



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL**

CAROLINA CARLINI FERREIRA TROPEA

ROTEIRIZANDO O BLWARTH: DA WEBSÉRIE AO FILME

FORTALEZA – CE

2017

CAROLINA CARLINI FERREIRA TROPEA

ROTEIRIZANDO O BLWARTH: DA WEBSÉRIE AO FILME

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade
Federal do Ceará, como requisito parcial para
obtenção do Título de Bacharel em Cinema e
Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Dídimos Souza
Vieira

FORTALEZA - CE

2017

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

T77 Tropea, Carolina Carlini Ferreira.

Roteirizando o Blwarh : da websérie ao filme / Carolina Carlini Ferreira Tropea. – 2017.

51 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Curso de Cinema e Audiovisual, Fortaleza, 2017.

Orientação: Prof. Dr. Marcelo Dídimos Souza Vieira.

1. Roteiro. 2. Animação. 3. Websérie. 4. Curta-metragem. I. Título.

CDD 791.4

CAROLINA CARLINI FERREIRA TROPEA

ROTEIRIZANDO O BLWARTH: DA WEBSÉRIE AO FILME

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade
Federal do Ceará, como requisito parcial para
obtenção do Título de Bacharel em Cinema e
Audiovisual.

Aprovada em: ____/____/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcelo Dídim (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Alan Góes
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Samantha Capdeville
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela minha vida.

À minha família, pelo apoio e por acreditarem no meu potencial.

Ao meu namorado Iago, pelo incentivo e por sempre me acalmar nos dias de estresse.

Ao Levi, por ter me concedido essa oportunidade.

Aos meus amigos e colegas de trabalho que fizeram esse projeto acontecer.

Ao meu orientador, Marcelo Dídimi, que foi sempre muito solícito e me ajudou a chegar até aqui.

A todos os professores do curso de Cinema e Audiovisual que contribuíram para a minha formação.

RESUMO

Este trabalho descreve o processo de roteirização do curta-metragem de animação em *stop motion* “BLWARH: Navegando no Deserto”, partindo da websérie “BLWARH”, obra que deu origem ao universo do filme. Tem-se um primeiro momento de apresentação do conceito de narrativa seriada, englobando as séries de animação e o significado de websérie, para que se entenda o modelo utilizado em “BLWARH”; do processo de escrita da série que se faz importante para compreender as transformações realizadas para o curta-metragem. A história e as técnicas de animação também são apresentadas, conceituando a técnica de *stop motion* que é utilizada no projeto. Para finalizar, tem-se o processo de escrita do roteiro do filme, com as primeiras ideias para a criação da história, as novas informações acrescentadas ao universo original, as mudanças que aconteceram durante o período de escrita e de filmagem e as particularidades de roteirização de uma obra animada.

Palavras-chave: Roteiro. Animação. Websérie. Curta-metragem.

ABSTRACT

This work describes the scripting process of the stop motion animated short film “BLWARH: Navegando no Deserto” which has its origin in “BLWARH” web series. There is a first moment of presentation about the concept of serial narrative, encompassing animated series and the meaning of web series to understand the model used in “BLWARH”; the scripting process of the series that is important to comprehend the changes made for the film. The history of animation and its techniques are also presented, conceptualizing the stop motion technique used in the project. To conclude, there is the writing process of the film's script, with the first ideas for the creation of the story, the new informations added to the original universe, the changes occurred during the writing and filming period and the singularities of an animated work's scripting process.

Keywords: Script. Animation. Web Series. Short film.

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| 1 – INTRODUÇÃO | 1 |
| 2 – NARRATIVA SERIADA | 4 |
| 2.1 – Séries de animação | 6 |
| 2.2 – Webséries | 7 |
| 3 – BLWARTH: A WEBSÉRIE | 8 |
| 4 – ANIMAÇÃO | 11 |
| 4.1 – Técnicas de animação | 13 |
| 5 – BLWARTH: O CURTA-METRAGEM | 19 |
| 5.1 – A história | 21 |
| 5.2 – Os personagens | 25 |
| 5.2.1 – Coxinha | 25 |
| 5.2.2 - Lela | 26 |
| 5.2.3 – Biulo | 27 |
| 5.2.4 – Cinuca | 28 |
| 5.2.5 – Brisco | 29 |
| 5.2.6 – Minhocas | 30 |
| 5.3 – O processo de escrita | 30 |
| 5.3.1 – As mudanças | 32 |
| 6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS | 35 |
| 7 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 36 |
| 8 – REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS..... | 37 |
| 9 – ANEXO..... | 38 |

1. INTRODUÇÃO

Antes de falar sobre o processo de desenvolvimento do roteiro do curta-metragem *BLWARTH: Navegando no Deserto*, considero importante falar sobre a minha relação com a função de roteirista e como isso foi sendo construído durante a realização deste projeto. Também destaco a importância da minha atuação como roteirista da websérie *BLWARTH*, pois foi uma experiência essencial para poder escrever o roteiro do filme. Cecília Salles (1998) aponta que todos os processos para chegar ao resultado final são parte da obra. Portanto, considero esse background uma parte relevante do trabalho. Dedicarei os parágrafos seguintes para explicar como cheguei até aqui.

Acredito que assim como a maioria dos estudantes que entram em um curso de cinema, eu entrei com a ideia de querer exercer uma das funções principais dentro desse universo. No meu caso, essa função era de roteirista. Achava que essa era a área que eu me encaixava, gostava das histórias que inventava e sempre pensava que poderia fazer um filme sobre alguma ideia minha ou algum acontecimento da minha vida. Quando se tem 18 anos, tudo parece fácil e você acha que uma luz vai iluminar sua cabeça e uma voz vai dizer que a profissão certa para você é justamente aquela que está imaginando. Estava confiante de que iria sentir algo assim quando começasse a estudar sobre o que eu tanto gostava.

Logo no primeiro semestre do curso fiz a minha primeira disciplina de roteiro, e foi aí que eu comecei a duvidar de que essa era a função certa para mim. Na verdade, saí da disciplina com a certeza de que estava enganada e que definitivamente escrever roteiros não era o que eu deveria fazer. Mesmo com esse pensamento, ainda fiz mais duas disciplinas voltadas para essa área. Bom, mais duas frustrações para a conta. Eu tinha – e ainda tenho – muita dificuldade de colocar no papel as coisas que estava imaginando, principalmente em estruturá-las da maneira correta. Detestei todos os resultados finais desses primeiros roteiros. Era tão mais fácil e bonito quando estava tudo só na minha cabeça.

Depois de três tentativas frustrantes, resolvi deixar a ideia de roteiro de lado. Comecei a escolher disciplinas bem variadas no curso para aprender o básico das diversas funções dentro do cinema e também para descobrir do que mais eu gostava. Durante o curso acabei me aproximando do meu colega Levi Magalhães. Ele, desde sempre, foi engajado na animação. Por conta da

amizade, acabávamos fazendo muitos trabalhos de disciplinas juntos e sempre voltados para a área que ele gostava. Por conta desses trabalhos, fui aprendendo um pouco das técnicas de animação com o Levi, em especial a técnica de stop-motion. Descobri que era algo que eu gostava de fazer, mesmo tendo um pouco de dificuldade.

O Levi, junto com outros colegas nossos, criou um projeto de animação fora do curso chamado *BLWARTH*, uma websérie infantil de animação com massinha de modelar. Em uma conversa nossa ele disse que estava com muita dificuldade de continuar com a websérie porque estava executando muitas funções sozinho, entre elas a de roteirista e de editor. Então ele me perguntou se eu poderia e teria interesse em ajudá-lo com alguma dessas funções. Não quis negar, mas também fiquei com medo de responder logo porque não sabia se poderia ajudá-lo, pois na área de edição eu sabia o básico, mas não tinha um computador que suportasse os softwares. Com roteiro eu já tinha um histórico de experiências negativas, mas não descartei a possibilidade.

Depois de receber essa proposta, resolvi assistir todos os episódios da websérie que já estavam disponíveis. O *BLWARTH* retrata a vida de quatro monstrinhos – Cinuca, Coxinha, Biulo e Lela – no lugar onde vivem, um oásis paradisíaco. Os episódios são curtos (até dois minutos) e os personagens não falam, eles grunhem. São monstrinhos que possuem uma maneira própria de se comunicar. Enquanto assistia aos episódios, comecei a imaginar pequenas histórias para a websérie e então escrevi algumas sinopses. Acabei me empolgando com a ideia de poder ajudar na função que eu gostava. Logo no dia seguinte, mostrei as sinopses para o Levi. Conversamos sobre o que eu tinha escrito, ele me deu algumas dicas e mudamos algumas coisas. Falei que poderia ajudá-lo a escrever os roteiros e ele concordou. No final de janeiro de 2016, entrei para a equipe do *BLWARTH*. A parceria com o Levi funcionou muito bem. Eu escrevia os episódios, ele fazia o storyboard e a gente filmava juntos. Minha primeira experiência positiva com roteiro. Conseguimos aumentar a produção de episódios. Quanto mais eu escrevia, mais fácil parecia. Em pouco tempo me acostumei a escrever para a websérie.

Por conta do bom rendimento da nossa produção, decidimos inscrever o *BLWARTH* em algum edital. Em dezembro de 2015 foi aberto o XII EDITAL DE CINEMA E VÍDEO da SECULT-CE. O período de inscrição terminava em março. Estávamos em fevereiro. Lembro de estar em casa em uma sexta-feira de manhã e de receber uma ligação do Levi perguntando se tinha como ajudá-lo a escrever um roteiro de curta-metragem do *BLWARTH*, mas teria que estar pronto

na terça-feira. Optamos pelo formato de curta-metragem pelo valor ser maior, assim poderíamos investir em materiais de melhor qualidade, aperfeiçoar os bonecos e o cenário para poder usar depois na série. Mesmo com pouco tempo e ainda com certa insegurança, disse ao Levi que faria o roteiro. Dessa maneira surgiu *BLWARH: Navegando no Deserto*.

Para a realização do roteiro do curta-metragem, foi essencial a experiência que eu tive com a escrita para a websérie. Eu assisti aos episódios, estudei os personagens, pesquisei referências de outras séries com o mesmo estilo e comecei a ter ideias a partir daquelas informações que já tinha. Fui escrevendo pequenas historinhas e nesse processo tive que descartar muitas ideias porque percebia que não se encaixavam na proposta da websérie ou eram só ruins mesmo. Além de roteirizar os episódios, eu também participava das filmagens, o que me aproximou mais ainda do projeto. Quando veio a proposta do filme, todo o funcionamento do *BLWARH* já estava internalizado em mim. Eu conhecia os personagens, sabia a maneira como cada um poderia agir diante das situações, conhecia o local em que eles moravam. Tendo esse conhecimento, ficou mais fácil pensar na expansão do universo e na criação da história do filme.

É preciso destacar a importância da websérie nesse processo, pois ela é o produto que dá origem ao universo do filme. Existe uma troca de informações entre as duas obras. As características do universo do *BLWARH* e o perfil dos personagens foram desenvolvidos para a websérie e incorporados ao curta-metragem. O Brisco, personagem que é introduzido no filme, foi idealizado na época da série, mas só chegou a ser desenvolvido por completo para o curta. O oásis, único cenário da websérie, foi o ponto de partida para ampliar o universo do *BLWARH* no filme, que conta com o rio que circula o oásis, as dunas do deserto, uma caverna e um barco que navega nos céus. O próprio processo de roteirização sofreu alterações, pois são formatos diferentes. Na websérie as histórias eram muito rápidas, simples, mostrando basicamente situações que aconteciam no dia a dia dos quatro monstrinhos. Para o curta-metragem foi desenvolvida uma aventura que é conduzida pela Coxinha, a protagonista. Por conta disso, a narrativa tem um ritmo diferente e a trama é mais complexa do que a de um episódio de um minuto.

