



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

**Francisco Luan de Oliveira Pontes**

**O processo de um curta-metragem de  
animação independente**

**FORTALEZA**

**2023**

Francisco Luan de Oliveira Pontes

O processo de um curta-metragem de animação independente

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

Orientador: Profa. Dra. Maria Ines  
Dieuzeide Santos Souza

FORTALEZA-CE

2023

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)

---

P858p Pontes, Francisco Luan de Oliveira.

O processo de um curta-metragem de animação independente / Francisco Luan de Oliveira Pontes. – 2023.  
67 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Curso de Cinema e Audiovisual, Fortaleza, 2023.

Orientação: Profa. Dra. Maria Ines Dieuzeide Santos Souza.

1. Animação. 2. Recortes. 3. Produção. 4. Ansiedade. 5. Juventude. I. Título.

CDD 791.4

---

Francisco Luan de Oliveira Pontes

O processo de um curta-metragem de animação independente

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

Orientador: Profa. Dra. Maria Ines Dieuzeide  
Santos Souza

Aprovada em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dra. Maria Ines Dieuzeide (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dra. Shirley Mônica Silva Martins  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Esp. Brenno Levi de Sousa Magalhães  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

## AGRADECIMENTOS

À minha mãe e meu pai, Ana e Edmar, pelo apoio aos meus estudos e pela paciência para que eu os concluisse, eu sei que isso é um “luxo” o qual poucas pessoas na nossa família podem se dar. Obrigado por permanecerem do meu lado.

Aos irmãos que a vida me deu, Lucas e Gabriel, por enxergarem força e beleza em mim e nas minhas empreitadas mesmo quando nem eu não acredito mais nelas.

À minha orientadora, Maria Inês, por mitigar meus temores como autor, que foram muitos, e por toda a disponibilidade, mesmo lidando com muitas outras obrigações ao mesmo tempo.

À Shirley Martins e Levi Magalhães, por aceitarem ser parte da banca e compartilharem tantos conhecimentos comigo e com muitos outros alunos da graduação.

À Lívia, Vitor Viana, Denise, Rapha, Isabella, Vítor Matos, Joana, Fernanda e Pietra por serem tão solícitos nesse projeto e fazerem dele algo tão especial para si quanto ele é para mim.

Ao meu companheiro, Lucas Carvalho, por sua paciência e apoio incondicionais, resistindo por mim quando nem eu tinha forças.

À Dona Socorro, por ter me incentivado e ajudado em tantos aspectos a continuar tentando ingressar em uma faculdade quando eu não tinha mais esperanças de conseguir.

A todas as pessoas que apostaram em mim e que me presentearam com sua empatia e esperança durante esses 5 anos de graduação, vocês não sabem como isso foi importante para mim.

*“E se uma coisa boa acontecer?”*  
*Sugar, R. (2019), Steven Universe,*  
*Temporada 5 (Episódio 17).*  
*Cartoon Network.*

## **RESUMO**

Este memorial relata as etapas de desenvolvimento, pré-produção, filmagem e pós-produção do filme “Apenas Uma Sacola de Plástico”, realizado por Luan Oliveira. Neste curta-metragem de animação, são apresentados os dilemas e reflexões de um jovem rapaz que deseja se tornar uma sacola de plástico para se libertar das dores provocadas pelas emoções e ansiedades humanas. Na posição de uma sacola plástica, ele medita sobre seus medos, suas relações e sobre sua existência no mundo e começa a considerar o quão disposto está a encarar cada uma dessas questões. Neste memorial, além das etapas de produção de uma animação em recortes, serão explicadas as decisões temáticas, referenciais audiovisuais e inspirações do realizador.

**Palavras-chave:** animação, recortes, produção, ansiedade, juventude.

# SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>2. TEMA.....</b>	<b>10</b>
<b>3. DESENVOLVIMENTO.....</b>	<b>11</b>
3.1. CRIAÇÃO.....	12
3.2. METODOLOGIA DE PRODUÇÃO.....	13
3.3. PESQUISA.....	14
3.4. ROTEIRO.....	20
3.5. DESIGN DE PERSONAGENS.....	22
<b>4. PRÉ- PRODUÇÃO.....</b>	<b>26</b>
4.1. STORYBOARD.....	26
4.2. VOZ ORIGINAL.....	28
4.3. CENÁRIOS.....	30
4.4. PRODUÇÃO.....	36
4.5. FOTOGRAFIA.....	38
4.6. CONFECÇÃO DE RECORTES.....	39
4.6.1 PRODUÇÃO.....	39
4.6.2 ANIMAÇÃO.....	41
<b>5. FILMAGENS.....</b>	<b>43</b>
5.1 PRODUÇÃO.....	43
5.2. GRAVAÇÃO - PARTE 1.....	44
5.3 RE-PRODUZINDO.....	46
5.4 GRAVAÇÕES - PARTE 2.....	48
<b>6. PÓS-PRODUÇÃO.....</b>	<b>50</b>
6.1. EDIÇÃO E MONTAGEM.....	50
6.2 SOM.....	53
6.2.1 TRILHA SONORA.....	54
6.2.1.1 PAISAGEM SONORA.....	54
6.2.1.2 RUÍDOS.....	55
6.2.2 TRILHA MUSICAL:.....	56
6.2.3 VOZ.....	57
<b>7. CONCLUSÃO.....</b>	<b>58</b>
<b>8. REFERÊNCIAS.....</b>	<b>59</b>
<b>9. APÊNDICE.....</b>	<b>61</b>
9.1 APÊNDICE A - DESIGN DE PERSONAGEM APENAS UMA SACOLA DE PLÁSTICO..	61
9.2 APÊNDICE B - CRONOGRAMA GERAL.....	62
9.3 APÊNDICE C - PLANO DE FILMAGEM.....	63
9.4 APÊNDICE D - PLANILHA DE CLASSIFICAÇÃO DE PLANOS.....	64
9.5 APÊNDICE E - ROTEIRO APENAS UMA SACOLA DE PLÁSTICO.....	65

## 1. INTRODUÇÃO

Meu primeiro contato com o fazer animação foi em 2017, durante o curso básico de Cinema de Animação da Casa Amarela Eusélio Oliveira, após me sentir pessoalmente motivado a conhecer melhor a área por diversas obras animadas. No ano seguinte, 2018, ingressei no curso de Cinema & Audiovisual com o intuito de me aprimorar como realizador e principalmente como animador, entretanto me deparei com um curso que não contemplava em nada o cinema de animação.

Com isso, acabei me distanciando bastante dessa área e me aproximei de outras. Dentre elas, me identifiquei melhor com a produção, mais especificamente a produção executiva. No decorrer da graduação me especializei mais como produtor, participando de alguns cursos, presenciais e online, voltados para essa área, inclusive exercendo duas vezes a monitoria de “Oficina de Produção”, principal cadeira do curso nesse campo de atuação. Essa formação consolidou a certeza de que, caso eu optasse por trabalhar com um curta-metragem no TCC, eu provavelmente iria produzi-lo.

Em contrapartida, nunca surgiu a oportunidade de realizar uma ideia que fosse minha, pois frequentemente eu participava de projetos de outras pessoas, integrando a produção, e acabava nunca me dedicando às minhas próprias ideias. Com o tempo isso começou a gerar uma certa inquietação em mim, como se eu não estivesse vivenciando essa formação plenamente por nunca ter me expressado artisticamente.

Juntamente a isso, eu precisei lidar com muitas questões socioeconômicas por quase todo o período de graduação e como um jovem adulto, tentei equilibrar a rotina entre emprego e faculdade, ainda que sem boas perspectivas financeiras e profissionais. Ao mesmo tempo, tentava conquistar meu espaço na área e não me sentia completamente ajustado no caminho que estava trilhando. Com isso comecei a amontoar alguns problemas emocionais. Além de questões de autoestima, com o tempo a exaustão de lidar com esses fatores começou a resultar em quadros de ansiedade. Esses quadros se intensificavam principalmente quando eu dedicava muito tempo à faculdade, em virtude da insegurança por não saber se o investimento que eu estava fazendo era a escolha certa, e estas questões empilharam-se em mim no decorrer dos anos.

Paralelamente, não em virtude dessa inquietação, eu participei de cursos de curta duração e workshops voltados para animação, já que na minha faculdade eu não teria a chance de me envolver melhor com a área. Também estudava um pouco das técnicas de forma independente e às vezes criava algumas sequências sozinho, como um personagem caminhando, atendendo um telefone, ações simples em geral. Alguns colegas ainda tentavam me incentivar a me dedicar mais à área, mas eu não conseguia mais ter reais pretensões de segui-lá, e conforme o tempo passava, parecia cada vez mais tarde para começar.

Todos estes pontos, embora sem nenhuma ligação aparente de início, começaram a convergir na necessidade de fazer um filme, nem que fosse meu último ato no curso. Embora eu ainda não soubesse ao certo sobre o que seria a história, minhas experiências em produção e os episódios com animação que vivenciei me ajudaram a projetar possíveis caminhos para

realizar meu primeiro projeto, considerando possíveis técnicas e desenhos de produção. Mais tarde, isso se somou às diversas questões reprimidas que se acumularam em mim no decorrer dos anos de faculdade e que nunca haviam sido trabalhadas ou expressadas.

Devido a estes pontos, concluir o curso de Cinema com um curta-metragem como TCC começou a se tornar uma opção cada vez mais real para mim. No decorrer deste memorial, almejo evidenciar meus conhecimentos e habilidades em concretizar uma obra de animação, descrevendo todas as etapas do projeto, não dispensando falar sobre a relevância que o tema da minha história possui. O próximo capítulo irá tratar do tema e da técnica escolhidos, já os capítulos seguintes relatam sequencialmente cada uma das etapas do filme: Desenvolvimento, Pré-produção, Filmagens e Pós-produção. O último capítulo se trata da conclusão que obtive do processo, seguido das referências e os apêndices incluindo alguns documentos citados ao decorrer dos capítulos.

## 2. TEMA

Ao longo da graduação, me deparei com diversas colegas que, assim como eu, se desgastam cada vez mais entre empregos e formação, tentando driblar suas situações socioeconômicas vulneráveis, ao mesmo tempo que tentam ingressar na área. Estes amigos (alguns dos quais inclusive participaram deste projeto, como o Vítor Viana, na orientação do roteiro, e Lívia Jacaúna, no trabalho de pós-produção) também não tinham perspectivas claras sobre o futuro e compartilham de alguns problemas emocionais, enfrentando, consequentemente, sintomas de adoecimentos psíquicos.

A ansiedade é cada vez mais frequentemente definida como “mal do século” e, durante a pandemia da covid-19, cresceu 25% em todo o mundo, tendo jovens como um dos alvos principais (OMS, 2022). A juventude atual é repetidamente rotulada como “geração depressiva” e os motivos – típicos do mundo atual – não faltam, variando da crise no mercado profissional a preocupações globais (direitos humanos, crise climática, etc.) (Peraita, 2022). O assunto nunca recebeu tanta atenção como nos últimos anos, sobretudo no Brasil, considerado pela OMS o país com o maior número de pessoas ansiosas do planeta, o que me leva a pensar que aqui e agora são o momento e o lugar ideais para continuar debatendo a questão.

Apesar de que parte da sociedade já atribui a devida relevância ao assunto, ainda existe quem duvide da sua gravidade e também aqueles que já entendem a proporção atual da doença, mas nem sempre sabem como lidar com ela diante de uma crise. Compreender o que influencia o transtorno, ou seus eventuais quadros, é fundamental para estimular a empatia e a compreensão. Como a juventude tem sido um dos grupos mais atingidos, parece-me pertinente conhecer a experiência de um jovem durante as crises e seus potenciais “gatilhos” e é a isto que o presente projeto se propõe.

Também é válido ressaltar que o projeto em questão não pretende propor uma solução para conter ou acabar com a ansiedade, se é que isto é possível. O objetivo da obra é mostrar um dos vários pontos de vista de uma pessoa durante um quadro de ansiedade.

Já a escolha por utilizar a animação como formato para a obra vem da necessidade de expressar meu ponto de vista – de quem enxerga as questões apontadas acima a partir da própria experiência – a partir de algo construído pelas minhas próprias mãos, a fim de espelhar ao máximo as vivências do personagem nas minhas – e de parte da juventude ansiosa. A animação também possibilita maior controle sobre cenários e personagens, além de proporcionar uma gama de possibilidades visuais para provocar identificação no espectador. Digo isso porque, adiantando questões que serão mais elaboradas no próximo capítulo (Desenvolvimento), o protagonista sugere que ao se tornar uma sacola de plástico poderia evitar muitas das dores humanas, porém, no live action, uma sacola real dificilmente iria sensibilizar quem assiste. A uma sacola animada, no entanto, pode-se adicionar olhos, expressões, movimentos, entre outros, que indicam uma personalidade, e isso pode ajudar o espectador a identificar humanidade nela e, com isso, provocar empatia.

A técnica de animação escolhida foi a de stop motion em recortes. Esta é uma técnica onde os objetos são recortados e movidos em pequenos incrementos para criar a ilusão de movimento quando fotografados em sequência. Os recortes podem ser feitos em papel, cartolina, tecido ou outros materiais, e são posicionados e fotografados quadro a quadro. Esses quadros são então reproduzidos em rápida sucessão, criando a sensação de movimento. Além da preferência artística, essa também é a técnica com a qual eu mais tive contato até hoje, então considerei mais seguro em escolhê-la.

Algumas das animações populares produzidas em recortes é a série infantil “Charlie & Lola” (2005-2008), que foi transmitida no Brasil pela Discovery Kids, e o episódio piloto do sitcom “South Park”(1997-Presente), exibida principalmente pela MTV.

Figuras 1 e 2: Pôsteres das séries animadas “Charlie & Lola” e “South Park”.



Fonte: Pinterest (<https://encurtador.com.br/fkqX9>) (<https://encurtador.com.br/fY029>)

### 3. DESENVOLVIMENTO

Eu havia definido 2 meses, janeiro e fevereiro de 2023, para concluir esta etapa que se constituía em desenvolver o roteiro, elaborar os layouts de personagem e escrever um projeto simplificado que conteria: Apresentação, justificativa, cronograma, metodologia e orçamento. Entretanto esta etapa não aconteceu inteiramente nesse período devido a alguns imprevistos que enfrentei no início de 2023, que envolvem questões pessoais, e também pela minha

dificuldade de progredir com o processo criativo dentro desse prazo pré-determinado.

As inspirações e as ideias que influenciaram a obra final só surgiram em março deste ano, época em que eu já devia ter concluído o Desenvolvimento. Embora eu já imaginasse que isso pudesse acontecer, confesso que o período de 2 meses antes do semestre começar parecia suficiente para cobrir qualquer atraso na pesquisa ou bloqueios criativos. Eu estava equivocado.

Para lidar com esses delongamentos, eu realizei adaptações no cronograma e alterei o próprio processo da animação, também com a finalidade de recuperar tempo. Estas questões foram trabalhadas no período da Pré-produção, então irei detalhá-las melhor no próximo capítulo, que é referente a esta etapa.

### **3.1. CRIAÇÃO**

Conforme relatado na introdução deste memorial, eu estava decidido a fazer um curta-metragem, e como foi possível perceber no capítulo sobre o tema, eu queria dialogar com as questões emocionais. Entretanto eu ainda não sabia através de que história eu iria retratar isso.

A ideia deste filme foi resultado da soma de duas situações que encontrei durante toda a minha graduação. Primeiramente, eu moro muito longe do campus em que estudo, geralmente gasto de uma hora e meia a duas horas no trajeto entre a minha casa e a unidade do meu curso – o Instituto de Cultura e Arte, que fica no campus do Pici - UFC. O transporte público que uso também não é confortável. Desde o meu último emprego, eu aprendi a lidar com esse espaço de tempo simplesmente apreciando-o. Confesso que era até prazeroso poder admirar o pôr-do-sol e as avenidas sem pressa.

