A ENTRAR NO QUARTO</p>				
Diálogos (início - fim)				
Ordem Montagem				
<p><u>CHECAR DATAS NA CENAS</u></p>				

repartição de takes
com o primeiro dia de filmagem!
↳ planos com grão

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme			Cena ou Sequência	
ANGA			3	
Direção			Plano	
EMANUEL			1	
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
9/6/22			X	
Localização		Int/Ext Dia/Noite Efeitos	Característica da luz usada	
QUARTO DE ARASUNU			ARTIFICIAL (LED)	
Lente		Diafragma	Filtro	Cartão HD
ROKINON		4.0	X	
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
1	02.34.46		Berm!	
Ação e Plano				
PP - ZENITAL				
ARASUNU ESTÁ DORMINDO.				
Diálogos (início - fim)				
Ordem Montagem				

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
AUGA		3		
Direção		Plano		
EMANUEL		3		
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
9/6/22			X	
Localção		<input checked="" type="radio"/> Int/ <input checked="" type="radio"/> Dia/ Noite Efeitos	Característica da luz usada	
QUARTO DE ARASUNU			ARTIFICIAL (LED)	
Lente		Diapragma	Filtro	Cartão
ROKINON		3.8	X	HD
Tomada	Tempo	A-quivo	Observações	
1	-		incompleto, precisa regravar	
* 2	02.34.11		Bem!	
Ação e Plano				
(PG - COLUNA PLANO - PAN DA ESQUERDA P/ DIREITA)				
PANAMBI ENTRA NO QUARTO, CHAMA ARASUNU, SAI DO QUARTO, E VOLTA COM CORDO DE ÁGUA, ELA SE SENTA NA CAMA				
Diálogos (início - fim)				
PANAMBI: CHAMA O IRMÃO P/ AJUDA - LA COM AS JAREFAS.				
Ordem Montagem				
=				

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ANGA		3		
Direção		Plano		
EMANUEL		3A		
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
9/6/22			X	
Locação		Int/Ext Dia/Noite Efeitos	Característica da luz usada	
QUARTO DE ARASUNU			ARTIFICIAL (LED)	
Lente		Diafragma	Filtro	Cartão
RONKINON		3.5	X	HD
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
1	02.11.09		incompleto, luz ruim na metade	
2	02.11.54		incompleto, cabos aparente	
3	02.12.32		incompleto, puseu no quadro	
*4	02.13.14		- muito Bem!	
Ação e Plano				
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block;">CONTRA PLANO</div>				
PANAMBI ENTRA NO QUARTO, CHAMA ARASUNU, SAI DO QUARTO, VOLTA COM COPO DE ÁGUA, ELA SE SENTA NA CAMA.				
Diálogos (início - fim)				
PANAMBI CHAMA ARASUNU P/ AJUDA-LA COM AS JAREFAS.				
Ordem Montagem				
				

FOLHA DE CONTINUIDADE

Filme		Cena ou Sequência	
ANGA		3	
Direção		Plano	
EMANUEL		4-5	
Data	Hora de Filmagem	Som	Mudo
9/6/22		X	
Localção	Int/Ext Dia/Noite Efeitos	Característica da luz usada	
QUARJO DE ARAJUAU		ARTIFICIAL (LED)	
Lente	Diafragma	Filtro	Cartão HD
RONKINON	4.0	X	
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações
* 1	02-15-20		BOA!
Ação e Plano			
<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">TPD</div> PANAMBI, JOGA ÁGUA NO ROSTO DE ARAJUAU			
Diálogos (início - fim)			
Ordem Montagem			
//			

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ARIGÁ		3		
Direção		Plano		
EMANUEL		6		
Data		Vora de filmagem	Som	Mudo
9/6/22			X	
Localização		<input checked="" type="radio"/> Dia <input type="radio"/> Noite <input type="radio"/> Entardecer	Característica da luz usada	
QUARTO DE APOIADO			ARTIFICIAL (LED)	
Lente		Distragma	Filtro	Cartão HD
EQUIVION		4.0	X	
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
1	02.15.40		completo, mediana	
* 2	02.16.09		completo, sobre ângulo, fim	
Ação e Plano				
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block;"> PM - PAN DA ESQUERDA P/ DIREITA </div>				
APOIADO CORRE ATRÁS DE AWAMBI, ELE SAI COM A CAMIOLA NA MÃO.				
Diálogo (início - fim)				
Ordem Montagem				