Pode-se dizer que a troca de informações nesse caso faz parte de um processo cílico, pois assim como os elementos da websérie serviram de matéria-prima e foram inseridos no curta-metragem, tudo que foi desenvolvido e apresentado no filme irá aparecer na continuação da série que está prevista para acontecer em 2018.

O meu trajeto até aqui e a minha participação nesses projetos me fizeram pensar em alguns pontos sobre como se dá o processo de escrever. O primeiro ponto é que a ideia inicial nunca vem do nada. Não existe uma lâmpada que acende em cima da sua cabeça e você começa a escrever. O segundo é que nem todas as ideias são interessantes. Na verdade, poucas são. E o terceiro é que cada um tem uma forma de trabalhar. Você pode não ter criado determinado universo, mas pode escrever sobre ele, criar a partir dele.

Não posso afirmar que continuarei a escrever roteiros, se é essa a minha área ou não. E também nem quero me prender a isso. No entanto, posso dizer que a minha entrada na equipe do *BLWARTH* me proporcionou muito aprendizado, reviveu o meu interesse por uma função que eu já tinha descartado e também me colocou no mundo da animação, uma área com a qual eu não imaginava que iria ter contato. Por esses motivos, optei por concluir a minha graduação apresentando esse trabalho.

2. NARRATIVA SERIADA

Uma narrativa seriada nada mais é do que uma história dividida em episódios com exibições diárias ou semanais na televisão e/ou na internet. Essa forma de contar história tem crescido muito ultimamente, principalmente por conta do surgimento de plataformas de *streaming*, como a Netflix. Essa modalidade narrativa deriva do romance de folhetim que surgiu na França, no século XIX. No cinema, os seriados começaram a aparecer no início do século XX, nos famosos *nickelodeons*, pequenas salas de cinema localizadas nos bairros mais afastados dos centros, com preços acessíveis e que exibiam curtas-metragens.

Séries cinematográficas como *Fantômas* (1913), de Louis Feuillade e *The Perils of Pauline* (1914), de Louis Gasnier, baseados no modelo dos folhetins jornalísticos, deram a forma básica do gênero. Tratava-se, como nos seriados de televisão, de filmes concebidos em escala industrial, rodados simultaneamente com a exibição das partes anteriores e capazes de absorver as circunstâncias da produção (MACHADO, 2000, p.87).

Devido ao crescimento das cidades, foram surgindo salas de cinema maiores e mais adequadas para a exibição de longas-metragens, fazendo com que os *nickelodeons* desaparecessem aos poucos. Sendo assim, os seriados deixaram os cinemas, mas ganharam força e se consolidaram

na televisão, principalmente por conta de suas principais características, como a fragmentação, a descontinuidade e a repetição, que muito se assemelham com o formato da narrativa televisiva.

O livro “A Televisão Levada a Sério” do pesquisador Arlindo Machado contém um capítulo inteiramente dedicado a falar sobre narrativa seriada. Segundo o autor, existem três tipos de narrativas seriadas. O primeiro tipo é aquele em que a narrativa (ou o conjunto de narrativas que estão entrelaçadas), se desenvolve(m) ao longo de todos os episódios. Esse tipo de construção tem um conflito básico que se apresenta logo no início e todo o desenvolvimento dos episódios seguintes gira em torno da busca da resolução desse conflito que só irá acontecer no final da temporada ou da série. Para que a história seja compreendida, o público precisa assistir a série seguindo a ordem de lançamento ou exibição de cada episódio. Exemplo: *Over The Garden Wall* (2014).

No segundo formato os episódios são independentes, sendo ligados apenas pela temática da série e pelos personagens principais. Cada episódio apresenta uma história completa, com começo, meio e fim. Nesse modelo, um episódio geralmente não resgata informações do anterior e nem cria situações para serem desenvolvidas posteriormente. Ex: *Irmão do Jorel* (2014 – presente). E por último, o terceiro tipo de narrativa seriada é aquela em que a única coisa que liga os episódios é a temática da série. As histórias que se desenvolvem são sempre diferentes, bem como os personagens, os atores e os cenários. Ex: *MAD* (2010 – 2013). Na segunda e na terceira modalidade, não existe a necessidade de acompanhar os episódios na ordem em que são lançados ou exibidos. É possível assistir seguindo uma ordem aleatória sem que o entendimento da história seja prejudicado.

Quando uma obra é pensada para ser produzida em série, ela se liberta de sua aura. Esse novo modelo modifica a cadeia de produção cultural, incluindo a própria noção de autoria. O processo de criação muitas vezes é colaborativo. O autor de uma série tem a possibilidade de construí-la tendo como influência as interferências de seu público. O espectador sai do estado contemplativo e passa a ser interator, pois recebe informações de maneira descontínua e fragmentada, sendo necessário que ele organize esses elementos e relate com seu próprio repertório, proporcionando assim diferentes leituras da mesma obra. Isso possibilita ao público guardar informações importantes da série que podem reaparecer em outros momentos e até lembrar de elementos de pouca importância que eventualmente serão esquecidos até o final do episódio.

“A serialidade narrativa proporciona a construção de um texto fragmentado e descontínuo, na qual a repetição de seus elementos constituintes e a imposição de um determinado ritmo de exibição determinam características próprias e específicas” (NESTERIUK, 2011, p. 46).

2.1 – Séries de Animação

Como já foi dito, o formato de narrativa seriada tem a sua origem nos romances em folhetins. Juntamente com os folhetins, no século XIX, surgiram as histórias em quadrinhos. “É nesta época que os jornais começam a trazer sátiras com charges de figuras políticas da época” (NESTERIUK, 2011, p. 23). Já no século XX, as histórias foram agrupadas em forma de revista, surgindo assim os gibis. O nascimento das histórias em quadrinhos é o que vai dar origem às narrativas seriadas de animação.

As séries animadas vão aparecer nos cinemas por volta do século XX, também com exibições de curtas-metragens nos *nickelodeons*. O sucesso dos curtas possibilitaram a produção das séries de animação. Uma das vantagens de se fazer uma série animada em vez de um curta, é que na série é possível aproveitar elementos já elaborados e assim otimizar a produção. É nessa época que também começaram a surgir os primeiros estúdios de animação, demarcando um sistema de produção mais industrial.

Em 1914, os animadores J.R. Bray e Earl Hund registraram a patente do acetato, material transparente fabricado a partir da celulose. Esse material foi importante para a produção de animação em série. Por ser transparente, permitia que os desenhos estáticos (como cenários) ou repetidos de uma mesma cena fossem desenhados apenas uma vez e reproduzidos a cada quadro.

Uma das séries animadas mais populares da época foi o Gato Félix, de Otto Messmer e Pat Sullivan. Sua primeira aparição ocorreu em 1919. O personagem felino praticamente inaugurou um gênero muito comum na animação que se constitui de personagens baseados em animais com características humanas, mais conhecido como *funny animals*. Já na década de 20 surgem os estúdios Disney. Em 1928 acontece a primeira aparição do personagem Mickey que em pouco tempo supera a popularidade do Gato Félix. Não demorou muito para Mickey se consolidar como um dos principais personagens do mundo da animação.

Nos anos 1930 o modo de produção industrial de animação já havia se consolidado nos Estados Unidos, tendo os estúdios Disney como o estúdio de maior destaque. Os anos 1950 marcam o início da produção de séries para televisão e, consequentemente, a diminuição do número de produções desse formato para o cinema. Uma das primeiras séries pensadas exclusivamente para a televisão foi *Crusader Rabbit*, do animador Alex Anderson. Os anos 1960 marcam o sucesso da produção de séries de animação para televisão, com um total de 150 séries produzidas. A década de 1970 marca o fim da produção de séries de animação para o cinema. Muitas séries animadas anteriormente foram aproveitadas para a televisão. Dessa época até hoje, o que se vê de animação no cinema são os curtas e longas-metragens.

2.2 – Webséries

Webséries são projetos de narrativas seriadas cuja veiculação se dá via internet. Possuem as características padrões de uma narrativa seriada, como a divisão do conteúdo por episódio (normalmente com menor duração do que as séries para televisão) e com exibição quase sempre semanal. Esse conteúdo pode ser distribuído diretamente pelos próprios criadores através de sites de disponibilização de vídeos, como o YouTube e Vimeo. As webséries podem ter sites próprios ou páginas em redes sociais, contendo informações exclusivas e notícias sobre a obra para os fãs.

Essas características são facilmente encontradas no *BLWARTH*. Uma série pensada para a internet, com episódios de curta duração, lançados semanalmente, sendo voltada para o público infantil. Possui uma página no facebook para a divulgação de informações relacionadas à websérie. Os episódios tem duração de no máximo dois minutos, o equivalente a duração de um interprograma (história rápida apresentada no intervalo entre um programa e outro de um canal de televisão) no que se refere às séries de animação para televisão. Segundo Nesteriuk (2001, p.54), “[...] as séries de animação para televisão possuem algumas estruturas fixas possíveis de fragmentação [...] a duração de cada episódio pode ter de um a dois; sete; 11 ou 22 minutos.” Portanto, *BLWARTH* é uma narrativa seriada de animação, cuja veiculação se dá pela internet, o que mostra que a televisão já não é o único espaço possível para as séries animadas.

3. BLWARTH: A WEBSÉRIE

O envolvimento com a produção da websérie *BLWARTH* me ajudou bastante a escrever o roteiro do curta-metragem, pois se trata de uma obra derivada do mesmo universo. Sendo assim, irei falar um pouco sobre a websérie, explicando sobre o formato do projeto, focando no desenvolvimento dos roteiros e citando referências para depois poder comparar com o que foi feito para o filme.

Como já foi dito, uma websérie nada mais é do que uma série que é lançada para a internet. No caso do *BLWARTH*, os episódios são bem curtos, chegando a no máximo dois minutos. A série possui quatro personagens: Cinuca, monstro azul de dentes grandes, é o líder da turma. Ele é bem convencido e adora pregar peça em seus amigos. Biulo, criatura verde com dentes grandes e uma gigantesca língua de fora, é o monstrinho mais inquieto. Ele é muito desastrado e está sempre comendo e lambendo tudo. Lela, criatura laranja com formato triangular, é a artista da turma. Ela se acha mais inteligente que os outros e parece estar sempre de mau-humor. Coxinha, monstrinha rosa com um laço amarelo na cabeça, é a caçula. Ela é esperta, adora brincar. Ela morde ou come as coisas que a assustam.

Em cada episódio é desenvolvida uma pequena situação, muitas vezes cômica, que acontece com os personagens. Essa situação, na maioria das vezes, começa e termina no mesmo episódio, ou seja, cada um conta uma história diferente. Portanto, adequa-se ao segundo dos três tipos de narrativas seriadas citados por Arlindo Machado em seu livro. São episódios com histórias independentes, mas que estão ligados pela temática da série e pelos personagens principais. Os personagens têm vozes e emitem sons, mas não são propriamente diálogos comprehensíveis pelo público. Segundo Sérgio Nesteriuk (2011, p. 199), “o *acting* de uma personagem é um recurso suficientemente expressivo a ponto de dispensar diálogos”. É exatamente isso que ocorre na websérie. O espectador é capaz de entender a história do episódio apenas pela maneira como cada personagem age diante das situações. Isso também acontece em séries famosas como “Pingu” e “Shaun, o carneiro”, que são algumas das referências do *BLWARTH*.