A segunda situação não era tão fácil de se adaptar. Ocorreu um episódio durante uma aula que provocou a crise de ansiedade mais grave que tive em 2022. Seguindo os conselhos do meu consultor de roteiro – do qual falarei melhor mais adiante –, me permitirei ser vulnerável neste processo, incluindo este texto. Durante essas crises, tenho ideias que sei que não são saudáveis, e naquele momento eu questionei seriamente a minha existência. Porém, enquanto voltava para casa, tentei me concentrar na vista da cidade para esquecer esses pensamentos. Então me dei conta de que eu adorava contemplar a existência, o que me afligia eram as emoções e as condições humanas.

Desta forma surgiu não a ideia para um filme, mas uma suposição pessoal de como eu estaria mais feliz se eu fosse uma consciência sem corpo. Naquele momento eu me julgava menos competente e talentoso que meus colegas de curso, então eu estava decidido a não trabalhar mais com audiovisual. Os meses passaram, a minha situação melhorou, mas essa ideia permaneceu. Com o momento de produzir meu TCC se aproximando, algumas angústias se tornaram motivações que, ao me ver, se justificavam por si só: eu nunca havia realizado uma ideia minha, então essa era uma boa oportunidade; eu não pretendia mais trabalhar com audiovisual, então realizar uma ideia minha e me retirar do meio artístico parecia um encerramento apropriado e, por fim, eu poderia expressar o que mais me afligia e o que mais me confortava em um projeto só.

### **3.2. METODOLOGIA DE PRODUÇÃO**

Como eu não conhecia nenhum produtor disponível na época, contrariei indicações e segui produzindo meu próprio projeto. A metodologia de produção seria algo ainda mais fundamental do que o comum, já que eu ia trabalhar nisso sozinho e precisava de toda organização possível. Desta forma, estabeleci algumas metas e definições iniciais para o desenvolvimento do projeto, que elenco a seguir:

Como um dos objetivos do projeto é apresentar o filme como um TCC, ele precisa ser realizado no período de um semestre, que é o prazo determinado pelas instituições de ensino, inclusive a UFC.

Uma vez que a maior parte das tarefas no Desenvolvimento caberia a uma única pessoa, que seria eu, esta etapa precisaria ser mais extensa, se iniciando antes do período letivo, entre os meses de janeiro e a primeira quinzena de março. Esta etapa consiste principalmente no roteiro e na elaboração de layouts dos personagens. Idealmente também seria realizado um breve laboratório com o objetivo de filmar e analisar os movimentos de uma sacola ao ar livre, em diferentes ambientes, a fim de produzir uma animação mais fluida e interessante. A compra do material para animar seria após isto.

Em seguida, o projeto teria uma Pré-produção estendida, da segunda quinzena de março até maio. As metas das primeiras semanas são: criação do Storyboard, gravação da voz original e o início da confecção das peças de personagens e cenários. Para a gravação da voz, pretendia utilizar o laboratório de som do ICA, mas caso não fosse possível, eu usaria lapelas de acervo próprio e agendaria a gravação em local reservado. Também planejei uma breve seleção para definir o ator.

Já a confecção do material para animar idealmente começaria nas dependências do Núcleo de Animação (NUCA), na Casa Amarela Eusélio Oliveira, e caso não fosse possível a atividade seria feita em regime home office, integralmente por mim. Os cenários seriam produzidos paralelamente por um ilustrador, em sua respectiva residência. Nas últimas semanas a principal meta é finalizar a confecção das peças. Neste período faz-se necessário um assistente para o recorte do material, uma vez que a atividade de recorte pode ser exaustiva – o que compromete a qualidade do recorte –, prolongada – o que pode comprometer o cronograma – e às vezes pode provocar lesões por esforço repetitivo.

A depender do rendimento da Pré-produção, a etapa de Filmagens começaria na 2<sup>a</sup> semana de maio, tendo a 1<sup>a</sup> semana do mês como prazo reservado em caso de atrasos, devendo ser executada no período de 2 semanas, na sala da Truca, também localizada nas dependências do NUCA. Com base nas minhas experiências universitárias, optei por uma equipe com o menor número de pessoas possível pois era comum entre a minha turma a ideia de que quanto mais pessoas na equipe melhor era a realização, então formavam-se equipes de 20 pessoas para realizar um curta-metragem, mesmo que não houvesse tarefas que requeressem todas essas pessoas. Raramente isso funcionou bem, frequentemente a maioria das pessoas ficava ociosa em set. Por serem muitas, era difícil coordená-las, e por nem todas estarem ativamente

trabalhando no filme, havia constantes falhas de comunicação, pois às vezes as informações acabavam sendo repassadas para as pessoas ociosas, ao invés de serem encaminhadas para quem realmente precisava delas. Isso provocava um mal estar entre a equipe e um desgaste da produção. Além disso, gerava um alto custo de alimentação, um dos poucos gastos que estudantes sem recursos se permitem ter em obras universitárias.

Visando evitar esses transtornos, a dinâmica de set que planejei era mais simples para se atender apenas às necessidades do filme, sem a precipitação de aumentar a equipe enquanto não existisse demanda que justificasse isso: eu iria dirigir e animar acompanhado de um fotógrafo, uma vez que o controle da iluminação em recortes é fundamental demais para que não exista uma pessoa encarregada dela. Também teria um assistente de estúdio, para auxiliar a mim e ao diretor de fotografia, além de organizar o set e registrar eventuais stills, totalizando três pessoas. A equipe iria se alimentar no RU e contaria com uma manutenção – termo usado para os pequenos lanches que ficam no set, como bolachas, cafés, etc –, já o transporte idealmente seria o ônibus Intercampi da UFC ou outro acordado previamente com a equipe.

Finalizadas as Filmagens, a etapa de Pós-produção começa imediatamente. Ela conta por todo o período comigo e com uma profissional que já estava definida para o trabalho de montagem, correção de cor e edição de som. Esta etapa estava prevista para ocorrer em 5 semanas (a semana final de maio e as 4 semanas inteiras de Junho) em regime home office, uma vez que a profissional já conta com os equipamentos necessários na residência dela. Um(a) músico(a) irá compor a trilha paralelamente aos demais processos. A depender do rendimento da Pós-produção, estima-se que este profissional atuará durante o mês de junho, quando já haverá um corte bruto. Eventualmente um artista de foley pode ser requerido, caso necessário, ainda durante as filmagens.

A etapa final consiste na Defesa do TCC, que estava prevista para a primeira semana de Julho. A preparação para apresentação ocorreria em paralelo com a Pós-Produção.

### **3.3. PESQUISA**

Como escrevi na introdução deste capítulo, a etapa de Desenvolvimento foi idealizada inicialmente para ocorrer em janeiro e fevereiro de 2023. Conforme os imprevistos aconteciam no primeiro mês, a pesquisa foi adiada. Isso gerou uma sensação de urgência de que eu precisava começar a escrever, não importando o quanto vagos os textos ficariam.

Portanto, ainda em janeiro, comecei um documento que eu nomeei de “Pensando e Vagando”. Nele eu descrevi todos os pensamentos que me acompanharam por alguns meses depois daquele intenso episódio na faculdade. Eu trabalhei neste documento durante os dois meses inteiros, escrevendo sempre que aquela sensação voltava a ficar mais forte em mim.

Junto com a criação deste documento, algumas questões sobre como eu produziria o filme surgiram. Quando eu pensava em uma “consciência sem corpo” eu imaginava o vento, mas tornar o vento um personagem “animável” está muito além das minhas capacidades de animador e diretor no momento. Me parecia inconcebível criar um design para o vento que tivesse expressões, formas e outras características necessárias em um personagem. Além do

mais, eu não conseguia visualizar a animação dos movimentos irregulares de uma ventania – se é que dá para afirmar que o vento tem movimentos complexos, para mim ele parece apenas seguir uma direção.

Além disso, por mais que o personagem fosse um humano que se tornava algo não-humano, uma força da natureza refletindo sobre a ansiedade humana parecia um pouco supérfluo para mim. Eu queria algo mais fácil de animar e que também fosse tão ordinário que não chamasse nem a atenção dos humanos. Então eu pensei numa sacola de plástico e rapidamente gostei da ideia. Depois também cogitei usar algum animal, talvez um gato, mas a sacola, ausente de vida e portanto de dor, além de desprovida de qualquer ego ou personalidade que pudesse ser magoados, continuou parecendo a opção mais adequada.

Essa decisão afetou diretamente o que eu escrevi em “Pensando e Vagando” em seguida. Se tornaram comuns pensamentos como “uma sacola poderia fazer isso” ou “uma sacola não precisa se preocupar com isso”. Com o tempo comecei a me preocupar com o fato de que o único material que eu estava escrevendo parecia uma lista de prós e contras sobre ser uma sacola. Passei vários dias sem voltar a escrever até eliminar essa linha de pensamento da minha cabeça. O filme era sobre o que se passa na mente de alguém durante uma crise de ansiedade e era nisto que eu precisava focar. Claro que eu precisava brincar com a imaginação, do contrário “Pensando e Vagando” estaria mais para um amontoado de observações vagas do que para um processo artístico, eu só precisava dosar isso antes que o documento ficasse maior.

Na maior parte do tempo, principalmente no começo, a escrita parecia mais um desabafo. Com o tempo, foi se tornando o desenvolvimento de reflexões, nem sempre conectadas umas às outras ou ao que eu já tinha escrito. Confesso que eu também apaguei muitos trechos. Algumas ideias me incomodavam e com certeza eu não queria compartilhá-las.

Em fevereiro, segundo mês do Desenvolvimento, enquanto eu ainda escrevia em “Pensando e Vagando”, comecei a ficar ansioso com o prazo. Minha ideia era desenvolver tudo antes do semestre começar, então paralelamente abri outros documentos. Comecei a listar cenários em que eu queria que a história se desse. Eu já havia imaginado espontaneamente a maioria deles com o tempo, mas precisava saber logo quantas opções eu tinha para selecionar futuramente. Também fiz um compilado minúsculo de referências de personagens e backgrounds, e por fim, outro em que eu escrevia ideias rápidas para a direção, a maioria sobre planos.

Já estava na metade do período e sequer tinha um argumento ainda. Também não encontrava bibliografia alguma sobre roteiro para animação, apenas sobre técnica. Desta forma, resolvi pesquisar sobre o assunto “na fonte”: assistindo e analisando curtas-metragens de animação. Ainda em fevereiro, eu tive a oportunidade de participar de um curso sobre Produção em animação 2D<sup>1</sup>. Por mais que a técnica fosse diferente, os princípios são sempre os mesmos, então foi um curso que me ajudou muito naquele momento. Nele, as professoras ressaltaram a importância de calcular a minutagem. Bem, como único produtor – e participante – da minha própria obra naquele momento, essa tarefa coube a mim.

---

<sup>1</sup> Curso de Produção em Animação 2D, do programa de férias da Vila das Artes, em Fortaleza-CE. Ministrado por Natália Forte e Mariana Lage, da produtora Miríade Produção.

Eu havia idealizado que o filme teria entre 5 e 7 minutos, então busquei por obras que tivessem uma minutagem similar. Comecei a registrar o padrão em que as histórias acontecem: geralmente, entre 03min e 03min50seg, os personagens, o status quo deles e de seus universos já foram apresentados e o conflito já está estabelecido também. Entre 04min e 06min – nem sempre nessa minutagem em específico, mas sempre num período de mais ou menos 2 minutos – os personagens enfrentam o conflito, passam por alguma transformação e encontram uma solução. A partir do sexto minuto, as animações se dedicavam a enfatizar o novo estilo de vida dos personagens após suas transformações. Dentre as animações analisadas, destaco 2 curtas-metragens.

Primeiramente a animação 2D “Kitbull” (2019), de Rosana Sullivan, na Pixar. A trama acompanha uma conexão improvável entre um gatinho de rua ferozmente independente e um pit bull solitário, mas amoroso. Juntos, eles experimentam a amizade pela primeira vez. O filme é o que mais se encaixa nesse padrão que descrevi e tem 08min58seg, quase 2 minutos a mais do que eu pretendia para o meu curta. Entretanto ele aproveita esse tempo a mais para apresentar os personagens e ambientes pacientemente, além de poder se prolongar um pouco mais no final para reafirmar as consequências advindas do processo de transformação dos personagens. Esta duração extra também possibilita que o conflito se estabeleça mais suavemente, permitindo ao espectador captar todos os possíveis obstáculos para que os personagens se aproximem e concluam seus arcos, tudo isso em torno de 4 minutos (entre 03min15seg e 06min50seg).

Em seguida, destaco a animação universitária feita em 3D “Alike” (2015), de Daniel Martínez e Rafa Mendéz. A trama se passa numa sociedade que sufoca a criatividade, onde um pai se encontra dividido entre permitir que seu filho siga sua paixão pelas artes ou submetê-lo às expectativas dessa sociedade. Essa me chamou atenção por ser a que mais desvia do padrão detectado, mas ainda assim se atém às regras do roteiro tradicional, já que cada momento contribuiu para inevitabilidade do conflito e por consequência, o plot, que consiste na escolha do pai em priorizar o bem-estar do filho. Com 1min20seg de filme, embora nada confronte os personagens ainda, o conflito já parece iminente em virtude da incompatibilidade do filho com o mundo que o cerca. Com 3min de filme, quando em teoria o conflito começa a se instaurar, em “Alike” a cisão já emergiu completamente e os personagens já estão mergulhados em seus dilemas. Com isso, durante os pouco mais de 2min seguintes, observamos breves nuances nas crises dos personagens antes da solução.

Apesar de não selecionar este filme como referência definitiva no meu projeto, o fato dele mostrar o conflito, ou pelo menos seus indícios, com menos de 1min de filme, sem que o espectador sinta que perdeu alguma informação, era uma característica notável. Isso me fez considerar a ideia de apresentar as questões do meu protagonista logo de início para poder aproveitar mais tempo para explorar suas nuances no decorrer do filme.

Em poucos dias, comecei a me dar conta de um fato: a maioria dessas animações não tinham diálogos nem narração e a maioria delas apresentava um modelo linear e bem obediente “às regras” para elaboração de um roteiro.

Se eu continuasse por este caminho, o que eu faria com todo material escrito até ali? Eu tinha

a necessidade de verbalizar muito do que estava em “Pensando e Vagando”, o que também seria difícil de moldar à estrutura clássica de roteiro, já que as reflexões não convergiam em uma narrativa. Quanto mais eu analisava esses filmes, mais eu tinha certeza de que meu projeto não poderia tê-los como únicas referências.

No entanto, prossegui com a procura e felizmente encontrei alguns trabalhos que me ajudaram a definir melhor minhas escolhas. Os curtas-metragens “The Balcony” (2022), de Anya Martin, e “Walter” (2019), de Lorenzo Fresta, são bons exemplos do rumo que o meu roteiro tomou e dos termos em que a história será contada.

O primeiro curta, “The Balcony”, é uma animação 2D que acompanha a rotina de um jovem adulto solitário que aparenta estar insatisfeito consigo mesmo, mas ao mesmo tempo confortável com a sua vida. Em uma certa noite, ele conhece uma moça durante uma festa na casa vizinha e eles conversam pela sacada das casas. Ela o motiva brevemente a sair do seu dia-a-dia aparentemente medíocre. O filme não se preocupa em dar respostas de como o personagem deveria agir em relação a essa situação, simplesmente mostra as circunstâncias e quase involuntariamente o espectador deseja opinar sobre o ocorrido.