RIO
(FINAL)

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme	ANGA		Cena ou Sequência 10	
Direção	EMANUEL		Plano 1	
Data	8/6/22		Hora de Filmagem	Som X
Locação	RIO		Int./Ext. Dia / Noite Efeitos	Característica da luz usada ARTIFICIAL (LED)
Lente	SONY		Diafragma 3.5	Filtro X
	Cartão	HD		
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
1			Incompleta	
* 2			Bom	
* 3			Bom	
Ação e Plano				
PG Avasunu e Panamki caminham até o Rio				
Diálogos (início - fim)				
Ordem Montagem				

USANDO LENTE SONY

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ANGA		30		
Direção		Plano		
EMANUEL		2		
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
8/6/22		.	X	
Locação		Int/Ext	Característica da luz usada	
RIO		Dia/Noite Efeitos	Luz Artificial	
Lente		Diafragma	Filtro	Cartão
SONY		3.5	X	
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
1			completo, porém luz tremula no canto direito do quadro no início	
Ação e Plano				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> PG/m → PAN DA DIREITA p/ ESQUERDA </div> <p> Puseam montas no banco, unquodra os irmãos. Assumiu fora do banco a Pamambi dentro. Estão de mãos dadas. </p>				
Diálogos (início - fim)				
Ordem Montagem				

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ARVGA		50		
Direção		Plano		
EMANUEL		3		
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
8/9/22			X	
Locação		Int/Ext Dia / Noite Efeitos	Característica da luz usada	
Rio			ARTIFICIAL (LED)	
Lente		Diafragma	Filtro	Cartão HD
SONY		3.5	X	
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
* 1			Boa!	
Ação e Plano				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">PP DE ARASUNU</div> ARASUNU OLHA P/ PANAMBI				
Diálogos (início - fim)				
Ordem Montagem				

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme ANGA			Cena ou Sequência 50	
Direção EMANUEL			Plano B	
Data 8/9/22		Hora de Filmagem	Som X	Mudo
Localção RIO		Int/Ext Dia/Noite Efeitos	Característica da luz usada ARTIFICIAL	
Lente		Diafragma 4.1	Filtro	Cartão HD
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
1 X 2			desfoco de foco bom, porém sombra da câmera nas cenas de Anselmo → Centar antes talvez	
Ação e Plano				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">FD DAS MÃOS DADAS</div> ARASUNU JOBE NO BARCO COM IRMÃ				
Diálogos (início – fim)				
Ordem Montagem				

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ANGA		10		
Direção		Plano		
EMANUEL		SA		
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
8/6/22			X	
Locação		Int/Ext Dia/Noite Efeitos	Característica da luz usada	
RIO			ARTIFICIAL	
Lente		Diafragma	Filtro	Cartão HD
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
* 1			Bom!	
Ação e Plano				
<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">PP</div> ARASUNU OLHA P/ IANÁ				
Diálogos (início - fim)				
Ordem Montagem				

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ANGA		10		
Direção		Plano		
EMANUEL		5B		
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
8/6/22			X	
Locação		Int/Ext Dia/Noite Efeitos	Característica da luz usada	
RIO			ARTIFICIAL	
Lente		Di: fragma	Filtro	Cartão HD
Tomada	Tempo	A quivo	Observações	
X 1			Bem!	
Ação e Plano				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">CONTRA PLANO PANAMBI</div> ARAJUNU E PANAMBI SE OLHAM				
Diálogos (início - fim)				
Ordem Montagem				