O processo de criação dos episódios para a websérie era bem simples. Antes de explicar sobre como eles eram escritos, falarei brevemente sobre a maneira mais comum de desenvolvimento de roteiro que aprendi durante o curso. A escrita do roteiro pode ser dividida em

etapas, o que ajuda o roteirista a se organizar melhor, pois ele começa com poucos dados e aos poucos vai acrescentando mais informações.

A primeira etapa é a storyline. Nela é apresentada a ideia central da história. É um resumo do conflito do filme, mas sem dar muitos detalhes. Em geral, tem até 3 linhas. Logo depois vem o argumento, que é a base para o desenvolvimento do roteiro. No argumento a história vai ser escrita com todos os detalhes, desenvolvendo o conflito, os personagens e suas ações, mas sem colocar os diálogos. Ele deve ser um texto completo (começo, meio e fim da história) e objetivo. Com o argumento pronto, o próximo passo é fazer a escaleta. A escaleta é o esqueleto do roteiro. Nela devem conter a separação por cenas e as ações dos personagens. A escaleta serve para ordenar as ações dramáticas do filme. A última etapa é o roteiro propriamente dito. Ele é dividido por cenas e possui a descrição dos cenários, as indicações de ações e os diálogos. O roteiro possui um cabeçalho que antecede cada nova cena, contendo informações como: o número da cena, o local, com uma observação se é externo ou interno e quando ela acontece (dia ou noite).

Para escrever os episódios do *BLWARTH*, segui apenas duas dessas etapas que expliquei, sendo elas a storyline e o argumento. Por que não foram feitas todas as etapas? Bom, existem três motivos para isso. O primeiro deles é que os episódios eram muito curtos. Os maiores chegavam a 2 minutos, mas alguns tinham apenas 30 segundos. O segundo motivo é que a série se passava em apenas um cenário, então isso acabava sendo uma vantagem porque era difícil se perder na história. E o terceiro motivo é que depois do argumento pronto, eu passava para o Levi e ele logo fazia a última etapa, o storyboard, “processo que consiste no desenho de quadros de ação da história” (NESTERIUK, 2011, p. 152). Essas eram as três etapas que faziam parte do processo de escrita dos roteiros da websérie.

Por mais que esse processo seja simples, ele contém algumas especificidades que precisam ser levadas em consideração. Uma delas, como eu expliquei anteriormente, é o fato de que os personagens se comunicam entre si, mas a fala deles não é compreensível para o público. Cada monstrinho é dublado por um ator. Eles produzem os grunhidos e embora não haja nenhuma palavra sendo falada, existe algo que facilita a compreensão do que está acontecendo na cena, que são, além das reações dos personagens, as entonações que os dubladores fazem para cada fala de acordo com o que está ocorrendo no episódio. Portanto, as ações e os sentimentos precisavam ser detalhados no argumento, para que na filmagem o Levi conseguisse reproduzir corretamente na

hora de animar os bonecos, fazendo com que os dubladores pudessem assistir depois compreendendo o que estava acontecendo no episódio e assim dar a entonação certa para as falas dos personagens.

Outro ponto a ser levado em consideração na hora de escrever era o próprio universo da série. Não são quatro pessoas, são quatro monstrinhos. O lugar onde eles vivem eu não sei se é desse planeta ou de outro. Não era possível pensar em histórias totalmente desprendidas da realidade que conheço, mas eu tinha que adaptá-las à realidade daqueles personagens e do mundo deles. Essa foi uma das maiores dificuldades que enfrentei quando comecei como roteirista do *BLWARTH*. Por ser para o público infantil, eu tinha muitas ideias que lembavam a minha infância. Tirava inspiração de coisas que as crianças fazem ou que gostariam de ver sendo feitas. O problema não era me inspirar nisso, mas como escrever de maneira que não parecesse que são apenas personagens imitando ações humanas. Então muitas vezes eu tive que adaptar várias ideias, substituindo alguns elementos ou ações por algo que existisse no universo da série.

Devo pontuar que a própria técnica de stop-motion e os recursos tecnológicos disponíveis também precisam ser levados em conta na hora de escrever os roteiros. A websérie é um projeto independente realizado por universitários. Querendo ou não, o fato de não possuir os equipamentos mais adequados para esse tipo de produção acaba limitando a execução adequada da técnica. Por exemplo, para fazer um personagem saltar, é necessária uma estrutura que sustente o boneco no ar na posição exata a cada frame. Sem essa estrutura, a ação tem que ser realizada manualmente, fazendo com que o movimento não fique tão correto. Na hora de escrever os roteiros, eu precisava pensar em ações fáceis de serem realizadas pensando nos equipamentos que a gente tinha disponíveis. Às vezes a história pode parecer muito boa, mas se houver alguma limitação na hora da filmagem devido à falta de recursos, o resultado pode não ser tão interessante.

Ter entrado para equipe do *BLWARTH* desde a websérie foi muito importante para mim, pois foi onde eu conheci mais sobre stop-motion, comecei a ter noção da dinâmica de trabalho da série, além de aprender suas especificidades, tanto da narrativa quanto da técnica, que são informações essenciais para a construção dos roteiros. Essa experiência enriquecedora abriu meus olhos para o mundo da animação e me serviu como uma espécie de treinamento para poder realizar o roteiro do curta-metragem do universo *BLWARTH*.

4. ANIMAÇÃO

A animação, diferente do que muitos pensam, não é um gênero. Um gênero cinematográfico é definido como “uma categoria ou tipo de filmes que congrega e descreve obras a partir de marcas de afinidade de diversa ordem” (NOGUEIRA, 2010, p.3). Animação é uma linguagem cinematográfica que cria uma ilusão de movimento através de uma sequência de imagens estáticas. É muito comum que a animação seja diretamente associada aos filmes infantis (principalmente por conta das produções de Hollywood) cujas narrativas quase sempre são de aventura e por isso acabam classificando-a como um gênero, mas ela pode ser e é muito mais do que isso. Portanto, filmes de animação não precisam ser necessariamente para o público infantil e são capazes de se encaixar em diversos gêneros.

Acredita-se que o registro mais antigo do princípio da animação seja o das figuras representadas na pintura rupestre, criada pelos homens da caverna. Eles desenhavam os animais com o número de patas maior do que realmente tinham na tentativa de representar o movimento dos bichos. A animação mais antiga já descoberta no mundo foi encontrada em 1970 na Cidade Queimada, um sítio arqueológico localizado no Irã. Trata-se de um vaso com cinco imagens pintadas em sequência. Ao girar o vaso é possível ver uma animação de uma cabra saltando para pegar as folhas de uma árvore.

Figura 1 – Sequência de animação no vaso



Fonte: animablog.wordpress.com

Além da arte rupestre, outros precedentes do cinema de animação foram o teatro de sombras chinesas e a lanterna mágica. A lanterna mágica é um aparato antecessor dos aparelhos de projeção. Trata-se de uma caixa grande que projetava imagens, em superfícies brancas e dentro de um local escuro, imagens que eram pintadas em finas chapas de vidro. A projeção acontecia por conta de um jogo de lentes com iluminação interna. Foi inventada em 1646 pelo sacerdote Athanasius Kircher.

À partir da década de 1820 começaram a surgir os brinquedos ópticos, dispositivos voltados para o entretenimento que, através de truques ópticos baseados no fenômeno da persistência retiniana, causam uma ilusão de movimento. A persistência retiniana é a capacidade que o olho humano possui de reter uma imagem por um determinado tempo na retina. Segundo o médico Peter Mark Roget, que publicou um estudo sobre o assunto em 1824, o nosso olho retém a imagem que se forma na retina por 1/24 segundo após ela ter desaparecido.

Dessa forma, o olho humano tem a capacidade de combinar imagens vistas em sequência de maneira que elas pareçam estar em movimento. Entretanto, essa ilusão de movimento não aconteceria se todas as imagens fossem exatamente iguais. É preciso que exista uma alteração entre elas para que pareçam se movimentar. No caso do taumatroscópio, que surgiu em 1825, a ilusão acontece com apenas duas imagens diferentes. Trata-se de um disco de papelão sustentado entre dois cordões com uma imagem desenhada na frente e outra no verso. Ao torcer o cordão, o disco gira e as duas imagens alternam entre si tão rapidamente que parece ser uma imagem só.

Os brinquedos ópticos apresentavam a animação de forma mecânica, ou seja, sem ser necessária a utilização de energia elétrica e nem projeção. Eram feitos com materiais básicos, como o papelão no caso do taumatroscópio, desenhos e tinham como base o princípio da persistência retiniana. Apesar de inicialmente serem voltados para o entretenimento, eles se tornaram objetos de estudo e foram importantes no desenvolvimento da tecnologia de animação que se conhece atualmente.

Existem alguns nomes que contribuíram muito para o desenvolvimento e aprimoramento da animação. No século XIX, os irmãos Lumière apresentaram o cinematógrafo, uma máquina a manivela que permite captar imagens e registrá-las para essas depois sejam projetadas em uma tela, também tendo como base o princípio da persistência retiniana. Esse aparato criou as condições necessárias para o surgimento do cinema de animação.

O ilusionista e cineasta francês George Méliès, foi de fundamental importância para a animação, pois devido a um acidente com sua câmera durante uma filmagem, ele acabou desenvolvendo a técnica conhecida como substituição por parada de ação (*stop action*) que consistia em parar o funcionamento da câmera durante a filmagem sem modificar o enquadramento, para alterar os elementos da cena criando a ilusão de aparecimento ou

desaparecimento de objetos. Pode ser considerado então um dos primeiros cineastas a utilizar a técnica que hoje é conhecida como stop-motion.

Winsor McCay, ilustrador americano, contribuiu para a história da animação no que diz respeito à evolução da técnica e da narrativa da obra animada. Em seu primeiro filme animado, *Little Nemo in Slumberland* (1911), McCay traz para os desenhos noções de peso, perspectiva e metamorfose, demonstrando uma sofisticação em seu estilo gráfico. É reconhecido como um dos primeiros animadores a desenvolver a personalidade dos personagens, fazendo uso de alguns artifícios que possibilitam a identificação com o público, como a técnica do close. O fato de agregar características próprias do ser humano aos personagens, acaba por desencadear a lógica da antropomorfização, fator que contribuiu para o desenvolvimento da indústria de animação.

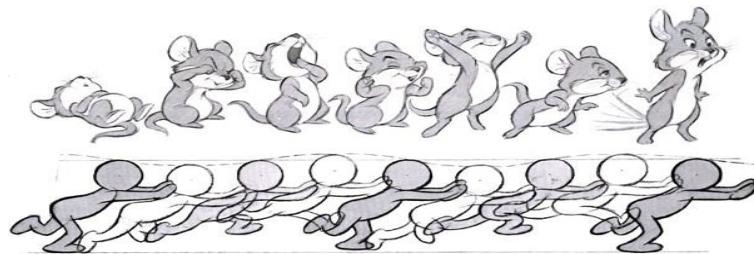
O cineasta Walt Disney se tornou a figura mais emblemática do cinema de animação, pois contribuiu para o aprimoramento estético das obras animadas e para o começo de uma produção industrial de animação, semelhante aos estúdios de Hollywood. As obras do estúdio Disney seguiam sempre a mesma estética, facilitando o reconhecimento das produções do estúdio que passaram a ser sinônimo do cinema de animação. Ele foi responsável por alguns feitos importantes, como a criação do *pencil test*, teste feito pelos animadores que consiste em desenhar a lápis uma sequência de animação antes dela ser passada definitivamente para o acetato e a introdução do *technicolor*, processo que permite o uso de cores nos filmes. Além disso, Walt Disney lançou o filme *Steamboat Willie* (1928), primeiro curta-metragem de animação com som sincronizado.