Figura 3 : Frame do filme “The Balcony”



Fonte: Frame do filme “The Balcony”

Como o rapaz parece animado ao interagir com a moça, esperamos que ele finalmente decida investir numa relação social, entretanto isso não acontece: no final do filme ele decide retornar à solidão de seu apartamento. O espectador provavelmente sente o impulso de julgar a passividade do rapaz, mas como o filme não nos indica como devemos nos sentir, possivelmente a maioria dos espectadores deve frear esse impulso reprovador, ou ao menos se abrir para as complexidades e ambiguidades do personagem. Ao menos foi o que ocorreu comigo.

Refletindo um pouco mais sobre o filme, percebi que ele quase não promete um plot, e as expectativas em torno de como o personagem deve se comportar diante da oportunidade da mudança é gerada por nós mesmos. Daqui, surge um tipo de quase culpa por reprovar a inércia do rapaz.

Figura 4: Plano médio do protagonista de “The Balcony”



Fonte: Frame do filme “The Balcony”

Através do olhar dele no começo e no fim do filme, é possível notar um grau de exaustão, talvez por causa da rotina, e até uma certa desesperança. Quando retornei a este filme para considerá-lo como uma referência, lembro de pensar: “com que direito eu posso julgar o desânimo dele em não reagir?”. Essa capacidade do filme de mostrar a história, centrada no estado emocional de um personagem, sem afirmar que a decisão do rapaz está certa ou errada e ainda deixando questões no espectador, é o tipo de efeito que eu queria com o meu curta.

Não quero afirmar como uma pessoa em uma condição fragilizada deve se comportar e nem como as pessoas que estão vendo sua história devem se sentir. Pessoalmente, nem tenho resposta para isso. Mas de fato entender o quanto emocionalmente desgastado o outro pode estar, pode mudar uma possível reação de cobrança que automaticamente temos.

Já a segunda referência, “Walter”, acompanha a trajetória de um sapo humanóide em busca de água pelo deserto.

Figura 5: Frame do curta-metragem “Walter”



Fonte: Frame do curta-metragem “Walter”

A obra faz uso de cenas mais contemplativas, e com isto eu me refiro a longos e estáveis planos, com pouca ou nenhuma movimentação de câmera, proporcionando uma experiência prolongada de observação sobre o que está em quadro, o que são características convencionais para o que se entende por planos contemplativos. Entretanto, estes planos ainda conectam lugares, tempo e ações de Walter, portanto, contribuem para o avançar da trama, ou seja, não são puramente contemplativos, já que não permitem um pleno mergulho na atmosfera da cena: ainda existe um pouco de urgência em segundo plano para que a narrativa prossiga.

Figura 6 : Frame do curta-metragem “Walter”



Fonte: Frame do curta-metragem “Walter”

Em contrapartida, esses planos semi-contemplativos claramente demandaram um trabalho complexo, visto a meticulosidade da animação. Um serviço árduo para planos que, sob certo ponto de vista, não impactam de forma significativa na história, mas isso em nada impede que a vontade de apreciá-los seja provocada no espectador. Sob outro olhar, como a duração dos planos é mais longa, os detalhes desse trabalho podem ser devidamente admirados.

Com isto, “Walter” chegou a mim tanto como uma referência de roteiro quanto de direção, pois traz os termos em que quero contar história: tem momentos de contemplação sobre o que está em tela, o que num quadro de ansiedade pode ser a própria existência, conjugados com a necessidade da pressa, mesmo que não saibamos exatamente para onde ir. Entretanto, neste curta a história traz isso num tom muito mais positivo, enquanto o meu roteiro iria usar dos mesmos recursos tratando uma crise mais pessimista.

Como o meu projeto conta com o recurso da narração, mas as referências anteriores contam com diálogos, no caso de “The Balcony”, ou sem voz alguma, como em “Walter”, o curta “Lost Souls” (2022), de Christina Giordano, é uma referência de narração e também de tom. Apesar de preferir uma trama mais linear e elaborada que as referências anteriores, ainda é possível ver bastante a profundidade dos personagens, explorando precisamente seus problemas e dores na breve duração do filme.

Digo isto pois, em histórias mais lineares, a prioridade costuma ser a narrativa. Os diálogos, ações, lugares, dentre outros elementos, devem estar no filme em função do avanço da narrativa. Eventualmente, podemos nos deparar com personagens mais profundos, conhecendo mais sobre seus sentimentos complexos e suas histórias de vida pregressa, mas geralmente isso também acontece para contribuir de alguma forma com a história.

Em “Lost Souls” isso também acontece bastante. Como o título sugere, a história acompanha almas sem rumo que, no caso, são espíritos de crianças que vagam pela floresta. O filme recorre ao background do protagonista para estabelecer o universo e o contexto, entretanto, em muitos momentos é permitido presenciar um prolongamento no estado de dor dos personagens perdidos. Eles fazem comentários e recordam momentos que não precisam estar ali para que a trama siga, mas estão. Nem todas as ocasiões da nossa vida, ainda que as guardemos na memória, nos trouxeram drásticas mudanças, mas ainda fazem parte dela e sentimos carinho ou remorso por aquelas lembranças.

Figura 7: Frame do filme “Lost Souls”



Fonte: Frame do curta-metragem “Lost Souls”

Aqui, me parece válido ressaltar que a maior parte do que descrevi é mostrada pela narração. A primeira parte do curta é composta por muitos monólogos e eles bastam para entendermos o universo, o contexto e como o personagem se sente. Essa conexão entre imagem e voz foi buscada no meu projeto. Para mim, a narração seria um elemento importante para relacionar os sentimentos do protagonista com o visual do filme.

Por fim, o curta-metragem universitário “Singles” (2009) é uma referência para minha proposta de fazer um filme cujo foco é a experiência interior do personagem e não necessariamente a linearidade de uma história permeada por ações no modelo de causa e efeito. Nos quase 3 minutos de duração, acompanhamos um jovem na própria experiência de introspecção e autoconhecimento dele. O filme foi realizado por uma animadora que serve de grande inspiração para mim, Rebecca Sugar.

Rebecca é a criadora da minha série animada preferida, “Steven Universe” (2013-2019), exibida no Cartoon Network. A série em questão acompanha o amadurecimento de um garoto chamado Steven, que mora com as Crystal Gems — seres intergalácticos e mágicos — na cidade fictícia de Beach City. Steven, que é metade Gem e metade humano, participa de diversas aventuras com seus amigos e ajuda as Crystal Gems a protegerem o mundo. Os temas da série incluem assuntos LGBT, amadurecimento e família. Particularmente, sou uma pessoa que lida com todas essas questões, então não foi difícil que eu me identificasse com esta história e me envolvesse rapidamente com ela. Essa série também é uma das obras que mais me motivou a ingressar na área do audiovisual e, por consequente, na animação. Portanto, fico muito satisfeita que a Rebecca me inspire no meu último trabalho universitário, assim como ela tem feito nos últimos anos.

### 3.4. ROTEIRO

Desde o início da ideia eu já sabia que o filme contaria com narração, e conforme eu desenvolvia reflexões em “Pensando e Vagando” e analisava os curtas-metragens de animação que encontrava, fui adquirindo cada vez mais certeza de que não queria modelos tão convencionais de narrativa sendo aplicados no meu roteiro.

Desta forma eu tive a ideia de convidar Vítor Viana para ser consultor de roteiro no projeto. Ele foi uma boa escolha, pois tinha experiências com orientação em roteiros menos tradicionais e como somos amigos desde o começo do curso, eu me sentia à vontade de mostrar textos tão pessoais para ele. Ao todo tivemos 3 reuniões ao longo do mês de março e abril, pelo Google Meet, além de algumas observações rápidas que ele fazia por mensagens online.

Na primeira versão do roteiro que apresentei a ele, eu já havia selecionado quais trechos de “Pensando e Vagando” eu usaria e também os cenários que eu imaginava essenciais. A princípio eram: o quarto do protagonista, um pôr-do-sol na cidade, uma praça, um beco e a praia da Beiramar. Também já continha todos os personagens, que permaneceram os mesmos até o tratamento final. Além do protagonista, incluí alguns outros personagens que dialogavam visualmente com as questões dele. Alguns exemplos são a Garota na cena 03, que lida com problemas de autoestima enquanto o protagonista confessa não se sentir amado, e os personagens Vermelho e Cinza discutindo na cena 05, representando a divisão do protagonista entre apreciar a vida ou abandoná-la.

O protagonista teria duas formas, uma humana e a forma Sacola. Ele seria introduzido na primeira cena, na forma humana, sozinho em seu quarto durante uma crise. Na forma da Sacola, ele exploraria os outros cenários e seguiria com seus questionamentos.

Felizmente, eu também já tinha encontrado um encerramento que me parecia adequado para as reflexões que eu propunha e estava satisfeito com ele: buscava chegar em um ponto entre esperança e esgotamento, que não induzisse o espectador a um pensamento único.

Na primeira reunião ele apontou o quanto vagas estavam várias ações e descrições de locais. Ele sugeriu ações mais claras e que eliminavam ambiguidades e também apresentou opções estéticas dos cenários que deviam estar explícitas no roteiro. Vítor também apontou lacunas entre as cenas, me fazendo perceber o quanto abruptas eram as trocas de cenário. Ele também me pediu para que eu explorasse melhor quem era o protagonista. Não necessariamente numa ficha de personagem, mas algo mais parecido com uma descrição.

Com todos esses feedbacks, eu fiz o 2º tratamento e o apresentei pouco mais de uma semana depois. Eu tive a impressão de que tinha exagerado nas descrições, mas na 2ª reunião ele me fez perceber que o texto só estava mal pontuado, o que gerava uma visualização caótica durante a leitura, e também enfatizou a distribuição densa das falas que eu havia feito. Os monólogos eram muito grandes e isso atrapalhava a visualização das ações, ou seja, não estava claro o que acontecia em tela enquanto o narrador falava. A descrição do personagem foi escrita com uma abordagem parecida com o de “pensando e vagando”, como se fosse um documento que contivesse todos os pensamentos e emoções que aconteceram logo antes da crise do personagem. Vítor usou isso para me ajudar a pensar novamente na estética dos cenários e no ritmo da história. Feitas estas adaptações, ele disse que consideraria o roteiro como pronto.

O terceiro tratamento aconteceu após duas semanas conturbadas entre o final de março e começo de abril. Com um cronograma bastante atrasado, eu precisei iniciar a pré-produção paralelamente ao roteiro e, com isso, várias questões de produção começaram a indicar

alterações no roteiro, pois da forma como estava não seria possível realizar o filme com o tempo que ainda me restava. Meu último encontro com Vítor não foi muito agradável: eu não fiz um novo tratamento e apenas pedia a ele sugestões do que retirar, pois eu estava desesperado para poupar tempo, mas ele apenas me orientou a trabalhar nas pendências da última reunião.

Uma vez, uma professora da graduação, Samantha Capdeville, que ministra disciplinas voltadas para produção em cinema e audiovisual, me disse que “os filmes têm vida própria, eles acontecem quando eles mesmos acharem que seja o momento certo, isso não cabe a nós decidir.” Com isto, ela me ensinou que, por mais que tentemos manipular todo fluxo de feitura de um filme e, com isso, a própria obra, o filme pode simplesmente ser incompatível com algumas ideias que eventualmente tentamos inserir forçosamente durante o processo.

Confesso que a reunião final com o Vítor me deixou frustrado, mas ele só reforçou o que eu me negava a admitir: o filme já havia decidido a sua história e se eu queria realizá-lo, não devia mutilá-lo. O 3º tratamento aconteceu e fiquei bem satisfeito com ele, e quase como uma recompensa, fui percebendo no roteiro alguns momentos que poderiam ser re-idealizados e que no futuro resultaram em menos planos no storyboard.

Nesta época, a pré-produção já estava caminhando para a metade. E, embora eu estivesse muito satisfeito com o progresso que Vítor me ajudou a fazer, eu gostaria da opinião de um animador sobre a minha história. Então encaminhei o último tratamento do roteiro, junto com alguns poucos designs de personagem, para uma colega da área de animação que compartilhava algumas das minhas aflições: Denise Cunha. O retorno dela me ajudou a eliminar qualquer ressalva que eu ainda tinha sobre o texto.

Ela apontou possíveis dificuldades que eu enfrentaria nas filmagens e sugeriu movimentos que ela via como adequados para os meus personagens. Ela também discorreu sobre algumas falas que ela enxergava como gatilhos em potencial para alguns espectadores e pediu que eu considerasse retirá-las, a fim de tratar o tema de uma forma mais responsável.

Acatei várias dessas sugestões no primeiro momento, o que resultou no 4º e último tratamento do roteiro, mas não retirei os monólogos que preocuparam minha colega. Entretanto, futuramente, o filme e sua “vida própria” me fizeram reconsiderar e acabei cortando essas falas, conforme detalharei no subcapítulo sobre voz, no capítulo de Pré-produção.

Por fim, o título escolhido surgiu no primeiro tratamento: Apenas Uma Sacola de Plástico. Particularmente, nunca fui muito bom com títulos e pretendia repensá-lo na última versão do roteiro, mas não tive nenhuma nova ideia que me agradou mais do que essa e como o Vítor também não a reprovava, permaneci com o mesmo título.

### **3.5. DESIGN DE PERSONAGENS**

Eu não planejava dispor de uma equipe para desenhar e animar comigo. Eu pretendia produzir todas as peças a serem animadas sozinho, então eu entendi que devia ser capaz de reproduzir várias vezes o design dos personagens, logo, eu é quem deveria criá-los. Não sou desenhista profissional, mas quando comecei a estudar animação, no curso de animação da Casa Amarela

Eusélio de Oliveira, em 2017, um dos principais ensinamentos que tive é que não é necessário ser um bom desenhista para ser um bom animador. Eu poderia compensar na animação o que não podia entregar no visual dos personagens.

Além do mais, eu não acredito que um desenho precise ser hiper realista e detalhado para ser visualmente agradável e comprehensível. O longa-metragem “O Menino E O Mundo” é um belo exemplo disto e portanto o usei como referência nos primeiros documentos do projeto, criados em fevereiro, conforme relatado no subcapítulo “Pesquisa”.

Neste filme, o visual das personagens é semelhante aos “bonecos de palito”, termo popular usado para se referir a desenhos muito básicos e fáceis de fazer, mas nem por isso os designers deixaram de criar belas figuras. Portanto, respeitando minhas limitações, eu escolhi traços simples para compor meus personagens, a partir de formas geométricas e apenas com detalhes necessários.

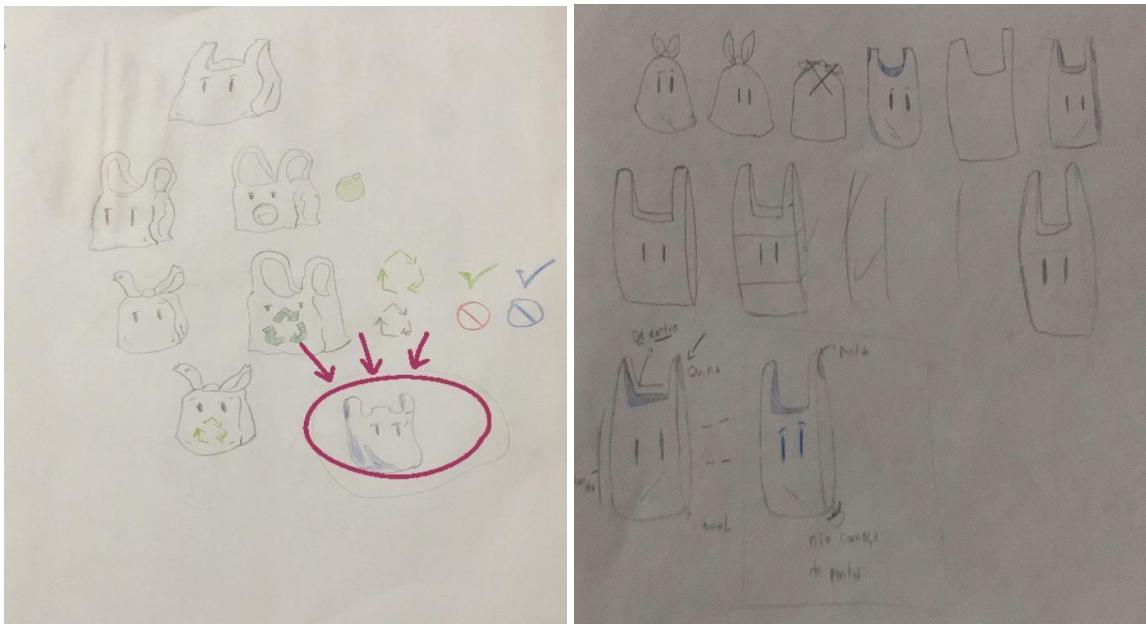
Figuras 8, 9 e 10: Design de alguns personagens do longa “O Menino E O Mundo”.