FOLHA DE CONTINUIDADE					
Filme		ARÇA		Cena ou Sequência	10
Direção		EMANUEL		Plano	5C
Data		8/6/22		Hora de Filmagem	
				Som	X
				Mudo	
Locação		RiD		Característica da luz usada	
		Int/Ext Dia/Noite Efeitos		ARTIFICIAL	
Lente		Diafragma		Filtro	Cartão
				HD	
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações		
1			BEA		
*2			movimento dos personagens melhor!		
Ação e Plano					
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> CONTRA PLANO DE ARASUNU </div> ARASUNU ENTRA NO BARCO					
Diálogos (início - fim)					
Ordem Montagem					

FOLHA DE CONTINUIDADE					
Filme			Cena ou Sequência		
ANGA			10		
Direção			Plano		
EMANUEL			6		
Data		Hora de Filmagem		Som	Mudo
8/6/22				X	
Locação		Int/Ext Dia/Noite Efeitos	Característica da luz usada		
RIO			ARTIFICIAL		
Lente		Diafragma	Filtro	Cartão	HD
SONY		3.5	X		
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações		
1			Incompleto		
2			Kum, homem alho / Amma		
3			sem visões, sombra câmera		
* 4	BANKIN N *	1.5	Sombra da câmera		
** 5			manuêlhos		
Ação e Plano					
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> PG - PAN DA DIREITA P/ ESQUERDA </div> MORTOS NO BARCO					
Diálogos (início - fim)					
Ordem Montagem					

Som
Som

Se filtro sincronizar som

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ANGA		10		
Direção		Plano		
EMANUEL		7		
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
05/01/22			X	
Locação		Int/ext	Característica da luz usada	
RIO		<input type="checkbox"/> Dia <input checked="" type="checkbox"/> Noite <input type="checkbox"/> Efeitos	ARTIFICIAL	
Lente		Diafragma	Filtro	Cartão HD
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
1			incompleto, sombra	
3			incompleto	
4				
Ação e Plano				
<p>ARRASUNU E PANAMB; SAEM C/ BARCO</p>				
Diálogos (início - fim)				
Ordem Montagem				

AVENIDA
(EM DIREÇÃO AO)
RIO

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ANGA		9		
Direção		Plano		
EMANUEL		1		
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
7/6/22			X	
Locação		Int/Ext Dia/Noite Efeitos	Característica da luz usada	
AVENIDA			ARTIFICIAL (FLASH)	
Lente		Diafragma	Filtro	Cartão HD
ROKINON		3.4	X	
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
1	01.36.10		foco ruim	
2	01.36.57		ruído no áudio	
3	01.37.06		ruído no áudio	
* 4	01.37.53		melhor	
Ação e Plano				
(Pm - PG)				
ARASUNU E PANAMBI CAMINHAM DE COSTAS PARA A CÂMERA				
Diálogos (início - fim)				
ARASUNU RECLAMA DO BARULHO, E LUZES DA CIDADE.				
Ordem Montagem				
RACCORD C/A CENA ANTERIOR (CAMINHADA)				

o áudio tem
falhas
o áudio tem
falhas
→ SEGRETA
O ÁUDIO

FOLHA DE CONTINUIDADE				
Filme		Cena ou Sequência		
ANGA		9		
Direção		Plano		
EMANUEL		4		
Data		Hora de Filmagem	Som	Mudo
7/6/22			X	
Locação		Int/Ext	Característica da luz usada	
AVENIDA - BAR		Dia/Noite		
		Efeitos		
Lente		Diafragma	Filtro	Cartão
RONKINON		2.5	X	HD
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações	
★ 1	03.40.54		Bom!	
Ação e Plano				
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block;"> PG - PAN DA DIREITA P/ESQUERDA </div>				
<p>O ATROPELADOR ESTÁ NO BAR, ELE OLHA OS IRMÃOS DO OUTRO LADO DA RUA, SE LEVANTA E SAI CORRENDO PELO LADO ESQUERDO DO QUADRO (COM O BARRO)</p>				
Diálogos (início - fim)				
Ordem Montagem				