4.1 – Técnicas de animação

Entende-se por animação o ato ou efeito de dar vida a algo. “Na animação tudo pode ganhar vida e personalidade: objectos, marionetas, fantoches ou desenhos, por exemplo, revelam-se capazes de exprimir sentimentos, de manifestar vontades, de agir e de reagir (NOGUEIRA, 2010, p.3).” Na maioria das vezes a matéria-prima da animação são objetos inanimados e através das diversas técnicas de animação é possível dar vida a eles. Essa multiplicidade técnica proporciona uma variedade estética das obras animadas, sendo possível misturar mais de uma técnica em um único filme e também inserir trechos animados em obras realizadas em live action.

Uma das técnicas de animação mais antigas é a chamada Animação 2D tradicional, sendo também a mais conhecida popularmente. Trata-se de desenhos estáticos com pequenas diferenças entre eles que quando reproduzidos em sequência criam uma ilusão de movimento. Chama-se 2D, pois os desenhos possuem apenas duas dimensões (largura e comprimento). Como se trata de uma sequência de desenhos que parecem se movimentar, essa técnica acabou sendo conhecida como desenho animado. Essa é a técnica que foi mais utilizada pelo Walt Disney ao longo de sua carreira. Atualmente existe a animação 2D digital, onde os animadores se utilizam de softwares (TV Paint, Toon Boom) para a criação das peças a serem animadas.

Figura 2 – Animação 2D tradicional



Fonte: knoow.net

A rotoscopia é um outro exemplo de técnica de animação tradicional que consiste em filmar as cenas sendo interpretadas por pessoas para que depois as imagens sejam redesenhas quadro a quadro por cima do filme pronto. O processo era feito através do rotoscópio, aparelho que projetava as imagens das ações em um vidro, onde o animador colocava o papel e desenhava por cima. Foi inventado em 1920 pelos irmãos Fleischer, donos da Fleischer Studios, que já trabalhavam no ramo da animação. O próprio Walt Disney fez uso da rotoscopia no longa-metragem “Branca de Neve e os Sete Anões” para melhorar a movimentação de alguns personagens.

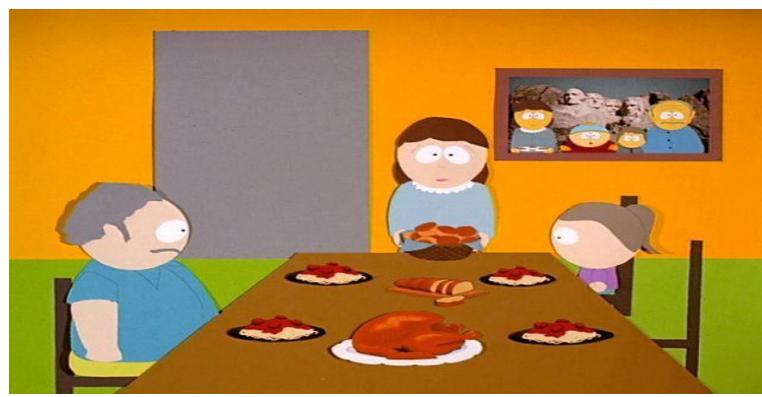
Figura 3 – Técnica de Rotoscopia aplicada no filme “Branca de Neve e os Sete Anões”



Fonte: cidadaoquem.blogspot.com.br

A animação de recorte (*cutout animation*) é também uma técnica antiga de animação que utiliza cenários e personagens recortados em diversos materiais, sendo mais comum o uso do papel, mas também pode ser feita com tecido, plástico, fotografias etc. Os recortes podem conter articulações feitas com fios, adesivos ou parafusos para aumentar a possibilidade de criar mais efeitos durante a animação. Normalmente as peças de papel precisam de um reforço para evitar que amasseem. Esse reforço pode ser feito com folha de alumínio. Hoje em dia é possível simular a técnica de recorte digitalmente. Uma das séries mais conhecidas feitas com recorte é *South Park* (1997), mas apenas o primeiro episódio foi feito com a forma de recorte tradicional.

Figura 4 – Cena do episódio piloto de South Park com recorte tradicional



Fonte: nerdgeekfeelings.com

A animação na película, também chamada de animação direta, consiste em desenhar ou riscar imagens diretamente na película. É uma das técnicas mais difíceis de se dominar. Foi muito

utilizada pelo animador escocês Norman McLaren, que explorou diversas maneiras de executá-la, como a pintura direta no filme virgem, a raspagem do filme que já tinha imagens impressas e até mesmo a construção do som pintado à mão na banda sonora da película. Além de ser difícil de realizar, hoje em dia existe um custo e uma dificuldade maior para encontrar a matéria-prima e os equipamentos necessários para trabalhar com essa técnica.

Figura 5 – Norman McLaren desenhando na película 35mm



*Pictured / Sur l'image: Norman McLaren
Norman McLaren draws directly on 35 mm film, scratching on the previously exposed black emulsion with a pointed tool.*

*Photo credit / Crédit photo: A. Beaver
© 1949 National Film Board of Canada / Office national du film du Canada. All rights reserved
/ Tous droits réservés.*

Fonte: National Film Board of Canada

Uma das técnicas de animação tradicional mais antigas é a de stop-motion. Nessa técnica, o que ocorre é a indicação de um movimento através de uma sequência de imagens estáticas, ou seja, o animador cria movimento fotografando quadro a quadro objetos que na vida real são imóveis. Ele é o responsável por dar vida a esses objetos que podem ser de diferentes materiais. A estética do filme em stop-motion se aproxima do live action, pois se aplicam as mesmas técnicas de iluminação e filmagem. O stop-motion dá muita liberdade ao animador por poder ser realizado com materiais diversos e por conta disso, ele possui subcategorias.

O *pixilation* é uma das subcategorias do stop-motion, além de ser a que mais se diferencia das outras, pois nela o animador trabalha não com objetos, mas com pessoas. O princípio é o mesmo: tirar fotos sucessivas com pequenas alterações de posição a cada quadro. Essa técnica exige paciência e habilidade do ator, pois ele terá que construir os movimentos pouco a pouco. Norman McLaren também foi um dos pioneiros nessa técnica. Seu filme *Neighbours* de 1952 é

feito em pixilation. “McLaren batizou a descoberta com uma expressão pouco usada na língua inglesa, a partir do verbo *pixilate*, que quer dizer ‘enfeitiçar’, ‘eletrizar’ (MAGALHÃES, 2015, p. 84).”

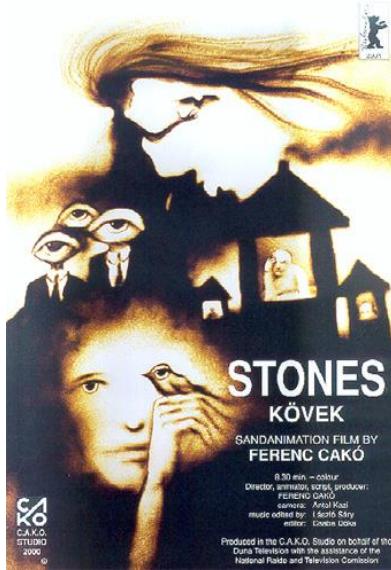
Figura 6 – Imagem do filme *Neighbours* (1952), Norman McLaren



Fonte: drosteeffectmag.com

Também se enquadrando nos princípios do stop-motion, existe a animação com areia, cujo objetivo é criar desenhos manipulando os grãos de areia, podendo utilizar para isso os dedos ou alguns instrumentos, como pincéis. Os desenhos são feitos com pequenos movimentos sucessivos que são fotografados quadro a quadro. O material utilizado não precisa ser necessariamente areia. É possível fazer com grãos de arroz, de feijão, miçangas ou qualquer outra porção de grãos que possa ser espalhada em uma superfície. Um filme com a utilização dessa técnica é *Stones* (2001) de Ferenc Cakó, artista que trabalha especialmente com esse tipo de animação.

Figura 7 – Pôster do filme *Stones*, de Ferenc Cakó



Fonte: filmkultura.hu

A técnica de stop-motion mais conhecida popularmente é a de animação com massinha de modelar, chamada de *claymation*. Ela apresenta personagens e cenários feitos com massa de modelar ou apenas os personagens confeccionados com massinha e o cenário composto por outros materiais. A estrutura dos bonecos pode ser bem simples, feita apenas com massinha, o que permite uma deformação maior do boneco e caba sendo vantajosa para casos em que o personagem sofre constantes transformações em seu corpo. Existe a possibilidade dos bonecos serem mais sofisticados, possuindo uma estrutura de resina e metal, revestidos com massinha ou látex. Essa confecção mais elaborada é interessante para quando o personagem não sofre muitas alterações no corpo e facilita na sustentação e na movimentação do boneco. Um filme feito com essa técnica que teve grande sucesso foi “A Fuga das Galinhas (2000)”, do estúdio de animação Aardman Animations.

Figura 8 – A Fuga das Galinhas (2000), Aardman Animations



Fonte: IMDB

A técnica de stop-motion *claymation* foi utilizada na websérie e no curta-metragem do *BLWARTH*. Em ambos os casos, apenas os personagens são feitos com massa de modelar e nos cenários são utilizados diversos materiais, como lápis de cor, giz de cera, tecido, etc. Na websérie, os personagens são pequenos, bidimensionais e com sua estrutura totalmente feita com massinha. Algumas peças como olhos, bocas e sobrancelhas, foram feitas com *biscuit*. Já no curta-metragem, o tamanho dos bonecos aumentou e eles passaram a ser tridimensionais, sendo necessário fazer uma estrutura interior com massa epóxi, alumínio e arame.

5. BLWARTH: O CURTA-METRAGEM

O processo de criação do filme *BLWARTH: Navegando no Deserto* começou por conta do Edital de Cinema e Vídeo da SECULT-CE. Como já foi dito, havia um interesse por parte do Levi e de toda a equipe de fazer o projeto crescer e conseguir recurso para isso. No começo foi considerada a possibilidade de inscrever o *BLWARTH* como série, mas por conta do valor baixo, foi decidido criar o roteiro de um curta, pois o valor era maior e assim poderíamos investir mais no aperfeiçoamento do projeto.

Depois dessa mudança de planos, Levi e eu nos reunimos para discutir algumas ideias de roteiro para o filme. Como tudo isso aconteceu rápido demais, nós tivemos que tomar muitas

decisões em pouco tempo. Nossa ponto de partida foi uma vontade do Levi de trabalhar algo relacionado à natureza e à água.

O Roteiro foi todo criado por mim e pelo Levi, mas por ele ser o diretor, tinha que cumprir outras obrigações e me deu muita liberdade para escrever a história. Eu tinha as ideias, mostrava para ele, a gente discutia e modificava juntos. Uma das primeiras decisões que tomamos foi a de fazer a Coxinha ser a protagonista do filme. Coxinha é a mais nova dos quatro monstrinhos e acreditamos que isso iria aumentar a identificação com o público-alvo do filme, que são crianças pertencentes à segunda infância, cuja faixa etária é entre três e seis anos de idade.

Nessa fase, podemos observar a presença de um pensamento mágico ou lúdico, no qual o elemento maravilhoso começa a despertar maior interesse [...] a criança passa por grande desenvolvimento psicológico e amadurecimento emocional e social, descobrindo a realidade exterior. (NESTERIUK, 2011, p. 160-161).