Fonte: The Concept Art Blog (<https://encurtador.com.br/hADO5>)

Os primeiros esboços que fiz foram da forma de sacola do protagonista. Idealizei o quanto realista ela seria, suas dimensões, cores e se haveria algum símbolo nela, uma marca de supermercado, de reciclagem, imagens desse gênero. Por fim optei por uma forma simples, menos tridimensional e sem símbolos, tentando evitar uma eventual poluição visual e transtornos durante a produção dos desenhos.

Figuras 11 e 12: À esquerda, os primeiros esboços da Sacola, à direita, os esboços finais.



Fonte: Elaboradas pelo autor.

A forma humana do protagonista já não foi tão fácil. Os primeiros esboços lembravam muito uma criança ao invés de um jovem adulto, além de que todos os traços corporais pareciam complexos demais. Optei então por deixá-lo sem camisa, com alguns pêlos nas pernas e um pouco de barba. Porém esses pêlos eram desenhados apenas como risquinhos e seriam difíceis de recortar. Então, quando comecei a confecção dos recortes, coloquei os pelos das pernas dentro do espaço do corpo do personagem e a barba agora era mais grossa e elaborada, facilitando o recorte.

Figuras 13 e 14: À esquerda, design original da “forma humana”, à direita o design final.



Fonte: Elaboradas pelo autor.

Pensando nas dificuldades iniciais que tive com o protagonista, foi mais simples prosseguir com os demais. A mãe e a irmã teriam cabelos parecidos com o dele, para indicar parentesco, e roupas típicas do tempo/lugar em que a história se passava – de noite/manhã e em uma casa.

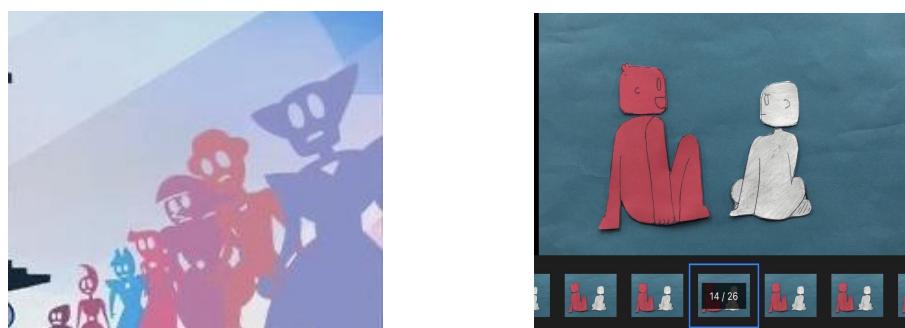
Então escolhi um pijama para a irmã e um vestido florido para a dona de casa que era a mãe. Foi prazeroso desenhar o pijama da Irmã, pois como ela era uma criança eu podia fazer algo mais “pitoresco”. Considerei colocar um gorro nela, mas não gostei muito da ideia. Também idealizei uma ovelha na camisa do pijama.

Eu também havia pensado inicialmente em cores alternativas para a pele dos personagens. Azul, verde, rosa... Mas conversando com a Denise, ela me questionou sobre essa escolha e argumentou ser interessante usar tons de pele mais próximos dos reais, pois infelizmente é comum que alguns artistas usem cores de pele que não existem para fugir da questão da representatividade. Eu não me sentia necessariamente cobrado quanto a isso, mas como eu queria retratar um drama real da juventude, parecia adequado representá-los como são.

A partir dessa conclusão, optei por escolhas que eram tanto reais e representativas quanto criativas e com o tom certo de fantasia. Como eu iria desenhar todos os personagens em papel ou cartolina, o protagonista e sua família agora seriam brancos como uma folha de papel. Também trabalhei isso nos personagens pendentes. Idealizei a Garota da cena 03 como negra e com o cabelo rosa, mas não encontrei cartolinhas de cor marrom, então desenhei ela em cartolina vinho. No início isso não me agradou muito, mas quando vi o resultado ao fim da confecção, achei até mais adequado.

Além disso, eu sempre imaginei as outras figuras que aparecem no roteiro como silhuetas, mas devido a esta reflexão, mudei algumas delas. Agora os colegas da Garota na parada de ônibus também teriam características mais identificáveis, mostrados como um casal de amigos, também negros. Já Vermelho e Cinza, personagens da cena 05, continuaram como vultos. Eu os desenhei baseado nas silhuetas do episódio "The Answer" da série animada "Steven Universo."

Figura 15 e 16: À esquerda, designs do episódio “The Answer”, da série “Steven Universe”, à direita, designs do projeto.



Fonte: Pinterest (<https://encurtador.com.br/crANU>) / Elaborado pelo autor.

Este episódio em específico é composto por flashbacks, enquanto uma das Crystal Gems, Garnet, conta sobre um momento de sua vida para Steven. Com exceção dos protagonistas do episódio, todos os personagens são retratados como silhuetas recortadas em pedaços de papel. Isso indica um distanciamento entre Garnet e essas figuras, já que a Gem nem lembra como elas são detalhadamente, mas ao mesmo tempo elas foram marcantes durante aquele momento para Garnet, já que não foram apagadas completamente de suas memórias. Como Vermelho e Cinza representam o conflito do protagonista em relação a sua própria existência, eles seriam

uma espécie de projeção da consciência dele, portanto eles compartilham alguns traços em comum com a forma humana do protagonista, mas como são representações de algo que o marca, mas não são bem personalidades, não faz sentido elas possuírem um design mais personalizado.

Por fim, o Gato. Eu o imaginei de várias formas e a única certeza que tinha era que queria uma cauda longa e fina. Primeiramente ele seria preto e esguio, como o Gato no filme em stop motion "Coraline". Até gostei da inspiração, mas as opções de design saíram feias. Não encontro uma palavra melhor para descrevê-las. Também considerei o gato de "Alice No País das Maravilhas", mais fantasioso e colorido, mas achei destoante, além de complicado para produzir. Então optei por um visual intermediário, um desenho mais simples e semi-inchado.

Outra característica importante na maioria dos personagens é o fato deles não terem boca. Eu não tive experiências com sincronização de voz e animação e acredito que este projeto não era a oportunidade ideal para testar isso, uma vez que ele deve convergir dos aprendizados que eu já tive ou de atividades que eu tenha o mínimo de familiaridade. A única exceção são Vermelho e Cinza, que não possuem falas, então eu não precisaria me preocupar com a questão da dublagem.

Ao final deste memorial, estão anexados todos os designs de personagem.

## **4. PRÉ- PRODUÇÃO**

### **4.1. STORYBOARD**

Confesso que fiquei insatisfeito com todo o processo de elaboração do storyboard e seu resultado final. Como já falamos no capítulo anterior, os atrasos na etapa de Desenvolvimento fizeram com que eu começasse a Pré-produção paralelamente aos tratamentos do roteiro, e a primeira etapa era a elaboração dos cenários, o que demandava um Storyboard.

Explico melhor: um storyboard é uma sequência de desenhos ou imagens que representam a estrutura visual da narrativa do filme, fornecendo um guia visual para a criação e organização das cenas e ações. Este documento é importante para definir os cenários porque permite visualizar e planejar a disposição dos elementos visuais de cada cena, assegurando uma composição coerente e eficaz para que os cenários possam ser desenhados. Além disso, ele auxilia no alinhamento entre as ilustradoras e eu, para que tenhamos a mesma visão clara do ambiente e da atmosfera desejados para a obra.

Geralmente, o storyboard é elaborado digitalmente, mas eu não sabia que ferramentas usar para fazê-lo, então optei por desenhá-lo à mão em folhas de papel. Não tenho experiência com nenhuma das formas, digital ou física, então foi desafiador tentar pela primeira vez.

Além disso, eu ainda não tinha um diretor de fotografia para discutir o assunto e nenhum storyboader mais experiente para consultar, mas a equipe do cenário era bastante

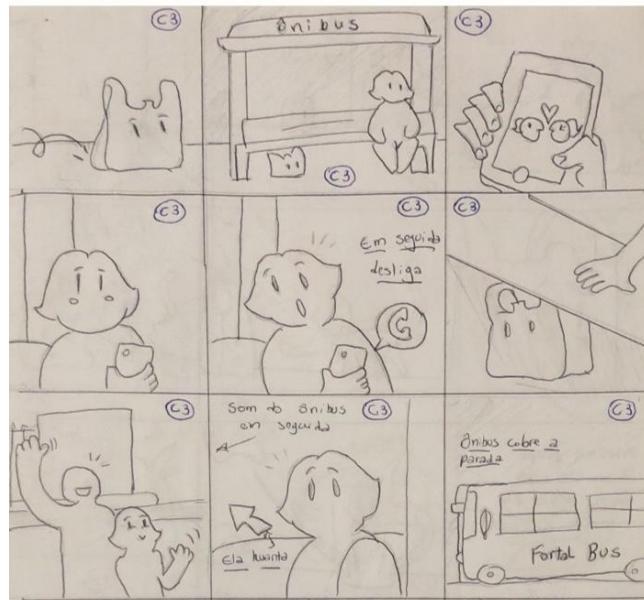
compreensiva e disposta e haviam me pedido uma única tarefa, que era desenhar este documento. O mínimo que eu podia fazer era me esforçar para entregar isso a ela.

Como produtor e animador do meu próprio projeto, foi quase impossível não colocar a pressão das cargas de trabalho dessas funções nas decisões que definiram o storyboard. Isto resultou em um número menor de planos do que eu imaginava, pois sempre que considerava incluir um plano novo, inevitavelmente eu pensava do ponto de vista de produção e lembrava que incorporar mais um plano implicava gastar mais tempo para filmá-lo e gerar um cenário a mais para as ilustradoras. Como animador, eu também considerava que um novo plano possivelmente exigiria uma animação nova, caso eu não quisesse repetir a mesma sequência animada muitas vezes. Ter consciência da carga de trabalho da qual está se responsabilizando é ótimo em muitos momentos, mas artisticamente pode ser um pouco desmotivador inovar, principalmente lidando com pouco tempo.

Além disso, alguns tratamentos do roteiro aconteceram paralelamente e eu procurei algumas oportunidades de facilitar essas questões da produção e da animação que estavam em mente, e isso mais uma vez refletiu no storyboard. O principal exemplo foi o corte dos primeiros planos da cena 03, que introduziam uma praça através de planos gerais e em seguida um ponto de ônibus que nela ficava, mas considerando os planos seguintes e os anteriores, pareceu redundante manter esses gerais. Isso alterou até o cabeçalho da cena nos últimos tratamentos, antes sendo “3. PRAÇA - NOITE” para se tornar “3. PARADA DE ÔNIBUS - NOITE”

No entanto, não me senti incomodado com isso. O que me deixou insatisfeito foi a falta de clareza do documento: precisei explicar o que estava em cena e dar várias observações para a equipe de cenário comprehendê-lo, o que na minha opinião indica um storyboard ineficaz,

Figura 17: Página do storyboard do projeto



Fonte: Storyboard do projeto.

Um exemplo, ainda sobre a cena 03, está na figura xx, que contém quase todos os planos

dessa cena. As ilustradoras ficaram um pouco confusas em relação ao eixo, não entendendo bem o ângulo dos planos fechados da Garota, pois não está claro o que é esquerda e direita. Como pode ser visto, os quadros contam com diversas observações por escrito, contrariando o princípio do storyboard, que devia ser inteiramente visual.

Felizmente poucas pessoas precisaram desse documento e isso não impactou negativamente na obra, apenas na minha própria experiência, eu diria.

Ao todo o Storyboard previu 38 planos, sem contar sequências de plano e contraplano, estabelecendo apenas o fundamental, e dando margem a planos extras caso fosse possível gravá-los.

#### **4.2. VOZ ORIGINAL**

Este foi um dos meus momentos preferidos de todo o processo de feitura deste filme. Simultaneamente aos últimos tratamentos de roteiro, conversei com o Vítor, o consultor de roteiro, sobre como ele imaginava a voz do protagonista. Ele pensava exatamente como eu: uma voz masculina leve, um pouco afeminada e sem tanta carga dramática na interpretação.

Ao todo analisei 3 opções de atores, de forma inteiramente online. Pedi para eles que enviassem áudios via whatsapp, fazia observações e depois pedia que eles enviassem novamente a gravação aplicando minhas sugestões. Eu queria que eles interpretassem as falas conforme a própria bagagem e o quanto se identificavam com elas, isentas da pressão de atuar. Recorrer a atores não profissionais nem sempre é um recurso bem visto, mas eu creio que foi o mais adequado para encontrar a voz original deste filme.

Eu pedia para que não atuassem pois identificava na minha principal referência de narração, o curta-metragem “Lost Souls” (tal como relatado no subcapítulo “Pesquisa” do capítulo anterior), uma forma serena e sincera na voz do protagonista, que também é o narrador, quando ele explica e reflete sobre seus dramas. Provavelmente houve trabalho de atuação nessa narração, mas a tranquilidade na voz dele é o que de fato ajuda o espectador a acompanhar claramente e simpatizar com a situação do protagonista, sem a necessidade de uma interpretação alarmante ou super dramatizada. O tom da voz e da interpretação expressa, neste curta, apenas uma reação genuína diante da própria dor, e eu esperava alcançar este mesmo tom com pessoas comuns, que poderiam compartilhar com o meu protagonista os sentimentos e pensamentos narrados.

A primeira opção foi sugerida pela minha assistente de produção, Pietra: um colega dela que se interessava por dublagem. Apesar de gostar da clareza com a qual ele falava e do timbre da voz dele, ele interpretou as falas de uma forma um pouco exagerada. Como eu havia gostado de algumas características da voz, pedi um segundo teste, com algumas observações. Ele ainda entoava as falas de uma forma muito teatral, sem nem um pouco da leveza e introspecção que eu gostaria para a voz do protagonista. Talvez pelo fato de todo o teste ter sido online, ele tenha tido dificuldade de aplicar minhas observações. Mas parecia necessário o auxílio de um preparador de voz e definitivamente eu não dispunha deste profissional.

A segunda opção era um colega meu, também estudante de cinema. A forma natural e o tom de voz com que ele já falava se encaixavam quase completamente no que eu imaginava. Pedi os mesmo áudios de teste. Considerei o timbre dele muito mais próximo do desejado do que a primeira opção, mas ele interpretou o texto de uma forma pouco fluida. O ideal era que ele nem atuasse tanto, já que o jeito com que ele falava já me agradava, mas sempre que ele lia o texto, os traços que eu gostava sumiam completamente.