FOLHA DE CONTINUIDADE					
Filme		ANGA		Cena ou Sequência	9
Direção		EMANUEL		Plano	4A
Data		7/6/22		Hora de Filmagem	
				Som	X
				Mudo	
Locação		Int/Ext		Característica da luz usada	
AVENIDA - BAR		Dia / Noite			
		Efeitos			
Lente		Diafragma		Filtro	Cartão
				X	
				HD	
Tomada	Tempo	Arquivo	Observações		
★ 1			Bem!		
Ação e Plano					
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block;">PD DO BEBADO</div> REAÇÃO AO VER OS IRMÃOS.					
Diálogos (início - fim)					
Ordem Montagem					

FOLHA DE CONTINUIDADE						
Filme		ANGA		Cena ou Sequência	9	
Direção		EMANUEL		Plano	6	
Data		7/6/22		Hora de Filmagem	Som	Mudo
					X	
Locação		Int/Ext Dia/ Noite Efeitos		Característica da luz usada		
AVENIDA						
Lente		Diafragma		Filtro	Cartão	HD
RONKINON		1.5				
Tomada	Tempo	Arquivo		Observações		
1	01.39.35			sem focos, incompleto		
*2	01.40.17			-melhor!		
Ação e Plano						
PG - PM						
OS IRMÃOS CAMINHAM EM DIREÇÃO A CÂMERA, ARADUNU OLHA O BEBADO DO OUTRO LADO DA RUA, TENTA SEGUI-LO, MAS DESISTE.						
Diálogos (início - fim)						
Ordem Montagem						

FOLHA DE CONTINUIDADE

Filme		ANGA		Cena ou Sequência		9	
Direção		EMANUEL		Plano		7A	
Data			7/6/22		Hora de Filmagem		Som
							Mudo
Locação			AVENIDA		Característica da luz usada		
			Int/Ext Dia/Noite Efeitos				
Lente			RONKINON		Diafragma		filtro
					1.5		Cartão
							HD
Tomada		Tempo		Arquivo		Observações	
1		—				FOTO QUEM	
* 2		01.39.05				BOM!	
Ação e Plano							
<p>(pm - PG PAN UP)</p> <p>Proximidade a Panambi a montanha de costas p/ câmera enquanto pessoas se ignoravam</p>							
Diálogos (início - fim)							
<p>Ordein Montagem</p>							

o DOCUMENTOS DIVERSOS

Concepción, 06 de junio de 2021

Señor
Dr. Oscar Dionisio Miranda Alfonso
Presidente de la Junta Municipal
Concepción, Paraguay

Tenemos el agrado de dirigirnos a usted y por su intermedio a los Honorables miembros de la Junta Municipal de Concepción a los efectos de manifestar cuanto sigue:

Que somos grupo de estudiantes de la UNILA (Universidad Federal de la Integración Americana), abocados en la ciudad de Concepción a la grabación de un corto metraje, como trabajo final de tesis, que lleva como titula "ANGÁ" cuyo significado en español es alma.

El cortometraje busca resaltar la cultura guarani y respetar las creencias del pueblo paraguayo, con una temática de muerte, basado en la creencia indígena guarani y como se pasa ese momento tan especial de transición de la muerte hacia la tierra sin mar.

Con el objetivo de costear los altos gastos que demandan nuestra estadía de 5 días en la ciudad de Concepción, solicitamos una colaboración económica que esté al alcance de los señores Concejales.

En espera de una consideración a lo peticionado, aprovechamos la ocasión para presentarles nuestros respetuosos saludos.

Atentamente.-

~~Giovana Zamua~~
Estudiante- Productora

Carlos Alves Paniagua
Estudiante- Director de Sonido

MESA DE ENTRADA
JUNTA MUNICIPAL DE CONCEPCION

EDM 07 de 11

IGRA 08:42

UMA

ACIARACION

Silvia Amos

● BIBLIOGRAFIA E FILMOGRAFIA

○ BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, Ricardo Ferreira de. O REALISMO MÁGICO NO CINEMA - O CASO DE VEIT HELMER. Portugal: 2018.

ESCANFELLA, Alexandre Dalbon, et al. RESQUÍCIOS. Senac. São Paulo: 2011.

GOMES, Pedro M. R. Gomes. Profundidade de campo. 2012. Tese (Mestrado em Comunicação Audiovisual) - ESMAE Politécnico do Porto, [S. l.], 2012.