Nós tínhamos um universo criado e os personagens construídos. O desafio foi como inserir os temas que decidimos abordar dentro do que a gente já tinha. Começamos a tentar relacioná-los com os elementos que existiam na série.

Na websérie *BLWARH*, mostramos que os quatro monstrinhos vivem em um Oásis paradisíaco. Um oásis é uma região fértil em pleno deserto que só existe devido à presença de água. Em nenhum episódio da série foi mostrada a água, então no filme decidimos acrescentar esse elemento. Os desertos são regiões em que já existiu vegetação, mas devido às ações do tempo se transformaram em grandes porções de areia. Cinuca, Biulo, Coxinha e Lela moram em um Oásis no meio de um deserto. O que aconteceu para que esse local vira um deserto? Como é essa região além do Oásis?

O universo do *BLWARH* foi expandido para realizar o curta-metragem, portanto o público será apresentado para algo além do Oásis que já é conhecido na websérie. Tendo isso em mente, começamos a pensar em uma narrativa que trouxesse esse descobrimento também para dentro da história. Nossa intenção era colocar a protagonista na mesma situação que o público, a de conhecer coisas novas. Para isso acontecer era preciso criar um motivo que fizesse a Coxinha sair do Oásis

e ir em direção a esses lugares desconhecidos. Com todas essas primeiras ideias já era possível desenvolver a história do filme.

5.1 - A história

O curta-metragem *BLWARTH: Navegando no Deserto* conta a aventura da personagem Coxinha – a mais nova dos monstrinhos – que parte para o deserto em direção a um misterioso navio que flutua em cima de um arco-íris. Em sua jornada, Coxinha acaba descobrindo sobre terríveis criaturas que ameaçam o Oásis onde ela vive e seus amigos Cinuca, Biulo e Lela, saem a sua procura.

O roteiro do curta segue a estrutura clássica, explicada pelo autor Syd Field em seu livro “Manual do Roteiro”. Sendo assim, ele é dividido em três atos: a apresentação da história (ato I), o desenvolvimento (ato II) e a conclusão (ato III). Entre cada mudança de ato existe um ponto de virada (plot point), que é um acontecimento que muda o rumo da história.

O filme começa com a apresentação do Oásis, lugar onde os monstrinhos vivem, dos personagens, dando destaque para Coxinha, protagonista e motivadora do conflito da história. Nessa primeira parte, Coxinha passa a maior parte do tempo desenhando, que é o que ela mais gosta de fazer. Algumas características dos outros personagens também são apresentadas. Lela aparece esculpindo uma pedra, pois ela é a artista da turma. Ela também é bastante irritada e isso é mostrado quando Biulo e Cinuca começam a atrapalhá-la enquanto ela esculpe. Cinuca é convencido e adora chamar atenção. Biulo tem uma língua enorme, é atrapalhado e brincalhão. Ele derruba a pedra que Lela estava esculpindo.

O conflito do curta é apresentado quando começa a chover e Coxinha observa um grande barco em cima de um arco-íris passando no céu. Coxinha fica maravilhada com o barco e começa a segui-lo sempre que ele aparece, pois ela quer chegar perto dele para ver melhor e desenhá-lo. Isso é mostrado quando o barco passa por cima do Oásis em outro momento e Coxinha sobe na maior árvore para poder vê-lo mais de perto. Quando Coxinha sobe na árvore, Cinuca vê, se estica e traz ela para baixo. Por ela ser a mais nova, os outros monstrinhos estão sempre cuidando da Coxinha e mostrando o que ela pode ou não fazer.

Em outro momento de aparição do barco, coxinha corre atrás dele e chega até um rio. Nessa hora é mostrado que o Oásis é cercado por um rio e do outro lado existe um enorme deserto. O barco segue em direção ao deserto e se afasta do Oásis. Coxinha tenta pular para atravessar o rio, mas Biulo estica sua língua e segura Coxinha, impedindo que ela pule. Cinuca, Biulo e Lela brigam com Coxinha, dando a entender que ela não deve sair do Oásis porque é perigoso. Ela chora e sai correndo.

Após esse acontecimento, a história se encaminha para o seu segundo ato. É aqui que acontece o primeiro ponto de virada do filme. No momento em que todos estão dormindo, começa a chover. Coxinha acorda por causa das gotas caindo em seu rosto. Assim que acorda, Coxinha olha para o céu e vê o barco bem em cima dela. Ela se levanta cuidadosamente para não acordar os outros, vai em direção aos seus lápis e papéis e guarda tudo numa mochilinha verde. Coxinha vai para o rio. Ela pula novamente para tentar atravessá-lo e dessa vez consegue. Quando Coxinha pula, um lápis cai de sua mochila e fica preso nas pedras do rio. Ela não percebe e segue em direção ao deserto. Assim começa o segundo ato do filme que mostra toda a aventura dela nessa busca pelo barco. Nessa parte do curta existem explicações sobre o universo do *BLWARTH*, principalmente sobre o barco e sobre o deserto, além da apresentação dos vilões da história e de um novo personagem.

Depois que a Coxinha sai do Oásis, ela continua seguindo o barco. Distraída, Coxinha não nota alguns buracos no meio do deserto e acaba caindo em um deles. Paralelo a isso, Biulo e Cinuca estão procurando por Coxinha no Oásis. Lela está dormindo. Biulo e Cinuca estão fazendo muito barulho. Lela acorda e vai para o rio lavar o rosto. Lela se aproxima do rio com os olhos fechados ainda de sono e com o cabelo começa a pegar um pouco de água e jogar em seu rosto. Nisso, um lápis gruda na cara de Lela sem que ela perceba. Lela então abre os olhos e começa a se sacudir para o lápis cair. Ela vê que é o lápis da Coxinha que estava no rio e entende que ela foi para o deserto.

Voltando para a Coxinha, mostra-se que ela caiu em uma espécie de caverna repleta de grandes túneis. Ela anda pelos túneis para explorar o local. No caminho, Coxinha se depara com um grande objeto circular (um fenaquistoscópio) com algumas figuras desenhadas. Ela faz o objeto rodar e as figuras começam a se mover, mostrando um ciclo de acontecimentos: a terra vazia, barco vem e nuvens se formam, a chuva cai, as plantas nascem, o barco vai embora e minhocas gigantes

atacam as plantas. Essa parte da história serve para dar uma explicação tanto para Coxinha quanto para o público sobre a existência do barco, sua função naquele universo e também apresenta os vilões do filme e a razão pela qual eles são os antagonistas. O barco é o elemento que traz a chuva para aquela região e faz as plantas crescerem. As minhocas são pragas gigantes que comem as plantas. No *BLWARTH*, o único lugar que ainda existe vegetação é o Oásis, ou seja, é para lá que as minhocas vão.

Coxinha continua a explorar o lugar. Em um dos túneis, Coxinha se depara com uma criatura gigante laranja adormecida. É uma das minhocas. Ela se assusta e a minhoca acorda. A Coxinha começa a ser perseguida pela minhoca, até que uma hora ela vê uma luz vindo de cima e corre para chegar nesse lugar. Ela chega até um dos buracos parecidos com o que ela caiu. A minhoca continua atrás dela. Coxinha começa a girar seu cabelo e levanta voo, seguindo o caminho para cima do buraco até conseguir sair da caverna e voltar ao deserto. Ela vê a bandeirinha do barco de longe e sai correndo pelas dunas para tentar chegar até ele.

Enquanto isso, Biulo, Cinuca e Lela saem para procurar Coxinha. Os monstrinhos têm a capacidade de assumir outras formas. Biulo, por exemplo, se transforma em um balão, levando Lela e Cinuca pelo deserto. Cinuca se transforma em uma luneta para Lela tentar encontrar Coxinha. A busca dos três não dá muito resultado, pois um vento muito forte faz o balão voltar para o Oásis e eles caem. Já no deserto, Coxinha consegue chegar onde o barco está. Ela pula para dentro dele e começa a olhar as coisas, mas está muito cansada e acaba dormindo perto das cordas da vela.

Cinuca, Biulo e Lela desmaiaram por causa da queda. Quando acordam, percebem que a pedra que Lela estava esculpindo foi quebrada por causa do acidente. Lela fica muito triste e chora. Nesse momento, os três começam a sentir tremores no Oásis e uma sombra enorme começa a cobrí-los. Quando eles se viram, se deparam com uma minhoca enorme atacando o Oásis. Cinuca se transforma em um tentáculo gigante e Biulo em uma raquete e os dois começam a lutar contra as minhocas. Cinuca usa Biulo para bater nas criaturas. Uma das minhocas se abaixa para atacar Lela e ela usa seu cabelo para se defender. O ataque das minhocas ao Oásis é o marco da mudança do segundo ato para o terceiro (o segundo plot point). Depois disso a história se encaminha para o seu desfecho.

De volta ao deserto, Coxinha acorda por conta da curva acentuada que o barco faz. Ela passa um tempo admirando o barco navegando por cima das nuvens e do arco-íris e logo em seguida pega seus papéis para começar a desenhar. Por conta do vento forte, os papéis de coixinha voam para a parte de cima do barco. Quando ela sobe para pegá-los, se depara com Brisco, o personagem novo da história. Ele é um monstrinho azul claro e com uma barba feita de nuvens. Ele é o marinheiro que controla o barco, levando a chuva por onde navega. Lá de cima Coxinha vê o cesto da gávea que fica na parte de cima do mastro do navio e voa até ele. Dentro do cesto Coxinha consegue ver o Oásis e percebe que as minhocas estão atacando. Ela vai até o Brisco desesperada pedindo para ele levar o barco até lá, mas ele não dá atenção. Coxinha empurra o Brisco e mexe no leme para mover o barco.

Quando Coxinha toma a direção do barco, Brisco fica muito bravo e isso faz com que comece a chover muito forte. A luta de Biulo, Cinuca e Lela contra as minhocas continua no Oásis. Coxinha tenta levar o barco para a direção do Oásis e com isso ele sai de cima do arco-íris e começa a cair. A chuva se intensifica e começa a relampagar. Por conta dos relâmpagos, algumas minhocas começam a recuar e outras são atingidas quando Coxinha “aterrissa” o barco no Oásis.

Por conta da queda, o barco se quebra em algumas partes, um buraco muito grande se abre no casco. Muitas árvores do Oásis foram derrubadas pelo barco. Cinuca, Biulo e Lela se aproximam do barco e olham para o buraco do casco. Lá de dentro sai Coxinha. Os três monstrinhos ficam muito felizes de ver que ela está bem. Eles se abraçam. Enquanto comemoram a chegada de Coxinha, Brisco sai de dentro do barco. Cinuca, Biulo e Lela o observam e ficam surpresos com a presença dessa criatura estranha para eles. Brisco olha para o barco e fica muito triste por vê-lo quebrado. Ele fica com raiva e briga com Coxinha. Ela chora.

Lela observa o barco quebrado e se compadece com situação de Brisco, pois sentiu o mesmo quando viu sua pedra quebrada. Ela fica um pouco pensativa até que tem uma ideia para ajudar Brisco a consertar seu barco. Lela sai por um momento e volta carregando alguns pedaços de sua pedra quebrada. Ela os coloca no buraco do barco. Os outros monstrinhos observam a atitude de Lela e começam a ajudá-la. Cada um pega um pedaço da pedra e coloca no buraco do barco, para tapá-lo. Brisco observa os monstrinhos se esforçando para consertar seu barco. Coxinha pega um pedaço da pedra e entrega para Brisco, como uma maneira de se redimir pelo

que fez. Brisco se alegra e recebe a pedra de Coxinha. Os cinco monstrinhos ficam próximos. Brisco coloca seu chapéu de marinheiro e assim acontece o desfecho da história.