A terceira e última opção era um amigo meu. Assim como o segundo candidato, ele já falava da forma como eu gostava. Assim que enviei os textos, ele comentou o quanto se identificava com eles. Diferente dos outros dois rapazes, ele não atuou muito. Recitou o texto exatamente como eu desejava, senão melhor! Fiz poucas observações e pedi novamente os áudios, para ter certeza que ele conseguia repetir, e deu certo.

Apresentei os áudios ao Vítor, que também gostou mais do terceiro candidato. Com poucos dias retornei aos dois primeiros agradecendo a disponibilidade e confirmei com o terceiro. O escolhido, assim como o consultor de roteiro, também se chama Vítor, e para evitar confusões irei me referir a ele apenas como ator adiante. Achei interessante, coincidentemente romântico, como essa seleção aconteceu. Justamente a última opção trouxe tudo que faltava nas anteriores.

Decidido quem era o ator, pedi a Pietra que agendasse uma tarde no Laboratório de Som da UFC, que fica no ICA. Gravamos no dia 27 de abril e tivemos um único ensaio, que foi no dia anterior, 26 de abril. Ao ler o roteiro completo, o ator conseguiu trabalhar quase tudo perfeitamente de primeira, tendo alguns problemas de pronúncia apenas. No dia seguinte, nos encontramos com o Rodrigo Fernandes, técnico do Laboratório de Som, e começamos a gravação. O ator continuava errando as mesmas falas, apesar de ter treinado. Em determinado ponto, ele simplesmente não conseguia nem começar a frase sem errar a pronúncia. Então, neste momento, ele me confessou que não era apenas o ritmo do texto, mas algumas falas incomodavam ele de forma pessoal. Eram as mesmas falas que incomodaram Denise: “Sinto que se xingar é bom. Se autopunir é bom. Ajuda com a culpa.”

Ele também comentou que estava nervoso e com medo de me decepcionar, o que me deixou relativamente emocionado, pois apesar dos erros naquelas falas pontuais, eu estava muito satisfeito com o trabalho dele. Naquele momento eu me senti um pouco culpado, não queria que meu texto afetasse o Ator negativamente. Pensei também nos comentários da Denise e como aquilo poderia atingir os espectadores. Então cortei a fala. Tenho certeza que foi uma boa decisão.

O restante da gravação aconteceu normalmente. Ao todo levamos 2 horas e meia. Ele assinou a autorização do uso de imagem e voz e depois fomos lanchar. Embora a autorização previsse uso gratuito da voz, eu paguei um valor simbólico pelo trabalho dele e agradeci pelo empenho no projeto. Essa é uma sinergia incomum de acontecer, pelo menos nos filmes que já participei.

Também é válido ressaltar que o filme conta com mais uma voz, referente à personagem Saco

de Lixo, mas não tive oportunidade de trabalhá-la ainda na Pré. No subcapítulo sobre voz, no capítulo de Pós-produção, relato como lidei com essa questão.

### **4.3. CENÁRIOS**

No início de Março, quando decidi começar a pré-produção simultaneamente ao desenvolvimento, perguntei à Denise se ela conhecia ilustradores que trabalhassem com desenho à mão e em papel. Assim ela me indicou duas ilustradoras: Rapha Lima e Isabela Lopes. Ela me informou o instagram<sup>2</sup> das duas para que eu pudesse analisar e gostei bastante de ambas. Eu ainda não tinha plena consciência de toda a demanda dos cenários, pois ainda não havia storyboard, então primeiramente convidei apenas a Rapha. Expliquei brevemente a proposta e ela concordou em participar. Após a leitura do roteiro e algumas reuniões, decidimos convidar também a Isabela, pois apenas com base no roteiro, que consistia em seis cenas, percebemos que seria muito trabalho para a Rapha. Além disso, o ideal é que eu não dividisse essa carga, uma vez que eu já iria desenhar os personagens.

Embora a equipe estivesse disponível para começar as ilustrações, o storyboard era fundamental para dividirmos o trabalho e entendermos como seriam os cenários. Particularmente, eu queria muito construir essa estética em conjunto com elas, ouvir suas ideias e opiniões sobre cores, formas e elementos. Tendo isso em mente, desenhei um storyboard que não tinha indicações muito específicas de cenário, apenas de planos.

Com esse documento em mãos, tivemos uma reunião geral no começo de Abril, e nela estabelecemos que as ilustradoras teriam o prazo de uma semana para desenhar todos os cenários de uma cena e, assim que os entregassem, faríamos uma reunião para definir as características da cena seguinte e ajustar eventuais detalhes, pois eu receava ter mais mudanças no roteiro, então pareceu prudente não definir tudo de uma vez. Elas também tiveram a iniciativa de fazer rascunhos antes de ilustrar o cenário e me mostraram paralelamente, fora do horário das reuniões, para termos certeza de que as ideias estavam alinhadas.

No final da reunião delegamos os cenários da seguinte forma: Rapha iria ilustrar as cenas 01 e 06 – o quarto do protagonista e a cozinha da casa dele – e a cena 05 – praia da beira mar. Já a Isabela iria desenhar a cena 02 – Céu da cidade – e a cena 03 – Praça da Gentilândia. Quem terminasse antes iria confeccionar a cena 04 – o beco. Com exceção da cena 04, os cenários foram produzidos na ordem do roteiro.

#### **CENA 01**

A cena 01, que consiste apenas no quarto do protagonista, poderia ser a mais simples de todas, mas havia alguns poucos pontos que poderiam torná-la complexa. O roteiro previa que a Irmã

---

<sup>2</sup> Instagram das ilustradoras, para conferência de seus trabalhos:  
isabela.b\_ ([https://www.instagram.com/isabela.b\\_/](https://www.instagram.com/isabela.b_/))  
raaphart (<https://www.instagram.com/raaphart/>)

Menor do protagonista abria e fechava a porta do quarto e essa interação entre personagem e cenário podia ser muito difícil de fazer, pois a porta precisaria ser animada também, então eu deveria desenhá-la, mas facilmente eu poderia produzir uma porta estética e tecnicamente incompatível com o cenário que a Rapha ia desenhar. Então, eu sugeri incluir o som da porta abrindo e fechando ao invés de mostrá-la fazendo isso, o que resolveu o problema.

Eu e Rapha também conversamos sobre os objetos que estariam no quarto. Ela sugeriu colocar uma prateleira de livros, para facilitar a dedução do público de que o protagonista era um jovem estudante, e também recomendou pilhas de roupas espalhadas no chão do quarto, indicando que ele não limpava seu quarto a algum tempo, implicando um possível quadro depressivo.

Também pensamos em ajustes no storyboard, visando formas de reaproveitar os cenários. No curso de produção em animação que fiz no início de 2023, conforme relatado no subcapítulo “Pesquisa” no capítulo anterior, aprendi que é muito econômico a concepção de cenários maiores (também chamado de cenários macro), que podem incluir outros cenários menores, que ficam em destaque com o fechamento do plano. Por exemplo: se a Rapha descentralizasse um pouco os objetos da cena – livros, roupas, entre outros –, deixando bastante espaço composto apenas por paredes e chão, eu poderia desenhar personagens menores e usar esse espaço vazio como fundo para planos fechados, assim ela não precisaria gastar material confeccionando um novo cenário.

Também conversamos sobre as cores, o que levou a uma mudança significativa na proposta de produção que eu tinha para os cenários. Eu idealizava cenários pintados com lápis de cor ou composto por recortes de cartolinhas coloridas – uma cartolina verde para um gramado, uma azul para o céu, entre outras ideias. Entretanto, a Rapha apontou que pintar cenários com lápis iria demorar muito, além de ser bem cansativo. Então, ela propôs um cenário misto em que ela iria misturar as técnicas de aquarela e lápis de cor em folhas A4, bem menor que as cartolinhas. Eu gostei bastante da proposta e, após consultar a Isabela, aprovei a ideia.

Por fim, optamos pelo azul como cor predominante da cena 01, pois além de trazer naturalmente um tom melancólico a uma pessoa solitária em seu próprio quarto, também já estabelecia sutilmente que a cena se passava no fim do dia, entre o fim da tarde e o começo da noite. Ao todo, definimos cinco cenários a serem usados nos seis planos da cena 01.

Esta primeira reunião com a Rapha facilitou muito o modo de pensar nos cenários seguintes e estes foram os tópicos que discuti com ambas as ilustradoras em todas as reuniões semanais que se seguiram: cores, elementos e estratégias de reaproveitamento. Por fim, pensamos nas medidas dos personagens, o que também se repetiu nos encontros seguintes.

Figuras 18 e 19 : Cenários finalizados da cena 01



Fonte: Elaborada pelo autor.

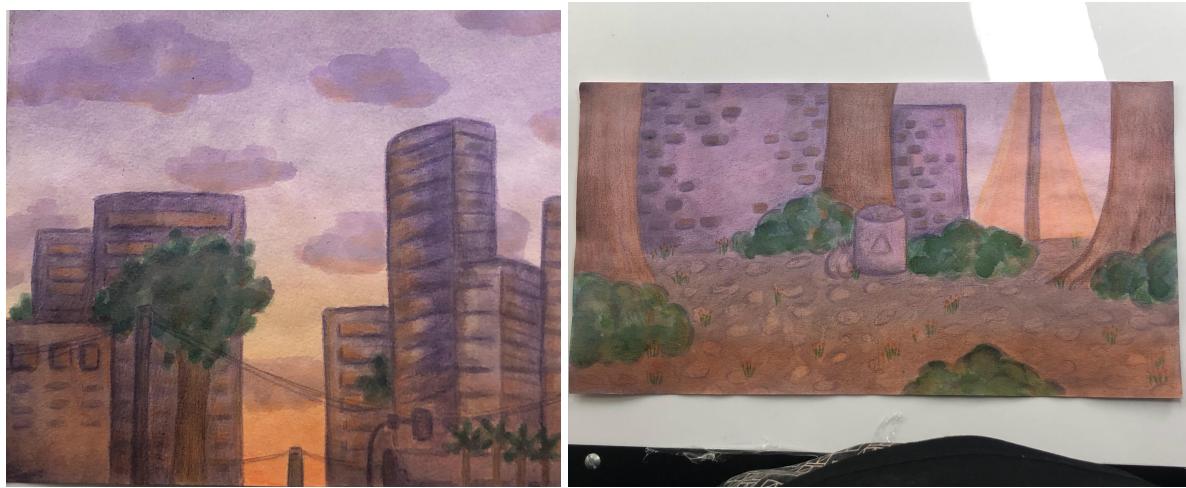
## CENA 02

No mesmo dia da reunião da cena 01, Isabela e eu nos reunimos para debater a cena 02, que consistia em um pôr-do-sol na cidade. Eu tinha um apego pessoal a esse cenário, pois tive reflexões muito importantes sobre a minha vida observando o pôr-do-sol em vários lugares de Fortaleza, incluindo o momento em que tive a ideia para este projeto. Embora o roteiro não fosse explícito quanto à cidade em que o filme se passava, eu sempre soube que era Fortaleza e queria expressar isso de alguma forma.

Entretanto, conforme conversávamos, não apareceu uma oportunidade de indicar que a cidade era Fortaleza na cena 02, mas falamos sobre ideias para os futuros cenários. Quanto à cor, eu imaginei um misto de rosa e azul, mas como a cena anterior – cena 01 – já contaria muito com azul, optamos pelo roxo e o laranja. Também compartilhamos algumas referências e no fim tínhamos a mesma ideia de como queríamos esse pôr-do-sol.

Em relação ao reaproveitamento dos cenários, pedi que Isa não desenhasse prédios e postes muito altos, pois eu queria aproveitar a parte de cima do cenário – composto apenas pelo céu – para alguns planos fechados da sacola, conforme indicado no storyboard. Também excluímos a opção de utilizar pessoas, veículos ou animais como objetos de cena, pois seria ideal animá-los e nosso cronograma já não permitia mais isso. Então deixamos estes elementos a cargo do som. Ao todo foram três cenários, a serem utilizados em cinco planos.

Figuras 20 e 21: Cenários finalizados da cena 02



Fonte: Elaborada pelo autor.

### CENA 03

Na semana seguinte, já em meados de Abril, quando Isabela me mostrou o resultado da cena 02, pudemos prosseguir para a cena 03, que consistia em uma praça. Inicialmente, isto incluiria uma porção de ângulos: um plano geral da praça, um do ponto de ônibus da praça, onde ocorria a maior parte da cena, planos detalhes desse ponto de ônibus e por fim um plano geral do outro lado da rua. Bem, durante o último tratamento do roteiro, reparei que o final da cena 02 já lembrava uma praça, então começar a cena 03 com um plano geral dela pareceu redundante, portanto decidi cortá-lo. Também considerando que os espaços das duas cenas se conectam, uma mudança brusca de cor poderia confundir o espectador, mas ao mesmo tempo me incomodava a ideia de repetir a paleta. Então optamos pela cor verde, que já era apresentada na cena 02 através das árvores e arbustos da praça, só precisaríamos expandir sua presença um pouco mais.

Além disso, eu previ no storyboard dois planos médios da personagem “Garota”, um do lado direito e outro no esquerdo, o que implicava dois fundos diferentes, então decidi manter um plano médio em um único lado. Outra questão presente no storyboard e para a qual ainda não havíamos nos atentando é que o ponto de ônibus era mostrado de duas formas: em um plano aberto e em outro plano quase igual, mas levemente mais amplo, o suficiente para mostrar o asfalto onde o ônibus passaria. Logicamente decidimos desenhar apenas o último e eu iria aplicar um zoom para obter o primeiro plano.

Nesta cena também pudemos incluir as primeiras referências que indicavam a cidade de Fortaleza. Isabela sugeriu um cartaz de Tarô escrito “Trago seu amor em três dias”, colado no ponto de ônibus, muito típico de alguns lugares da cidade. Também pensamos nos estabelecimentos do plano geral do outro lado da rua. Eu sugeri nomes como “Gentilândia Bar” ou algo do gênero, mas eu e Isabela tivemos a impressão de que já devia existir algum bar com esse nome. Receando qualquer problema com uso de marca, optamos pela referência mais direta de “Fortaleza Bar”. Ao todo foram quatro cenários, a serem usados em 10 planos diferentes.

Figuras 22 e 23: Cenários finalizados da cena 03



Fonte: Elaborada pelo autor.

### CENA 05

A cena 05 consistia na praia da Beira mar de noite. Bem, o fato da cena se passar à noite excluía algumas opções de cor óbvias de uma paisagem tropical, como cores quentes e azul claro. Particularmente eu também queria evitar a cor amarela, que eu havia reservado para momentos especiais do filme. Então Rapha trouxe uma referência da qual eu ouvia muito falar na época: “Apnéia”, de Carol Sakura (2019), um premiado curta-metragem de animação 2D que conta com uma cena em uma praia de areia lilás. Não apenas a cor, como a textura da areia no filme agradavam muito a Rapha. Também pensamos em um céu estrelado com um roxo bem escuro e dessa forma o roxo foi se consolidando com a cor principal da cena. Estes cenários careceram de muitos testes, para diferenciar bem o roxo da areia e do céu, mas a Rapha conseguiu acertar bem.

Também foi uma ótima oportunidade de incluir mais uma referência a Fortaleza, que no caso foi a estátua de Iracema, próxima à região conhecida como aterro. Ao todo foram seis cenários, distribuídos em 10 planos.

Figuras 24 e 25: Cenários finalizados da cena 05



Fonte: Elaborada pelo autor.