NEVES, Brenner. Cinema indígena empodera os povos nativos do Brasil. [S. l.], 20 mai.2021. Disponível em: <https://manaus360.com/blog/cinema-indigena-brasil/>. Acesso em: 20 mar. 2022.

NOGUEIRA, Lígia. Cinema indígena? Ele existe e está disponível de graça na internet... [S. l.], 10 ago. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/ecoa/ultimas-noticias/2020/08/10/cinema-indigena-ele-existe-e-esta-disponivel-de-graca-na-internet.htm>. Acesso em: 20 mar. 2022.

NUNES, Karliane Macedo; SILVA, Renato Izidoro; SILVA, José de Oliveira. Cinema indígena: de objeto a sujeito da produção cinematográfica no Brasil. [S. l.], 15 jul. 2014. Disponível em: <https://journals.openedition.org/polis/10086>. Acesso em: 20 mar. 2022.

ORTIZ, Rosalvo Ivarra; Machado, Almiros Martins; “MBYÁ GUARANI EM BUSCA DO YVY MARÃE“Y: MÚLTIPLOS LUGARES E TEMPOS, DIFERENTES CONTEXTOS E ESPAÇOS, TRILHANDO SONHOS E ESPERANÇAS” .In REVISTA TRANSVERSOS. "Dossiê: RELIGIÃO E MUDANÇA SOCIAL ". N° 17, Dezembro, 2019, pp. 84-114. Disponível em <<https://www.epublicacoes.uerj.br/index.php/transversos/index> >. Acesso em:

PIMENTEL, Márcia. O cinema indígena no Brasil e as tensões entre passado e presente. [S. l.], 27 fev. 2020. Disponível em: <http://multirio.rio.rj.gov.br/index.php/leia/reportagens-artigos/reportagens/15557-cinema-ind% C3% ADgena-no-brasil-e-as-tens% C3% B5es-entre-o-passado-e-o-presente>. Acesso em: 20 mar. 2022.

RODRIGUEZ, Ana Daniela Nehmad. LAS REPRESENTACIONES INDÍGENAS Y LA PUGNA POR LAS IMÁGENES. MÉXICO Y BOLIVIA A TRAVÉS DEL CINE Y EL VIDEO. México: 2007.

SANTOS, Bruna Carla dos e BORGES, Efinaldo. REALISMO MÁGICO E O REAL MARAVILHOSO: UM ANSEIO DE AFIRMAÇÃO DA LITERATURA LATINO-AMERICANA. Minas Gerais: 2018.

SANTOS PEREIRA, Kira. RELAÇÕES ENTRE MONTAGEM E SOM: PROCESSOS CRIATIVOS E MODOS DE PRODUÇÃO NO CINEMA BRASILEIRO. Campinas: 2017.

ZOVICH, Luís Alberto. MITOLOGÍA GUARANÍ: EL ORIGEN DE LOS ORIGINARIOS. Buenos Aires: 2014.

Mini-Simpósio “Cosmovisões de Povos Originários da América Latina e Caribe” Curso de Ciências Biológicas – Ecologia e Biodiversidade da UNIVERSIDADE FEDERAL DA INTEGRAÇÃO LATINO-AMERICANA. (UNILA). 2022

○ FILMOGRAFIA

DONA Flor e Seus Dois Maridos. Direção: Bruno Barreto. [S. l.: s. n.], 1976.

LAZZARO Felice. Direção de Alice Rohrwacher. Produção de Carlo Cresto-Dina. Roteiro: Alice Rohrwacher. 2018. (130 min.), son., color

LOS Silencios. Direção: Beatriz Seigner. [S. l.: s. n.], 2018.

MACUNAÍMA. Direção: Joaquim Pedro de Andrade. [S. l.: s. n.], 1969.

O DRAGÃO da Maldade contra o Santo Guerreiro. Direção: Glauber Rocha. [S. l.: s. n.], 1969.

YVY Maraey. Direção de Juan Carlos Valdivia. Produção de Ximena Valdivia Flores. 2013. (105 min.), son., color.