5.2 - Os personagens

Segundo Sérgio Nesteriuk (2011, p. 181), “a noção de personagem pode ser entendida como a representação de uma entidade que pratica e, principalmente, vive as ações apresentadas em uma história”. No filme *BLWARH: Navegando no Deserto*, temos os quatro personagens já conhecidos da websérie (Coxinha, Lela, Cinuca e Biulo), o Brisco, personagem novo que é apresentado no curta e as minhocas que são as vilãs da história. Como entrei para a equipe da websérie com o projeto já iniciado, não fiz parte da criação dos personagens, mas no curta o Levi e eu discutimos sobre todos, fizemos algumas alterações, desenvolvemos melhor o Brisco que já existia apenas no papel e pensamos nos antagonistas. Nesse capítulo farei uma descrição mais aprofundada dos quatro personagens já apresentados na websérie e dos outros dois que estão apenas no filme.

5.2.1 – Coxinha

Figura 9 - Coxinha



Fonte: Levi Magalhães

Coxinha é a protagonista do curta. Ela é uma monstrinha de cor rosa e laço amarelo no cabelo. Coxinha é a caçula mimada da turma. Ela é sempre alegre e amorosa, mas costuma chorar e berrar quando não consegue o que quer e, por conta disso, acaba fazendo algumas coisas erradas e recebe bronca dos outros monstrinhos. Uma característica peculiar de Coxinha é que ela morde ou come tudo aquilo que a assusta. Ela também tem a habilidade de utilizar seu cabelo como uma espécie de hélice para realizar pequenos voos. Além de brincar com os outros, uma das coisas que ela adora fazer é desenhar. Coxinha é bastante curiosa e é basicamente por conta dessa característica que se desenvolve a história do filme.

5.2.2 – Lela

Figura 10 - Lela



Fonte: Levi Magalhães

Lela é a monstrinha laranja de formato triangular. Ela tem olheiras profundas e um cabelo muito grande. Lela é a artista da turma. É a mais séria de todos, parece que está sempre de mau-humor. Lela se acha a criatura mais inteligente de todas e por isso é um pouco esnobe. Ela acha que os outros monstros não são capazes de entender a beleza e a complexidade de suas obras de arte. Suas habilidades artísticas vão desde a pintura até a escultura. Lela também se empolga cantando às vezes. Seu cabelo é a sua melhor ferramenta. Ela faz tudo utilizando ele. Lela se irrita mais facilmente com o Biulo, pois ele sempre destrói suas coisas. No fundo, ela gosta de todos, mas não costuma demonstrar seus sentimentos por eles.

5.2.3 – Biulo

Figura 11- Biulo



Fonte: Levi Magalhães

Biulo é uma criatura verde, dentuça e tem uma gigantesca língua que não cabe dentro de sua boca. Ele é bastante inquieto e brincalhão. Seu melhor amigo é o Cinuca e por isso está sempre o seguindo para todos os lados. Biulo é muito desastrado e vive quebrando as coisas da Lela. Sua principal característica é o fato de estar sempre lambendo tudo. Ele também é um grande comilão. Biulo é muito divertido e gosta de todos os seus amigos, até mesmo da Lela que está sempre evitando ele. Sua língua é a sua melhor ferramenta, mas às vezes ele mesmo se atrapalha com ela.

5.2.4 – Cinuca

Figura 12 - Cinuca



Fonte: Levi Magalhães

Cinuca é o monstrinho azul de dentes grandes. Ele é o líder da turma. Todos escutam quando ele tem algo a falar. Está sempre de olho no que os outros estão fazendo. Ele é um pouco convencido, mas não chega a ser tanto quanto a Lela. Cinuca é muito divertido e adora pregar peças nos outros, às vezes para lhes ensinar alguma lição e outras apenas para se divertir. Ele é muito corajoso e está sempre pronto para ajudar os outros. Sempre defende seus amigos quando algum está em uma situação de perigo.

5.2.5 – Brisco

Figura 13 - Brisco



Fonte: Levi Magalhães

Brisco é o personagem novo da história. Ele é uma criatura azul clara com uma barba feita de nuvem. Brisco é mais velho que os outros monstrinhos. Ele é o marinheiro do barco que leva a chuva para o universo do BLWARH, por isso está sempre viajando. O temperamento do Brisco influencia as chuvas. Quando fica nervoso, as chuvas ficam mais fortes e ocorrem raios e trovões. Ele é um pouco resmungão, mas tem um bom coração.

5.2.6 – Minhucas

Figura 14 - Minhoca



Fonte: Levi Magalhães

As minhocas são as antagonistas do filme. São criaturas gigantes de corpo cilíndrico e possuem coloração laranja e vermelha. Elas vivem em uma espécie de caverna embaixo do deserto. Escavam grandes túneis e fazem buracos para chegar até a superfície. As minhocas são pragas que se alimentam de plantas.

5.3 - O processo de escrita

Assim como o universo do BLWARTH teve que ser transformado para o curta-metragem, o processo de escrita também sofreu algumas alterações. Na websérie os roteiros eram muito curtos e sempre com alguma situação cômica acontecendo. Como os episódios não tinham mais do que dois minutos, não tinha como desenvolver os personagens de maneira mais aprofundada ou criar histórias mais elaboradas. Portanto, com o curta surgiu a oportunidade de fazer uma história maior sobre os quatro monstrinhos, explicando mais sobre eles e sobre o lugar onde vivem.

Uma das principais diferenças entre a escrita do roteiro do filme e da série é em relação aos cenários. Na websérie, o único cenário era o Oásis e isso facilitava muito na hora de escrever. Em *BLWARTH: Navegando no Deserto* foram acrescentados mais três cenários: o deserto, uma caverna e um barco. Sendo assim, para cada cenário novo era preciso uma descrição bem detalhada. A importância da criação desses cenários ia para além da história do filme. Nós

pensamos em fazê-los de maneira que depois a equipe de arte conseguisse reproduzi-los com materiais simples e que coubesse no orçamento do projeto, além de levar em consideração toda a estrutura e os equipamentos que teríamos para gravar as cenas.

Além da descrição dos cenários, foi preciso descrever muito bem a ação de cada personagem, pois os diálogos deles não são comprehensíveis, então toda a narrativa tem que ser entendida através das ações dos personagens e das expressões deles. Segundo Syd Field (1982), o roteiro é uma história contada em imagens, ou seja, ele precisa estar escrito de maneira que seja possível visualizar como as cenas realmente irão acontecer, quais são os elementos presentes, as ações dos personagens, etc. Desse modo, em se tratando de um roteiro de animação, tudo deve estar bem detalhado, pois as cenas não serão interpretadas por atores. Assim como acontecia na websérie, no filme o animador é o encarregado de dar vida aos bonecos e ele precisa entender perfeitamente o que cada um está fazendo e sentindo para poder reproduzir da melhor maneira na hora de animá-los.

Diferentemente da série, o processo de escrita do roteiro do curta seguiu um pouco mais o passo a passo básico das etapas de um roteiro. O Levi e eu elaboramos uma storyline e a partir dela desenvolvemos o argumento do filme. Com o argumento pronto, passamos logo para o formato do roteiro em si, com o cabeçalho antes de cada cena, as descrições e as transições. Para o curta também foi feito o storyboard que é de grande utilidade na hora de animar, pois ajuda a visualizar como as ações irão acontecer, como os personagens estão dispostos no cenário, o enquadramento de cada cena e os movimentos de câmera. Nesse processo de escrita do filme era mais importante seguir a estrutura correta do roteiro, pois o número de cenas é bem maior, já que existem três cenários novos, muito mais ações dos personagens e mudanças de dia e noite pela história ser maior. Para a equipe de animação também era melhor essa ordem, pois na websérie só o Levi animava e como ele já tinha o domínio do que ia acontecer e do que cada personagem iria fazer, ficava muito mais fácil. Já no curta, a equipe de animação foi formada por quatro pessoas, então todos precisavam entender exatamente o que seria feito em cada cena.

Essa estrutura do roteiro com as divisões de cenas e os cabeçalhos também é importante para criar a ação dramática do filme. Entende-se por ação dramática “os encadeamentos dos feitos e dos acontecimentos que formam a história” (COMPARATO, 2000, p. 163), ou seja, dividir as cenas e colocá-las em ordem é montar a maneira que o conflito do filme será contado ao público.

Como na websérie os episódios eram curtos e se passavam sempre no mesmo cenário, a ação dramática era mais simples de ser construída. Isso não acontece no curta, pois o número de cenas é muito maior, existem acontecimentos simultâneos, o conflito é mais complexo e as ações dos personagens são mais elaboradas. Sendo assim, a ordem das cenas deve ser pensada de maneira que a história fique fluida e que prenda a atenção do espectador até o final.

5.3.1 - As mudanças

Desde o começo da escrita do roteiro do *BLWARH: Navegando no Deserto*, a história sofreu algumas mudanças. A primeira versão do roteiro foi escrita em poucos dias porque a ideia de inscrever o *BLWARH* em um edital de curta-metragem surgiu de última hora, então tínhamos pouco tempo para desenvolver o projeto. As alterações que aconteceram na história do filme foram pensadas e discutidas em dois momentos principais: durante as orientações com o professor Marcelo Dídimi e nas gravações do filme. Dedicarei os parágrafos seguintes para explicar as mudanças com mais detalhes.

O projeto do curta foi inscrito no edital em fevereiro de 2016. Nessa mesma época, Levi e eu estávamos começando a pensar no tema do nosso trabalho de conclusão de curso. Nossa vontade era de usar o *BLWARH* como TCC, mas ainda não sabíamos se o curta seria contemplado pelo edital, então cada um foi desenvolvendo uma outra ideia como alternativa. Por conta disso, acabamos deixando o *BLWARH* um pouco em segundo plano. No dia 9 de setembro de 2016 saiu o resultado do edital e assim ficamos sabendo que o nosso projeto havia sido contemplado. Foi um dia de dupla comemoração, pois além de termos recebido essa ótima notícia, era meu aniversário. Quando ficamos sabendo dessa aprovação, voltamos ao plano inicial de concluirmos o curso desenvolvendo o curta do *BLWARH* e a partir disso, começamos a rever o projeto e realizar algumas mudanças no roteiro.

As alterações na história do curta começaram de fato nas primeiras orientações com o professor Marcelo. Como eu e o Levi escrevemos o roteiro juntos, nós dois sempre estávamos presentes nas reuniões referentes ao roteiro. Do primeiro para o segundo tratamento foram modificadas tanto a ordem de algumas cenas para potencializar a curva dramática, quanto algumas ações dos personagens dentro das cenas, deixando a narrativa mais fluida e procurando diminuir os furos no roteiro (seja transformando ações já escritas ou adicionando novas).

Uma das mudanças que fizemos no segundo tratamento durante as orientações foi acrescentar uma perseguição no momento em que a Coxinha cai na caverna das minhocas. No primeiro roteiro não existia nenhuma perseguição. A Coxinha apenas ouvia o barulho das minhocas se aproximando, se escondia e via elas se deslocando pelos túneis da caverna. Se a cena acontecesse dessa maneira, provavelmente não iria causar o impacto que a gente gostaria. Portanto, fazer a Coxinha ser perseguida potencializa esse primeiro encontro com as vilãs da história e passa a sensação de que elas são realmente perigosas.