## CENA 06

Entre o final de abril e o começo de maio, tive minha última reunião com a Rapha. Como a cena 06 tinha cenários em comum com a cena 01, achei apropriado que a mesma pessoa ilustrasse ambas. Os únicos cenários novos que ela precisaria desenhar eram a cozinha e a parte de fora do quarto do protagonista. Tentando evitar o amarelo, não sobraram muitas opções de cor, então sugeri o verde limão, que ao meu ver fazia uma boa transição com o azul marinho do quarto e estabelecia a atmosfera “morna” que eu queria para aquele ambiente. Rapha adorou a alternativa e foi bastante criativa usando essa tonalidade. Trago o destaque para o piso da cozinha, que se tornou um dos meus backgrounds preferidos do curta todo. Ela se aproximava do amarelo e transmitia uma atmosfera aconchegante de um lar que, reforçada com a presença da família dele, trazia um pouco de calor humano que eu desejava para o final do filme.

Também foi muito divertido pensar nos detalhes, como os objetos e eletrodomésticos típicos da cozinha. Ao todo foram dois novos cenários, que somados a outros dois que foram utilizados na cena 01, compuseram seis planos diferentes.

Figuras 26 e 27 : Cenários finalizados da cena 06



Fonte: Elaborada pelo autor.

## CENA 04

Esta foi a única cena em que os cenários não deram resultados tão satisfatórios, sobretudo por falha minha. A cena 04, que consistia em um beco sem saída à noite, ficou a cargo da Isabela. Decidimos que o cinza era a opção de cor mais viável, mas a Isabela precisou acrescentar tons de lilás posteriormente, pois o cinza dava um aspecto muito unidimensional ao plano, embaralhando os limites entre paredes, chão e objetos. Além disso, era uma cor difícil de contrastar com as sombras. Isso ficou mais evidente em um plano específico: o destaque nos olhos do personagem “Gato”, que estaria invisível no final do beco que deveria estar completamente no breu. Entretanto, o cinza não deu o aspecto sombrio que o plano exigia e ainda imprimia uma iluminação mais clara do que devia.

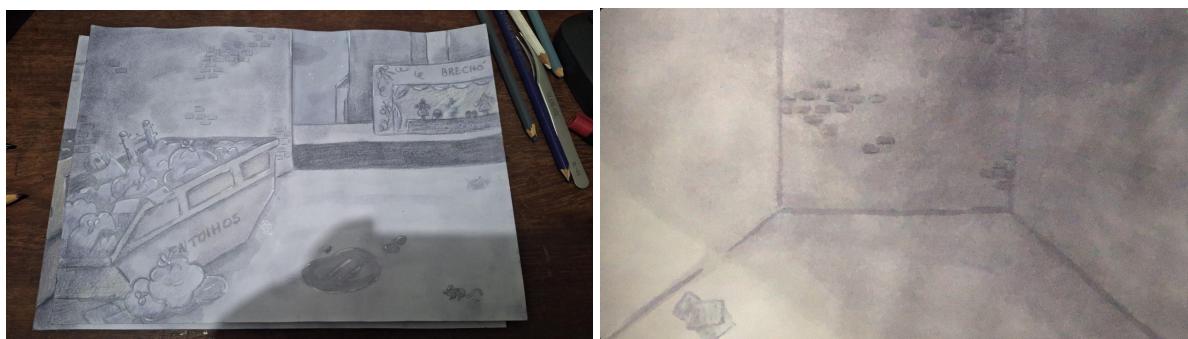
Outra questão foi o caminhão de lixo em que se encontraria a personagem “Saco de Lixo”. Eu planejei desenhar o Saco de Lixo em cartolina preta, mas por questões de produção acabei usando o verde. Entretanto, os outros sacos de lixo dentro do caminhão, que compunham o

cenário, mas não eram personagens, foram desenhados pela Isabela em um tom arroxeados. O contraste do Saco de Lixo verde em meio aos roxos me incomodou um pouco, embora eu acredite que não vá incomodar tanto os espectadores. Se eu tivesse detectado esse contraste antes, talvez pudesse ter produzido peças de cores mais próximas e obtido um resultado que me deixasse mais satisfeito.

Também tivemos um erro de comunicação e a Isabela confundiu uma imagem de referência com uma exigência e acabou desenhando um cenário extra que eu não pedi. Isso não foi um prejuízo ao filme e ela não se chateou, mas eu não queria que ela tivesse tido esse trabalho à toa, já que a Isabela já estava me ajudando tanto.

Por fim, foram seis cenários para 13 planos.

Figuras 28 e 29 : Cenários finalizados da cena 04



Fonte: Elaborada pelo autor.

#### 4.4. PRODUÇÃO

Como esta área interferiu drasticamente nas outras duas áreas a que se referem os próximos 2 subcapítulos, Fotografia e Confecção de Recortes, considero apropriado comentá-la logo.

Porém, antes de relatar estes processos, é válido comentar as outras demandas que não atravessam tanto essas áreas. Para me auxiliar nas tarefas de produção, contei com a Pietra Renner, uma estudante do curso que eu já conhecia e que se interessa pela área. Ela foi então a pessoa mais próxima a mim durante a Pré-produção, além da Denise. Na metodologia de produção, que descrevi no capítulo de Desenvolvimento, eu não previa um assistente de produção, mas sim um para os recortes e um para o estúdio. Como estas funções atuavam em momentos diferentes do cronograma – recortes na pré e estúdio nas filmagens –, pareceu conveniente que a Pietra exercesse ambas. Ela até gostou da ideia.

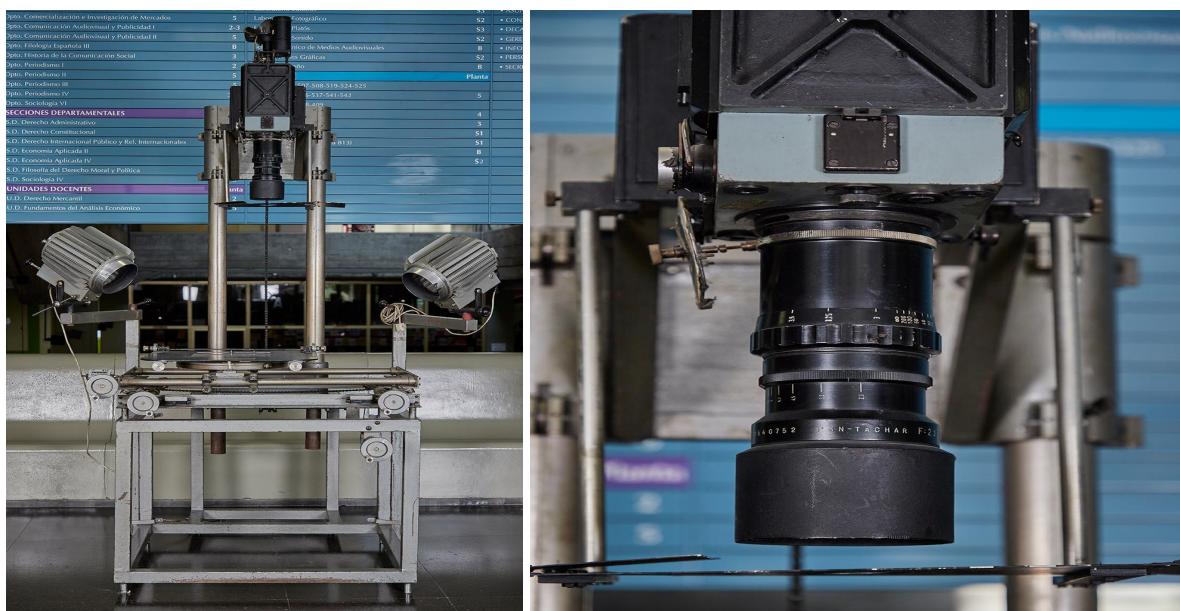
Além de me auxiliar na confecção das peças, a Pietra também auxiliou ativamente na produção e na direção. Fizemos algumas reuniões nas quais debatemos decupagem e, a partir daí, ela elaborou uma planilha que classificava o grau de dificuldade de cada plano e sequência a ser animada. Com base nessa planilha, ela também fez o plano de filmagem. A participação de Pietra como assistente de estúdio será melhor descrita no capítulo Filmagens.

Dito isto, surgiram problemas quanto às áreas supracitadas – Fotografia e Recortes. É válido relembrar que o desenho de produção foi elaborado para que a etapa de Filmagens ocorresse no Núcleo de Animação (NUCA) da Casa Amarela Eusélio de Oliveira, que, em teoria, contava com toda a estrutura que eu precisava. Também considero importante detalhar como é essa estrutura, com a finalidade de facilitar a compreensão da dimensão dos obstáculos descritos nos subcapítulos seguintes.

O NUCA conta com uma sala, na qual eu planejava filmar, projetada especialmente para animações em stopmotion, chamada “Sala da Truca”. Ela tem esse nome por conter a mesa de truca, uma estrutura criada com o propósito específico de filmar animações em stopmotion/recortes, e a mesa do NUCA é uma das pouquíssimas em atividade em todo o país. Até o momento da finalização deste trabalho, são três trucas ativas no Brasil.

Esta mesa conta com uma superfície capaz de se mover tanto horizontal quanto verticalmente, e o mais importante de tudo, ela conta com um tripé adaptado – não encontro melhor termo para descrever essa peça – que permite posicionar a câmera com a lente direcionada para a superfície da mesa, aonde acontecerá todo o processo de animação.

Figuras 30 e 31: Imagens da Truca do curso de Ciências da Informação, da Universidad Complutense Madrid.



Fonte: Site oficial da UCM (<https://ccinformacion.ucm.es/truca>)

Outra parte importante da Truca é que ela se conecta a um computador que já vinha com um programa de animação licenciado pelo NUCA. Este programa liga o notebook à câmera, permitindo operá-la através do computador, sem precisar tocar nela, evitando assim qualquer interferência na iluminação da cena. Além disso, o programa conta com diversos recursos que ajudam a filmar uma animação mais precisa. A Truca também contava com dois refletores, um vídeo monitor e todas as suas paredes e teto pretos, para minimizar ainda mais qualquer perturbação na iluminação.

Meu primeiro pedido de uso do espaço ocorreu em novembro de 2022 e fui orientado a enviar um resumo do projeto no início do semestre 2023.1. Após preparar o material, tentei contato

com a Casa Amarela várias vezes, até receber como resposta da Coordenação do NUCA que a sala da truca estava desativada em virtude dos largos cortes de investimentos na Educação que o Governo Federal da época (2018 - 2022) havia determinado.

Este diálogo com a Casa Amarela ocorreu em Abril, na metade da etapa de Pré-produção, e de repente me vi sem um estúdio, então procurei o máximo de alternativas no pouco tempo que me sobrava.

Houve tentativas com 3 opções: a primeira com um estúdio profissional de um animador fortalezense que eu conhecia, mas infelizmente o local encontrava-se em reforma. Também havia um pequeno estúdio no curso de Sistemas e Mídias Digitais da UFC e um gabinete do curso de Cinema e Audiovisual, no ICA. Como a minha equipe tinha boa parte de sua rotina nas dependências do ICA, ficamos com a última opção, o gabinete. Entretanto ele estava bem longe do ideal em termos de estrutura, então precisaríamos fazer algumas adaptações.

#### **4.5. FOTOGRAFIA**

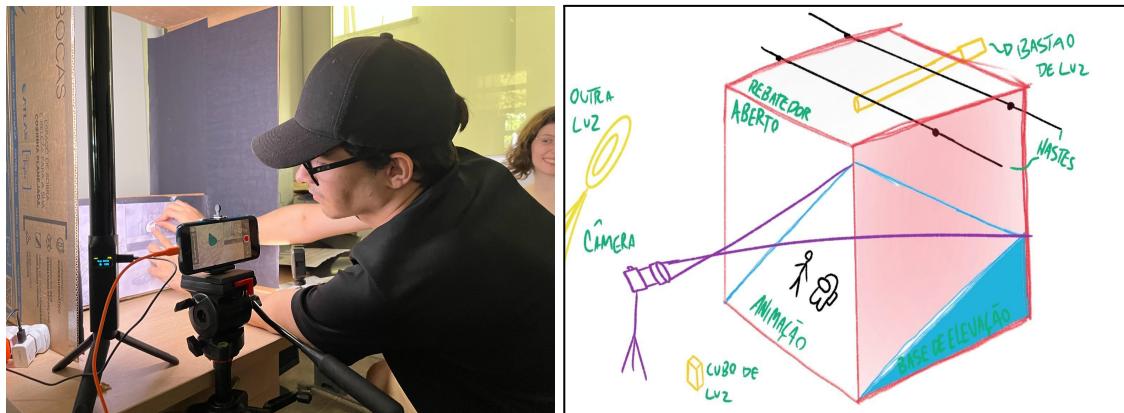
Inicialmente, eu pretendia trabalhar com um único fotógrafo, já que o desenho de produção não previa demanda o bastante para uma equipe inteira nesta área, pelo menos não em questões de logística. O fotógrafo só precisaria ajustar a câmera — manipular o foco, ISO, entre outros — que sempre estaria estática, e posicionar os refletores em torno da Truca. Todos esses equipamentos já se encontravam no NUCA e não precisariam ser transportados. Caso ele precisasse de ajuda, a Pietra, que estaria como assistente de estúdio, poderia auxiliá-lo sem prejuízo às outras tarefas dela em set.

Fiz o convite para alguns colegas, mas todos estavam indisponíveis. Então a Pietra indicou o Darlan Sousa, um amigo dela, que inclusive eu já conhecia. Na nossa primeira reunião, apresentei a proposta de set e ele concordou que o trabalho de fotografia não precisaria de uma equipe. Entretanto, o Darlan não garantia disponibilidade durante as 10 diárias previstas no cronograma e sugeriu um co-diretor de fotografia, para revezar com ele. Como isso não iria atrapalhar o teor artístico da obra, concordei com a ideia, e ele convidou outro colega dele para dividir a função: Eloi Andrade.

Quando informei que iríamos utilizar o gabinete do curso invés do estúdio no NUCA, eles até ficaram satisfeitos, pois isso iria facilitar o dia-a-dia deles. Mas como dito anteriormente, a sala precisava de adaptações. Marquei 2 visitas ao gabinete com eles e a dupla concluiu que a melhor opção era construir uma pequena estrutura que simulasse a sala da Truca, ao invés de adaptar o gabinete todo. A estrutura se resumia a cobrir de preto toda a parte interna de uma caixa de papelão e erguer uma “rampa” dentro da caixa, onde eu colocaria os cenários e animaria as peças, enquanto a câmera, que seria de um deles, permaneceria estática em um tripé comum em frente à estrutura, conforme as imagens abaixo.

Figuras 32 e 33: À esquerda, temos a caixa já montada e em uso, à direita, sua planificação feita por um dos

fotógrafos, Darlan Sousa.



Fonte: Still / Arquivos do projeto.

Também repassei a eles opções de programas de animação que poderíamos usar na captação, incluindo aquele que o NUCA licencia para a Truca, e eles iriam tentar instalá-lo em algum notebook que eu iria providenciar.

## 4.6. CONFECÇÃO DE RECORTES

### 4.6.1 PRODUÇÃO:

O cronograma reservava todo o mês de Abril e a primeira semana de Maio para confecção dos desenhos a serem animados, sendo a atividade que mais tinha tempo no projeto. Mas precisei me dedicar a serviços remunerados durante todo o mês e o restante do tempo foi voltado para as outras atividades da pré-produção – gravação de voz, reuniões sobre cenários, entre outros –, e desta forma só comecei a me preparar no começo de Maio.

Nos projetos anteriores em que estive na posição de produtor, diante desse tipo de atraso no cronograma, eu costumo me reunir com a direção para debater estratégias de adaptação. Geralmente isso implica em o diretor simplificar ou excluir cenas e planos que demandem tempo demais, para que dessa forma o projeto seja entregue dentro do prazo final. Bem, como diretor e produtor, eu teria que decidir sozinho o que teria de abrir mão.

Como dito anteriormente, no capítulo de Desenvolvimento, ainda me reuni com o Vítor, o consultor de roteiro, para discutir momentos que podiam ser excluídos sem maiores prejuízos à obra e ele me aconselhou a não alterar o texto de forma alguma. De fato, procurar soluções para problemas de produção no roteiro é um recurso ao qual devemos recorrer em último caso. Era mais inteligente adaptar o que estava para ser feito do que retornar ao que já tinha sido concluído.

Escolhi então simplificar o processo de animação. Contextualizando melhor: antes eu pretendia desenhar os personagens em muitas posições para gerar um movimento fluido e detalhado, então basicamente eu reduzi esse número de posições pela metade, o que resultaria em movimentos mais “robóticos” e menos naturais. Eu manteria apenas os frames-chave e produziria tão poucos frames “between” quanto possível, para assim poupar tempo. Além

disso, nenhum movimento poderia ser constituído por mais de 6 peças/fotos diferentes.

Com menos material para animar, o tempo de confecção e o número de diárias consequentemente diminuíram, resultando em um novo cronograma para o mês de Maio: entre os dias 15 e 26 de maio eu produziria as peças, já as filmagens agora estavam previstas entre 29 e 31 de Maio, com reserva para os dias 01 e 02 de Junho, sendo assim cinco diárias a menos que o cronograma inicial – que previa 10. Isto era positivo não apenas para o cronograma como um todo, como também para a pós-produção, que permaneceria com o mesmo prazo inicial.

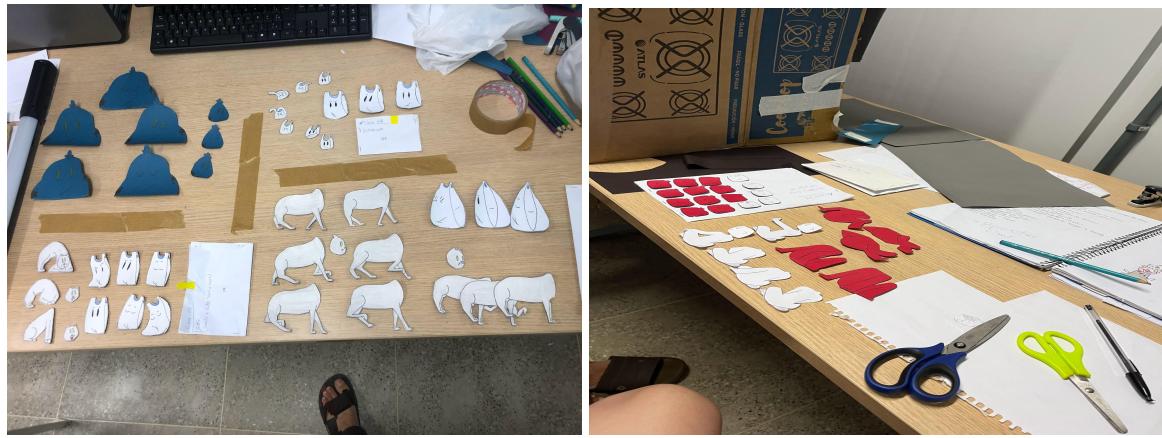
Mesmo que agora eu tivesse metade do material para desenhar, ainda havia muito trabalho a ser feito sozinho, então decidi convocar reforços. A princípio, imaginei que eu era quem devia desenhar todos os frames de todos os personagens para manter uma consistência visual neles. Entretanto, me ocorreu que incongruências visuais são mais propícias quando mais de uma pessoa desenha o mesmo personagem. Se pessoas diferentes desenhassem personagens diferentes, seria mais fácil manter a consistência que eu queria em cada um deles. Felizmente a Pietra lembrou de uma estudante do curso de Cinema, Joana Penha.

Eu já conhecia um pouco a Joana, então foi fácil de contactá-la, e fiquei surpreso quando descobri que ela se interessava bastante por animação. Eu já sabia que ela é uma pessoa responsável e dedicada e confiei a ela a tarefa de desenhar a “Forma Humana” do protagonista e a família dele. Os designs de personagem que eu havia definido também eram fáceis de replicar e ela se sentiu apta para a função. Adianto que fiquei imensamente satisfeito com o trabalho dela.

Também ressalto a participação da Pietra, que me auxiliou muito no trabalho manual de confecção. Considero válido explicar do que se trata esse trabalho manual e sua importância: o processo de animação em recortes com o qual eu estava habituado constituía-se em colar os cenários na mesa da truca e pôr os personagens recortados sobre eles para filmar. Porém, é comum que o papel recortado amasse ou dobre espontaneamente, tornando difícil fotografá-lo. Para amenizar esse efeito, animadores de recortes costumam colar o verso dos personagens em mantas magnéticas e colocar alguma superfície de metal sob os cenários, o que evita que as peças se dobrarem e resulta numa melhor aderência dos personagens aos cenários.

Portanto, o passo a passo é: desenhar a peça a lápis > reforçar o contorno com uma caneta mais escura, geralmente hidrográfica 2.0 > colar a peça na manta magnética > recortá-la. Entre esses passos ocorre a colorização, que aconselhei a equipe a deixar por último, já que pintamos com lápis de cor e a tinta pode desbotar ou borrar durante o manuseio das peças. A Pietra contornou, pintou, colou e recortou a maioria das peças que eu desenhei, um esforço notável que eu valorizo muito. A Joana fez esse passo a passo com as peças que ela mesma desenhou.

Figuras 34 e 35: Algumas peças já finalizadas, reunidas por sequência.



Fonte: Elaborado pelo autor.

#### 4.6.2 ANIMAÇÃO:

Antes de iniciar a confecção em si, é necessário planejar o que vai ser produzido. Todos os dias, eu desenhava toda a sequência, prevendo cada frame. A personagem mais recorrente era a “Forma Sacola” do protagonista. O roteiro previa que na maior parte do tempo a Sacola planava pelo céu e depois pousava. Então, eu reproveitei as sequências em que a Sacola sobrevoa o céu nos planos gerais, mas eu não queria fazer isso com os planos mais próximos, tanto por medo de parecer preguiçoso quanto por escolha artística como animador.

Eu sei que considerando os problemas de cronograma eu deveria optar por algo sempre mais simples, mas para mim não valia a pena lidar com tudo isso para obter uma animação rasteira.

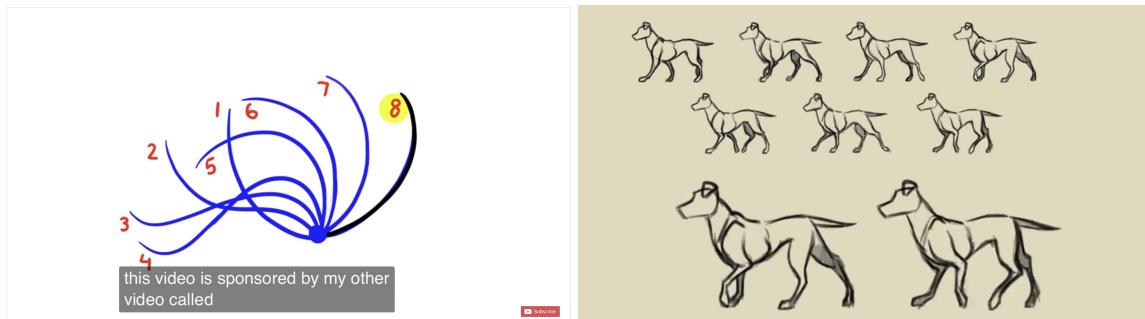
Bem, como a Sacola aparecia bastante, a animação dela precisava receber muita atenção em sua realização, então eu gravei alguns vídeos com sacolas de plástico se movendo pelo ar e pelo chão. Não chegou a ser um laboratório de estudo, como eu almejava na metodologia, mas foi o suficiente para que eu me atentasse a alguns fundamentos importantes do movimento deste objeto. No fim das contas, o movimento de uma sacola pelo ar é muito menos interessante do que eu imaginava. O plástico, por mais fino que seja, não é tão maleável, e mesmo diante de fortes ventanias e até golpes como chutes e socos, uma sacola pode ainda permanecer “dura”.

Enquanto estudava na Casa Amarela, conheci brevemente os 12 princípios da animação. Um deles é o “Exagero”, que consiste em amplificar características e ações dos personagens para criar impacto emocional e expressividade, tornando a animação mais envolvente e cativante para o público. Considerei então inovar os movimentos da Sacola e deixá-los menos monótonos em relação aos movimentos reais, mas quando eu fazia isso a Sacola se parecia com uma folha de papel, semelhança que já existia pelo fato dela ser branca e ter um formato semi retangular. Quando não, ela se parecia com um retângulo com orelhas de coelho se contorcendo. Me restrii então a movimentos menos flexíveis, tentando, vez ou outra, escapar um pouco dessa dureza visual. Assim cheguei numa qualidade de animação que me interessou mais.

Além da Sacola, outro personagem que demandou bastante tempo foi o Gato. Eu gostaria de ter tido a oportunidade de animar um quadrúpede antes de escrever o roteiro, pois são seres

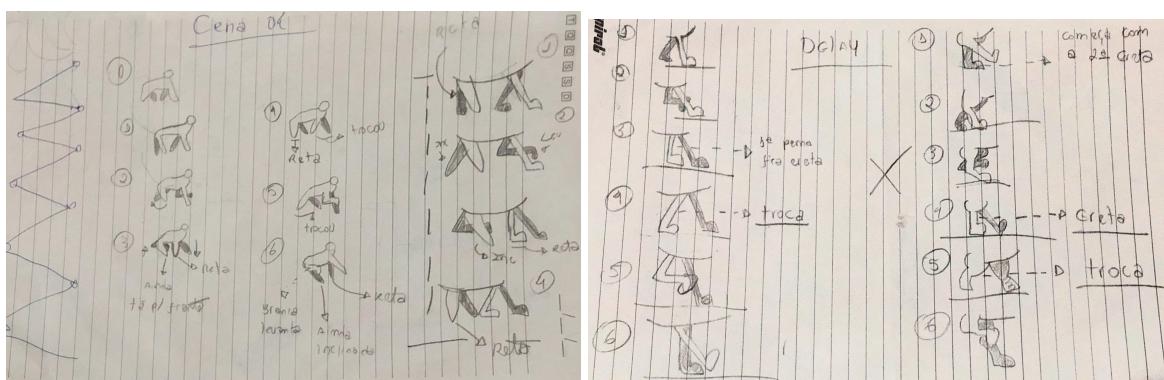
muitíssimo dificeis de animar. Levei em torno de 2 dias para planejar as sequências do gato, considerando desde suas caminhadas até o movimento da cauda, mas não fiquei satisfeito com o resultado final. O principal motivo foi o movimento desajeitado das patas, como se o Gato retornasse para trás antes de caminhar para frente. O fato de diminuir a quantidade de frames também não contribuiu: talvez com mais peças eu pudesse ter gerado movimentos mais flexíveis.

Figuras 36 e 37: Imagens de alguns estudos online. A primeira sobre movimento da cauda, a segunda sobre caminhada.



Fonte: Canal Micah Buzan ANIMATION (<https://youtu.be/SEt9-YtG0Ro>) / Canal MSC Art (<https://www.youtube.com/@mscart9419>)

Figuras 38 e 39: Sequências desenhadas por mim, prevendo os frames das caminhadas do Gato.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Depois de desenhados os personagens, eu costumava fazer rápidos testes com os frames, para ver se o efeito funcionava. Mesmo quando não estava como eu queria, o importante é que o movimento ficasse claro e não causasse confusão no espectador sobre o que o personagem estava fazendo. Para isso, utilizei o aplicativo “Stop Motion Studio”, feito com o intuito de filmar animações por dispositivos móveis.

Idealmente, eu faria uma bíblia de animação, ou um arquivo semelhante, que iria prever detalhadamente como cada personagem se movimentaria. Infelizmente isto não foi possível, tanto pelos contratemplos de produção, quanto pela minha inexperiência. Apesar disto, este momento foi relativamente prazeroso para mim.

Já a confecção em si ocorreu no gabinete do curso de Cinema, local escolhido para as filmagens, pois eu não tinha espaço e comodidade necessários na minha residência. Essa etapa, de forma geral, não foi tão interessante quanto estudar as sequências, sendo um

processo bastante exaustivo, física e emocionalmente. Trabalhar, quase sempre sozinho, dentro de uma sala isolada e enfrentando um longo trajeto de ida e vinda durante 2 semanas é um pouco adoecedor para a autoestima e para a saúde mental, o que é até irônico considerando o tema do curta.

Felizmente, a minha experiência como produtor ajudou a prever esses imprevistos e desgastes e permitiu que eu me preparasse para lidar com eles em vários sentidos, evitando frustrações. Acredito que lidar com todas essas mudanças e desafios sem contar com um plano seguro seria desesperador.

## 5. FILMAGENS

Antes de relatar a etapa de Filmagens em si, considero válido revisar suas metas. O cronograma das Filmagens previa a gravação de 270 segundos, ou seja, 04 minutos e meio, ao longo de 10 diárias de 6 horas, em que seriam filmados em média 27 segundos por dia. Até cheguei a prever um possível modelo para essas diárias com base em curtas de stopmotion/recortes que participei:<sup>3</sup> a primeira hora seria dedicada à preparação da cena – ajuste da iluminação, organização do material para animar, entre outros – e as outras 5 horas para a animação em si. Bem, em virtude dos desafios na etapa de Desenvolvimento que se estenderam até a Pré-Produção, houve mudanças significativas nesse cronograma inicial, como já indicamos.

### 5.1 PRODUÇÃO

Conforme eu comentei no subcapítulo “Produção” do capítulo anterior, eu e Pietra elaboramos um plano de filmagem com base em outra planilha que ela nomeou como “Classificação de Planos”. Para produzir essa planilha, nós consideramos o roteiro, o storyboard, os cenários em andamento e as sequências de animação desenhadas durante a confecção das peças. Discutimos cada plano/sequência e os classificamos como “simples”, “mediano” ou “complexo”. Estes rótulos nos auxiliaram a entender quais planos demandariam mais tempo, e com isso construímos um plano de filmagem que intercalava os planos de acordo com o grau de dificuldade. Por exemplo: se três planos complexos ocupassem a maior parte da diária e restasse um pouco de tempo no final do dia que não fosse suficiente para gravar outro plano complexo ou um mediano, então preencheríamos essa lacuna com um plano simples, aproveitando todo o tempo possível. Também consideramos o desgaste dos cenários, que precisariam ser colados dentro da caixa preta e como eram feitos de papel, podiam rasgar ou manchar. Desta forma nos organizamos para evitar ao máximo que um cenário fosse utilizado 2 vezes.

A forma como organizamos o plano de filmagem não previa quantos segundos ou frames seriam gravados por dia, embora tenha aprendido, durante o curso de produção em animação que fiz em 2023, que o ideal é colocar a segundagem como uma prioridade no planejamento,

---

<sup>3</sup> “Sonho de Liberdade” (2017), Dir. Davi Macedo

“Zela-me” (2017), Casa Amarela

“Dorothy: Cinemáticas” (2022), Coletivo VesicPis

pois ela é uma métrica importante para entender o ritmo da produtividade. Mas durante o curso também aprendi com a Nathalia Forte, uma experiente produtora de animação, que às vezes “errar cedo pode ser uma estratégia.”

Durante a confecção de recortes eu pude testar as sequências assim que terminava de desenhar, mas, além disso, não houve disponibilidade dos fotógrafos nem tempo e não testamos mais nada. Eu não sabia qual seria o contraste das peças com os cenários, nem a eficiência da caixa preta, nem se os equipamentos seriam suficientes. Havia muita incerteza pela frente e, diferente da Pré-produção, a etapa de Filmagens não é tão simples de adaptar. Se o estúdio ou os equipamentos não estão mais disponíveis, na Pré existe tempo para o produtor buscar outras opções, como inclusive eu fiz neste projeto. Mas se por algum motivo um destes recursos estiver indisponível na Filmagem, a reparação precisa ser instantânea, pois pode não ser possível reagendar com a equipe, com o espaço e outros recursos quando o que falta finalmente estiver pronto.