Outra alteração foi em relação ao momento em que os monstrinhos saem para procurar Coxinha. Na primeira versão do roteiro, apenas Cinuca e Biulo saíam de balão pelo deserto para procurar Coxinha enquanto Lela estava no Oásis esculpindo. O vento levava o balão de volta para o Oásis e eles caíam, quebrando a escultura de Lela. Nesse momento, Lela se dava conta de que os lápis caídos da Coxinha formavam uma trilha para o arco-íris, então eles iriam consertar o balão para poder ir atrás dela novamente. A intenção era mostrar que eles estavam tentando procurar Coxinha, mas encontraram obstáculos pelo caminho e assim perderam um tempo com isso. Nesse tempo, Coxinha iria atingir seu objetivo e encaminharia a narrativa para o terceiro ato. Entretanto, durante as orientações, percebemos que não seria interessante fazer o balão quebrar e eles consertarem porque descobriram uma trilha de lápis de cor. Para fazer a história fluir melhor, decidimos que os três deveriam sair no balão para procurar Coxinha, mas os ventos iriam levar o barco de volta para o Oásis e por conta do impacto da queda, eles iriam desmaiá. Dessa maneira, continuaria existindo esse respiro na narrativa dos três monstrinhos, para que o arco dramático da protagonista pudesse se desenvolver.

A última e a maior mudança foi o final do filme. Ele foi modificado duas vezes, sendo a primeira nas reuniões com o orientador e a segunda durante as filmagens. Na primeira versão do roteiro, o barco caía no Oásis e de dentro dele saíam a Coxinha e o Brisco. Os outros três monstrinhos abraçavam Coxinha, todos olhavam para o deserto e viam que tudo estava florido. Um tempo depois, Lela entregava para Coxinha uma escultura em formato de elefante, fazendo referência a um desenho da Coxinha que aparecia no começo do filme. Já na segunda versão, o Brisco fica triste por ver seu barco destruído, então a Coxinha abraça ele. Depois disso, Lela entrega para Coxinha uma escultura de um barco com o cabelo da Coxinha. Depois de fechar essa segunda versão, ainda conversamos com o nosso orientador antes de começar as filmagens e ele

sugeriu tirar a parte em que todo o deserto ficava florido, pois não teria sentido isso acontecer quase que instantaneamente.

Antes de gravar última cena, a equipe da animação se reuniu para discutir novamente o fim do filme, pois ainda não estava do jeito que o Levi gostaria. Foi colocado em questão o ato da Lela de entregar uma escultura para Coxinha. Quando escrevemos essa parte do roteiro, a intenção era enfatizar que no começo da história a Lela estava sempre esculpindo, mas não dava para saber o que era. Então esse final seria para revelar qual era a escultura, além de mostrar que a Lela tem um carinho pela Coxinha, mesmo que durante alguns momentos do filme pareça que ela não se importa muito com a monstrinha. Porém, essa entrega da escultura não iria ter a força que a gente gostaria porque a relação das duas personagens não foi desenvolvida de uma maneira mais profunda durante o roteiro. Não faria sentido que o final fosse dessa forma.

Durante a conversa, foi sugerido pelo Elvio Franklin, assistente de animação do curta, uma outra maneira de encerrar o filme. Ao longo da história, vemos Lela esculpindo uma pedra bem grande, até que em determinado momento, a escultura dela quebra e ela fica muito triste com isso. Na tentativa de salvar os amigos, Coxinha direciona o barco para o Oásis. O barco cai no Oásis e se quebra em alguns pedaços. Brisco vê o barco quebrado e fica triste. A sugestão dada pelo Elvio foi que quando Lela visse o Brisco triste por conta do seu barco ter quebrado, ela se lembraria da escultura dela que também quebrou e iria se compadecer da situação de Brisco. Nesse momento ela sai de quadro e depois volta trazendo os pedaços quebrados da escultura dela. Lela coloca um desses pedaços no buraco do barco, então cada um dos personagens coloca uma pedra no buraco até que ele fique todo fechado, o Brisco se emociona e todos se abraçam.

Desse modo, ficaria mais fácil perceber a relação estabelecida por conta da tristeza dos personagens por terem objetos de valor sentimental quebrados, além de mostrar que a Lela se importa com os outros, embora pareça sempre indiferente em relação aos demais. E assim o final ficaria mais agradável tanto por dar a entender que tudo acabou bem, quanto por mostrar o começo da construção de uma nova amizade entre o Brisco e os outros monstrinhos, o que pode ser um gancho para novas histórias do universo *BLWARH*.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O roteiro do curta-metragem *BLWARTH: Navegando no Deserto* foi uma etapa de um processo que já tinha sido iniciado anteriormente com a websérie. Do momento em que entrei para a equipe da série como roteirista até o término da gravação do filme, passei por muito aprendizado que vai além da evolução no processo de escrita. Pude aprender sobre animação, processo criativo e autoconfiança. Todos esses aprendizados são parte do trabalho, pois acabam se interligando de várias maneiras.

Conhecer mais sobre o mundo da animação abriu os meus olhos para outra possibilidade de fazer cinema. Antes de me aproximar desse universo, pensava que não poderia trabalhar com animação por não saber desenhar. Pensamento muito comum para quem não conhece nada da área. Felizmente, descobri que estava errada. Esse conhecimento básico me fez entender como é trabalhar com a utilização dessa linguagem, o que é possível fazer, quais ferramentas e materiais eu posso utilizar. Informações que foram de fundamental importância tanto para o processo criativo da história, como para a elaboração do roteiro do curta-metragem.

A escrita do roteiro do *BLWARTH* foi um processo de crescimento e trabalho de autoconfiança. Levi e eu escrevemos juntos, mas ele me deu muita liberdade para criar. Por confiar nele, eu abusei da liberdade e não tive medo de falar toda e qualquer ideia que passava pela minha cabeça, o que antes não acontecia. Levi me ajudou muito a não sabotar meu próprio processo criativo e aos poucos isso foi acontecendo naturalmente. Assim eu pude mergulhar de cabeça na escrita do roteiro e deixar a criatividade fluir até chegar ao ponto do universo do *BLWARTH* se internalizar em mim e eu já saber que caminho traçar para a história continuar.

Escrever para a tela é um processo. O que se escreve hoje está defasado no dia seguinte. E o que se escreve amanhã será antigo depois de amanhã. E o que se escreve depois de amanhã estará superado um dia depois. Assim funciona o processo de escrever; é maior que nós. Tem vida própria, suas próprias necessidades, suas exigências próprias (FIELD, 1982, p. 10).

Encerro esse memorial com um sentimento de profunda gratidão ao aprendizado que tive durante todo o processo, à credibilidade que me foi dada pelo Levi, e ao meu crescimento pessoal e profissional.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. 14.ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2000.

MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha anima escola**: técnicas de animação para professores e alunos. 2.ed. Rio de Janeiro: IDEIA, 2015.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: ANIMATV, 2011.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais II**: gêneros cinematográficos. Covilhã: Livros LabCom, 2010.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 1998.

SILVA, M. V. B. **Cultura das séries**: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. Revista Galaxia, São Paulo, n. 27, p. 241-252, jun. 2014. Disponível em <<http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014115810>>. Acesso em: 20 out. 2017.

ZANETTI, Daniela. **Webséries**: narrativas seriadas em ambientes virtuais. Revista GEMInIs, São Paulo, v.4, n.1, jan/jun.2013. Disponível em: <https://issuu.com/revistageminis/docs/revista6_completa>. Acesso em: 23 out. 2017.

8. REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

- “A Fuga das Galinhas” (2000), Nick Park e Peter Lord.
- “Branca de Neve e os Sete Anões” (1937), David Hand.
- “Crusader Rabbit” (1950 – 1959), Alexander Anderson.
- “Irmão do Jorel” (2014 – presente), Juliano Enrico.
- “Little Nemo in Slumberland” (1905 – 1911), Winsor McCay.
- “MAD” (2010 – 2013), Kevin Shinick.
- “Neighbours” (1952), Norman McLaren.
- “O Gato Félix” (1919), Otto Messmer e Pat Sullivan.
- “Over the Garden Wall” (2014), Patrick McHale.
- “Pingu” (1986 – 2006), Otmar Gutmann.
- “Shaun, o Carneiro” (2007 – 2016), Richard Goleszowski e Nick Park.
- “South Park” (1997 – presente), Trey Parker e Matt Stone.
- “Steamboat Willie” (1928), Ub Iwerks e Walt Disney.
- “Stones” (2000), Ferenc Cakó.

9. ANEXO

BLWARTH: Navegando no deserto

Por Carolina Carlini e Levi Magalhães

blevims@hotmail.com
carlinicarolina@hotmail.com

CENA 01 - EXT. OÁSIS - DIA

Um grande Oásis com arbustos e a copa das árvores feitas de esponjas coloridas. Troncos de giz, chão de restos de lápis de cor. É rodeado por um rio que o separa do enorme deserto em sua volta. COXINHA, monstrinha rosa, criança, cabelos roxos com um laço amarelo. COXINHA está desenhando. Papéis jogados no chão. (créditos e título do filme aparecem nos desenhos). Começa a chover. COXINHA se assusta, pega seus desenhos e lápis e se esconde embaixo de uma árvore. Um arco-íris se forma no céu. Em cima do arco-íris existe um navio grande. O navio tem uma chaminé que solta nuvens que se agrupam com as demais, reforçando a chuva. COXINHA olha fixamente para o arco-íris e para o navio deslumbrada. Coxinha sorri e seu cabelo balança. COXINHA pega os lápis e papéis e começa a desenhar o arco-íris. Ela corre para tentarvê-lo melhor e esbarra em LELA, monstrinha laranja, formato triangular, cabelo preto enrolado na cabeça, batom vermelho. COXINHA mostra seu desenho para LELA, mas ela ignora. LELA está ocupada carregando um bloco de pedra. Uma das folhas planam e tapam a visão de LELA. LELA começa a berrar. COXINHA tenta subir na árvore para poder ver melhor o arco-íris. CINUCA, monstrinho azul arredondado, dentes grandes, vê COXINHA tentando subir na árvore. Ele se aproxima, morde o cabelo dela e a puxa de volta. CINUCA grunhe alertando-a do perigo de subir numa árvore. COXINHA resmunga. A chuva para. O arco-íris some. COXINHA olha para o céu e fica triste.

FADE OUT/IN

CENA 02 - EXT. OÁSIS - DIA

O dia está ensolarado e o céu está limpo. LELA está esculpindo uma enorme pedra. BIULO, monstrinho verde arredondado, tem uma língua grande, dá uma lambida na escultura de LELA e acaba derrubando a pedra. LELA solta um grunhido alto, brigando com BIULO. CINUCA ri do grunhido de LELA. CINUCA olha para frente e vê COXINHA concentrada desenhando. Nuvens grandes aparecem no céu. Começa a chover. Um arco-íris se forma novamente aos poucos. O navio também reaparece de longe. COXINHA para de desenhar e olha para o céu. COXINHA sorri e balança o cabelo. COXINHA pega seus lápis e papel e sai em direção ao arco-íris para terminar o desenho. COXINHA se aproxima da beira do rio que rodeia o oásis. BIULO vê COXINHA e corre para pegá-la. Ele estica sua língua até COXINHA e consegue puxá-la. COXINHA leva um susto. O desenho de COXINHA cai na água. CINUCA e LELA se aproximam. Os três monstrinhos soltam grunhidos brigando com COXINHA por ela quase ter saído do Oásis. COXINHA olha para o desenho no rio. COXINHA chora e sai correndo.

FADE OUT/IN

CENA 3 - EXT. OÁSIS/DESERTO - DIA

O dia está amanhecendo. Os quatro monstrinhos estão dormindo. Começa a respingar chuva. COXINHA acorda com as gotas. Mais uma vez o arco-íris e o navio aparecem. COXINHA pega seus lápis e papéis atrás do arbusto. COXINHA pensa em chamar seus colegas, porém recua. COXINHA coloca todo seu material em uma mochilinha. COXINHA coloca a mochilinha nas costas e vai novamente em direção ao arco-íris. COXINHA caminha até o rio que contorna o Oásis. COXINHA para e olha para trás com receio de continuar. COXINHA olha novamente para o navio que está sumindo de vista. COXINHA pega impulso para pular o rio. Alguns de seus lápis caem da mochila. COXINHA segue no deserto para tentar chegar ao arco-íris. A chuva fica mais fraca. O arco-íris começa a se desfazer e o navio a desaparecer. COXINHA está subindo a duna e corre para tentar chegar mais perto antes que ele se desfaça por completo. Do outro lado da duna, existem diversos buracos na areia, alguns levemente camuflados. COXINHA estranha, no entanto, continua correndo com o olhar voltado para o arco-íris. COXINHA cai em um buraco.

FADE OUT/IN

CENA 04 - EXT.OÁSIS - DIA

CINUCA e BIULO estão procurando COXINHA. LELA está dormindo. CINUCA procura nas árvores e BIULO olha atrás dos arbustos. CINUCA olha por baixo de pedras. BIULO puxa LELA para ver se COXINHA está embaixo dela. Eles grunhem chamando COXINHA. LELA acorda e olha com cara de brava para CINUCA e BIULO. LELA se levanta e sai para a direção oposta. Resmungando, LELA procura outro lugar para dormir. Ela caminha em direção ao rio e acaba pisando em alguma coisa. LELA olha para o chão e vê que pisou num lápis da COXINHA. LELA se aproxima do rio e percebe que tem mais alguns lápis caídos do outro lado. LELA chama CINUCA e BIULO e mostra os lápis da COXINHA para eles.

FADE OUT/IN

CENA 05 - INT/EXT.TÚNEL - DIA

Gigantesca caverna no subsolo. Ambiente escuro. Túneis largos perpendiculares. Paredes esburacadas. Assemelha-se a um gigantesco formigueiro. Portas, janelas, quadros de

arte, computadores, cadeiras e outros diversos móveis estão quebrados e jogados pelo local. COXINHA está percorrendo o túnel. Ela olha para todos os lados e tenta desviar das coisas quebradas que estão no caminho. Janelas, cacos de espelhos. COXINHA, afastando e esbarrando em objetos, acaba despertando vagalumes que estavam repousando em uma mesa quebrada. Os vagalumes rodeiam COXINHA. COXINHA abre bem a boca e come alguns vagalumes, fecha os olhos e sacode o cabelo bem rápido. Seu cabelo acende como uma lanterna. COXINHA mira a lanterna pelo entorno do local. COXINHA acaba encontrando um livro/hieróglifo com desenhos, entre os escombros (Animação: terra vazia, nuvens se formando, cai a chuva, plantas crescem, chuva para, pragas aparecem e devoram as plantas). COXINHA olha várias vezes para a parte das pragas, grunhe confusa. COXINHA esbarra e se assusta com um rádio que reproduz línguas esquisitas. O barulho ecoa. COXINHA fica paralisada. Tudo fica em silêncio por segundos. A terra começa a tremer e surgi um barulho muito forte vindo das profundezas. O barulho deixa COXINHA assustada, ela procura se esconder entre as pedras, mas acaba sendo surpreendida pelas PRAGAS - criaturas gigantes, listradas e com vários dentes. As PRAGAS avançam pelo túnel com muita velocidade comendo o que estiver pela frente. As PRAGAS seguem direção ao barulho e rastejam atrás de COXINHA. COXINHA cai e comece a correr. Ela esbarra e cai entre os outros buracos dos túneis, tenta escapar. COXINHA olha para cima. Está chovendo do lado de fora. COXINHA procura sair por cima, COXINHA gira o cabelo bem rápido como se fosse uma hélice. As PRAGAS se aproximam cada vez mais de COXINHA. A chuva engrossa e o trovão assusta as PRAGAS. COXINHA sai do buraco e aterrissa no meio das dunas. Fora do buraco é possível reparar no trajeto realizado pelas PRAGAS. Os buracos parecem se aproximar do Oásis. COXINHA está perdida e ofegante. Na direção oposta estão o arco-íris e o navio. O cabelo de coxinha para de emitir luz. COXINHA segue.

FADE OUT/IN

CENA 06 - EXT. DESERTO - DIA

Fim de tarde. Está chovendo. CINUCA e LELA estão num balão em busca da COXINHA. O balão é BIULO. CINUCA se transforma em uma luneta. LELA observa toda a imensidão do deserto e consegue ver algo entre as dunas, próximo a um arco-íris. CINUCA vira um ventilador para dar força ao balão. A chuva engrossa bastante e trovões acertam BIULO. Ventos fortes levam o balão para trás.

FADE OUT/IN

CENA 07 - EXT. OÁSIS - DIA

Fim de tarde. A chuva está parando aos poucos. O balão cai no Oásis e derruba a escultura de LELA. Os três monstrinhos descem esgotados da plataforma e desmaiaram.

FADE OUT/IN

CENA 08 - EXT. DESERTO - NOITE

COXINHA está ofegante. COXINHA caminha lentamente em direção ao navio. O navio desce e aterriza na areia. O arco-íris some por completo. A chuva para. COXINHA se surpreende.

COXINHA desce a duna e chega até o navio. COXINHA gira seu cabelo para poder voar e conseguir subir no barco. COXINHA entra no navio. Ela está mais ofegante e treme de frio. Seus olhos piscam vagarosamente. COXINHA se aconchega próximo ao mastro. COXINHA se enrola embaixo de uma vela caída e dorme.

FADE OUT/IN

CENA 09 - EXT. DESERTO - DIA

Amanhece. O sol está forte e o céu está com pouquíssimas nuvens. Oásis está com algumas árvores derrubadas e poças de água. CINUCA e BIULO despertam com LELA grunhindo altíssimo. LELA está com raiva. LELA reclama da sua escultura toda destruída. CINUCA e BIULO tentam se recompor e ajeitar toda a bagunça. CINUCA observa o arco-íris se formando ao longe, ele segue até o rio que circula o Oásis. CINUCA vê o grande número de buracos se aproximando. LELA está brigando com BIULO e CINUCA procura chamar a atenção deles. Os três monstrinhos são surpreendidos por um forte tremor. As PRAGAS começam a sair dos buracos.

FADE OUT/IN

CENA 10 - EXT. NAVIO - DIA

O navio está fazendo uma curva acentuada. COXINHA bate no mastro, ela acorda. COXINHA se recompõe, olha ao redor e sorri por estar dentro do navio. COXINHA pega os seus papéis e lápis de dentro da mochila e começa a desenhar tudo que vê. Desenhando, ela vê BRISCO, um monstro azul-claro de barba grande. Ele está controlando o leme. COXINHA fica confusa mas continua a explorar o navio. COXINHA olha pelas janelas e sobe no mastro. COXINHA admira a linda paisagem de cima do mastro, até ela olhar para os lado e ver as PRAGAS gigantes atacando seus amigos. COXINHA arregala os olhos e corre para BRISCO. Ela grunhe e mostra os monstrinhos em perigo. BRISCO mexe a cabeça negativamente. Ele aponta para o mapa ao lado do leme que mostra a rota obrigatória do navio. O mapa revela que o navio não pode sair de cima do arco-íris, pois se isso acontecer, o navio cai. COXINHA fica cabisbaixa.

FADE OUT/IN

CENA 11 - EXT. DESERTO - DIA

Os três monstrinhos se esforçam para defender o Oásis. CINUCA se transforma em um tentáculo e BIULO em algo que se assemelha a uma raquete. CINUCA e BIULO tentam acertar as PRAGA. As PRAGAS se aproximam do Oásis. Uma PRAGA tenta atacar LELA. LELA dá uma rabissaca (olhar com desprezo e virar a cara) na PRAGA. A PRAGA para e estranha o gesto, mas logo em seguida se ergue mais para atacar novamente. LELA fecha os olhos e encolhe. Cabelo de LELA se comporta como uma serpente que morde a PRAGA.

FADE OUT/IN

CENA 12 - EXT. NAVIO - DIA

COXINHA observa seus amigos sendo atacados. COXINHA tenta pegar o leme das mãos de BRISCO.

FADE OUT/IN

CENA 13 - EXT. DESERTO - DIA

CINUCA e BIULO fazem força para segurar a PRAGA.

FADE OUT/IN

CENA 14 - EXT. NAVIO - DIA

COXINHA continua tentando tirar BRISCO do leme.

FADE OUT/IN

CENA 15 - EXT. DESERTO - DIA

CINUCA e BIULO continuam fazendo força para segurar a PRAGA. As PRAGAS se unem e atacam juntas para forçar a barreira dos monstrinhos. CINUCA e BIULO estão perdendo a força.

FADE OUT/IN

CENA 16 - EXT. NAVIO - DIA

COXINHA empurra BRISCO e consegue pegar o leme das mãos dele. BRISCO cai e fica furioso. A chuva fica mais forte e começa a relampear. O navio solta mais nuvens. O céu fica coberto de nuvens. BRISCO tenta recuperar o controle do navio, mas não consegue. COXINHA gira o leme bruscamente para um lado do navio e para outro. O navio balança muito. COXINHA leva o navio com a chuva e os relâmpagos para fora do arco-íris. Ela segue para o Oásis.

FADE OUT/IN

CENA 17 - EXT. DESERTO/OÁSIS - DIA

CINUCA e BIULO perdem a força e são jogados para o ar. Uma PRAGA avança na direção de LELA e do Oásis. LELA fecha os olhos e grita. O navio se aproxima rapidamente trazendo chuva. A PRAGA se levanta para atacar LELA, mas é atingida por um raio. A chuva forte e os relâmpagos espantam as outras PRAGAS. CINUCA, BIULO e LELA pulam de alegria.

FADE OUT/IN

CENA 18 - EXT. NAVIO/OÁSIS - DIA

COXINHA pula de felicidade e esbarra no leme não conseguindo aterrizar. O NAVIO bate no Oásis e fica um pouco destruído. A chuva vai parando aos poucos. CINUCA, BIULO e LELA se aproximam. COXINHA sai do navio toda suja de terra e levemente machucada. COXINHA, CINUCA, BIULO e LELA se abraçam. Eles olham para a direção do deserto e veem que está tudo florido. Os quatro monstros caminham de volta para o Oásis. BRISCO em seguida sai do navio e vê o navio destruído. COXINHA balança o cabelo e olha para BRISCO. BRISCO respira fundo, triste. COXINHA abraça BRISCO.

FADE OUT/IN

CENA 19 - EXT. OÁSIS - DIA

LELA está esculpindo. BIULO tenta espiar atrás dos arbustos. LELA grunhe e BIULO sai correndo. LELA continua esculpindo bem concentrada. LELA pára, olha para a escultura e sorri.

LELA vai até a COXINHA, fecha os olhos dela com seu cabelo e coloca COXINHA na frente da escultura. LELA tira seu

cabelo dos olhos de COXINHA. CINUCA, BIULO e BRISCO vem em seguida. COXINHA olha para a escultura, arregala os olhos, sorri e mexe o cabelo. A escultura é um barco-coxinha. (créditos finais).

- TRATAMENTO 2 (29/10)

FADE OUT