Muito provavelmente haveria erros e eles eram necessários, e eu precisava de um planejamento que me permitisse errar. Desta forma, eu e Pietra focamos naquilo que demandaria mais tempo ou que era essencial para ser animado ao invés de focar em quantos segundos animados teríamos ao final. Além dos planos complexos, priorizamos as introduções e as sequências com potencial para serem reaproveitadas.

Também incluímos observações não tão típicas em planos de filmagem convencionais, como lembretes de “pedir que os meninos assinem os contratos” e assuntos do tipo. Também aproveitamos para revisar as tarefas da Pietra como assistente de estúdio: organizar as peças que seriam animadas em cada cena; manter o set organizado; providenciar a manutenção – que são alguns lanches de set como café, bolachas e etc -- e realizar o still. Esta última não é bem uma função do assistente de estúdio, mas ela se animou bastante com a ideia. Além disso, ela estaria a postos em caso de alguma urgência, já que eu estaria ocupado animando.

O plano de filmagem será anexado no final deste memorial, mas antecipo que muitas informações podem não ser tão comprehensíveis para outras pessoas como foram para mim e minha equipe, já que ele não se resume apenas às cenas e horários, mas traz também descrições abreviadas das sequências a serem animadas e observações que serviam apenas de lembrete e não estavam tão bem contextualizados no documento.

## 5.2. GRAVAÇÃO - PARTE 1

Federico Fellini certa vez disse que “a produção é a arte de prever o imprevisível e sempre se dar mal”.<sup>4</sup> Todas as incertezas que eu tinha se consolidaram em erros. O primeiro dia, 29/05, foi o menos produtivo. Embora eu já tivesse pedido desde a Pré, os diretores de fotografia, Darlan e Eloi, não pesquisaram a viabilidade dos programas de animação com antecedência e o fizeram na primeira diária. Eles levaram metade do tempo da diária para encontrar um programa que conseguissem instalar no notebook que eu havia providenciado, mas embora

<sup>4</sup> Federico Fellini, em cena do filme “Entrevista” (Intervista, 1987), ao apontar seu produtor para apresentá-lo a uma equipe de televisão japonesa. Roteiro e direção de Federico Fellini.

tivessem instalado, não conseguiram conectá-lo à câmera. Então tentamos pelo meu celular. O programa em questão foi o “Dragonframe”, o mesmo usado na Truca do NUCA.

De tudo, este foi o único ponto que me desagradou, pois a eficiência de uma câmera de celular não se equipara a de uma câmera profissional, por causa da qualidade da imagem e também por não oferecer muitos recursos que uma câmera profissional possui, como lentes substituíveis, controles manuais (ISO, velocidade do obturador, entre outros). Isso iria impactar no resultado final da obra de uma forma que não haveria como ajustar depois. Por fim, o programa no notebook também não se conectou ao meu celular. Decidi então que iria usar o aplicativo de celular que utilizei nos testes para fazer o filme, que no caso foi “Stop Motion Studio”.

Embora muito longe do ideal, ainda era uma solução. No restante da diária discutimos a melhor forma de operar o celular e percebemos que um tripé para celular seria necessário. No dia seguinte comprei um. Esta foi a única vez que tive ambos os fotógrafos em set.

Na segunda diária, 30/05, eu contava apenas com o Darlan. Tivemos problemas de iluminação com os cenários, mas um desafio maior surgiu: para capturar os frames, o aplicativo exigia um clique físico no celular, mas mesmo acoplado ao tripé, quando eu ou os fotógrafos clicávamos, o celular se movia para frente e alguns frames saiam “borrados”. Muitos planos tiveram que ser feitos várias vezes por causa disso. Errar um frame de stop motion compromete a sequência toda, pois para regravá-lo é necessário que a posição da câmera e a iluminação estejam iguais aos dos outros frames, algo muito difícil de conseguir.

Com o atraso que já acumulávamos, decidi tentar gravar sozinho durante a tarde, mas a caixa preta não se mostrou muito eficaz. Mesmo que o gabinete seja uma sala isolada, a variação de luz pela tarde é muito maior que a da manhã e a caixa quase não conseguiu amenizá-la. As mudanças de luz estavam muito perceptíveis. Isso se dava também pela reflexão da luz nos cenários, advinda das poucas opções de equipamento que tínhamos, que consistiam em um bastão de led e outros dois leds menores. Após consultar a montadora, Lívia Jacaúna, ela disse que o fundo para chroma key poderia ser uma opção nas sequências mais longas, assim evitando as chances de um problema de reflexão surgir. Ainda assim, a segunda diária foi a mais proveitosa, já que gravamos toda a cena 04.

A terceira diária, 31/05, que era a última antes de partirmos para os dias de reserva, provou que o gabinete não era mesmo uma opção viável. Neste dia, contei apenas com o Eloi e gravamos metade da cena 05. Os problemas de iluminação pareciam ter se agravado e mesmo com o pouco manuseio, a caixa preta começava a se desmontar. Apesar de ter previsto quase todos esses problemas, ainda foi frustrante usar tanta energia por três dias e obter tão pouco resultado.

Por fim, as três primeiras diárias foram bons testes para tudo o que não conseguimos prototipar antes. Isso não é o ideal, mas agora eu também já havia errado o suficiente para saber o que estava funcionando e o que precisava de correção: o gabinete não funcionava como estúdio; animar os personagens sobre os cenários agrava os problemas de iluminação; consequentemente, nosso trabalho com a manta magnética foi quase em vão, pois ela servia para fixar melhor os personagens no cenário – um contato que agora eu iria evitar por causa

dos problemas de luz –, mas ao menos ela ainda impedia que as peças amassassem ou dobrassem; os equipamentos disponíveis não eram adequados para filmar pelo celular; o chroma key era uma opção mais viável do que imaginávamos.

Bem, eu não esperei passivamente que tudo isso se concretizasse para começar a agir. Logicamente não planejei todos esses erros, mas vê-los antes que eles se tornassem realidade me permitiu também antecipar as respostas. Fellini acredita que a produção sempre “vai se dar mal”, mas ele diz isso porque nunca precisou produzir uma animação.

### **5.3 RE-PRODUZINDO**

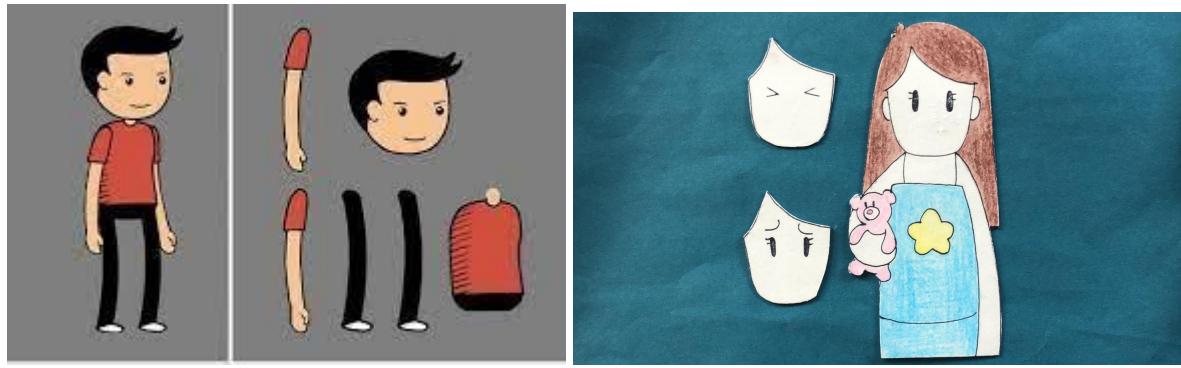
Durante esses três primeiros dias das Filmagens, fora de set eu estive em contato com a Lívia, a montadora do filme. A cada diária frustrada, eu a atualizava dos possíveis desafios que viriam. Isso era essencial para saber no que eu não podia mais errar. Dialogamos sobre possíveis adaptações no cronograma da Pós-produção e ela confirmou que poderia trabalhar satisfatoriamente em três semanas, duas a menos que o cronograma original previa. Isso me daria 1 semana extra para filmar. Apesar de repudiar a ideia inicialmente, ela concordou que o chroma key poderia ser usado no restante das cenas, o que eliminava uma parte dos problemas de iluminação.

Também conversamos sobre o uso de “cut out”. A animação cut out é uma técnica em que personagens e objetos são recortados em pedaços separados e articulados, criando a ilusão de movimento quando são animados em sequência. Esse é um conceito mais comum em animação 2D, mas o stop motion em recortes se aproxima muito da 2D, às vezes até sendo usadas como sinônimos uma vez que compartilham características em comum: desenhos feitos manualmente, criação do movimento a partir de quadros individuais, controle de câmera (que deve ser estático e pré-determinado) e o próprio cut out.

Entretanto, é válido ressaltar que, embora com semelhanças, elas não são a mesma técnica, uma vez que nem todo recorte é bidimensional como o meu projeto, e eles podem apresentar uma variedade de texturas a depender do material das peças. Por outro lado, o 2D também pode ser elaborado digitalmente, assim acessando recursos exclusivos de ferramentas eletrônicas. Também é comum que a própria expressão “cut out” seja usada como um sinônimo da técnica de stop motion de recortes em si, uma vez que ela resume muito do princípio dos recortes, além de que em inglês, a animação em recortes se chama “Cut-out animation”.

Com essa possibilidade aberta, selecionei alguns momentos nos quais poderíamos aplicar o cut out, como nas cenas 01 e 06, onde os personagens permanecem imóveis em vários momentos, movimentando apenas o rosto. Felizmente, eu já havia acertado com a Joana, artista responsável por desenhar os personagens dessas cenas, de fazer os rostos separados dos corpos, então o cut out se consolidou como uma opção viável.

Figuras 40 e 41: À esquerda, exemplo de personagem cut out do site “zero.5”, à direita, frame do projeto, a ser usado com cut out na pós.



Fonte: Site Zero.5 (<https://encurtador.com.br/evIP7>) / Elaborado pelo autor.

Esse inclusive é um recurso muito comum em animações. Não exatamente o cut out, mas sim animar apenas o rosto enquanto o corpo permanece imóvel. Aprendi sobre isso pela primeira vez no curso de cinema de animação da Casa Amarela e notei isso em diversas animações. Os estúdios Hanna-Barbera – produtores de animações infantis como “Scooby-Doo”, “Os Flintstones”, entre outros – frequentemente recorriam às animações faciais, que poupavam tempo de filmagens e em contrapartida geravam tempo de tela o suficiente para concluir um filme/animação.

Figura 42: Frame da série animada “Os Flintstones”, em que apenas as cabeças dos personagens eram animadas.



Fonte: Frame da série animada “Os Flintstones”, com edições do autor.

Bem, apesar das sinalizações positivas da montadora, eu ainda precisaria animar manualmente a maior parte do filme. Conforme concluído no subcapítulo anterior, o gabinete, assim como a caixa preta e os equipamentos, não estavam funcionando.

Como relatado no capítulo da Pré, durante o subcapítulo “Produção”, uma das opções de estúdio era o Laboratório de Audiovisual do curso de Sistemas e Mídias Digitais (SMD) e agora eu voltava a considerá-lo. Embora esse laboratório também se localize no campus do Pici, ele é relativamente distante do ICA, o que atrapalhava a rotina da equipe. Mas os próprios fotógrafos afirmavam que não havia como esse estúdio ser pior do que o gabinete.

Figura 43 e 44: Imagens do Laboratório de Audiovisual do curso de SMD da UFC.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Em 01/06, o primeiro dia reserva, eu iniciei o contato para agendar o Laboratório. Estava receoso, pois eu estudo em outro curso, mas a recepção da Secretaria do SMD foi muito gentil. Eles me instruíram a pedir formalmente o uso do espaço por e-mail e também fui lá presencialmente várias vezes, para que eles percebessem que eu realmente estava comprometido e não era apenas um desconhecido requerendo vagamente um lugar deles. No dia seguinte, 02/06, o Laboratório já estava oficialmente agendado e disponível. Ainda pude visitar rapidamente o lugar para analisar os tripés, a mesa de iluminação e o controle luminoso.

Assim se encerrava a primeira semana da etapa de Filmagens, com um desenho de produção quase completamente diferente e com apenas uma cena e meia gravada. Emocionalmente, foi bem desgastante, mas estava surpreso com o contorno que encontrei para a situação. Não estava satisfeito, mas ao menos estava otimista.

#### **5.4 GRAVAÇÕES - PARTE 2**

Agora eu tinha 1 semana extra, entre 05/06 e 09/06. O único percalço foi a indisponibilidade da equipe de fotografia. Eles não compareceram em nenhuma diária no estúdio do SMD e precisei preparar toda a iluminação sozinho. Não tenho muito conhecimento na área e me senti inseguro gravando a maior parte dos planos. Entretanto a mesa de iluminação era fácil de operar, ela também possui quatro pequenos refletores em sua estrutura e eles são bem flexíveis. Não houve mais perturbações bruscas de luz como ocorria no gabinete e eles possuíam uma variedade de tripés que me ajudou a posicionar o celular de forma muito mais estável. Isso facilitou muito o processo, mas ainda houve muitos registros que trouxeram dificuldade na Pós-produção.

A Pietra me acompanhou em alguns dos dias e também readaptou o plano de filmagem com uma nova lógica, priorizando agora cenas inteiras e depois os planos. Também poderia me estender em diárias maiores que as seis horas previstas anteriormente, já que eu não me

restringia mais aos horários dos fotógrafos. Este novo plano foi colado na entrada do Laboratório para que a gente conferisse sempre que chegasse ou saísse para uma pausa. Nele priorizamos o restante da cena 05, que foi gravada até a metade no dia 30/05, e também as cenas 01 e 06, para que tivéssemos logo a abertura e encerramento do filme e as peças que a Lívia manipularia na montagem. As cenas 03 e 02 eram relativamente mais simples, então pudemos deixá-las por último.

Todas as animações foram gravadas em chroma key. Considero válido contextualizar que o chroma key usado aqui foi diferente do usual. Para cumprir o papel do fundo verde, eu animei as peças sobre uma cartolina dessa cor, mas nos estúdios preparados para o uso do chroma key não há contato entre o personagem e o fundo, o que ajuda, na edição, a separar figura e fundo. Além disso, uma cartolina de papel reflete a luz diferentemente de uma parede verde, o que implicou em alguns problemas que irei relatar na pós-produção.

Figuras 45 e 46: Stills referentes à etapa de Filmagens.



Fonte: Arquivos do projeto.

Apesar desses inconvenientes, o uso dessa solução fez com que a produtividade aumentasse significativamente e ao todo precisamos de 3 dias, então finalizamos as gravações no dia 07/06. Entretanto, como a cena 05 havia sido gravada em estúdios diferentes, havia discrepâncias consideráveis de imagem. Então usei o restante dos dias para refilmar algumas sequências específicas. Destaco as sequências do Gato, que foi colorido com lápis comum, e não com lápis de cor. É difícil iluminar a pintura do lápis comum, porque o grafite costuma brilhar muito diante da luz, então refiz até haver mais proximidade. O Gato também aparecia na cena 04, que havia sido gravada inteiramente no gabinete e portanto tinha um aspecto diferente também. Então refiz as sequências dele nessa cena também. Ao final, fotografei cada cenário, sem nada sobre eles.

O dia 08/06 foi feriado e portanto a UFC não estava aberta para os alunos, mas o dia 09/06 era ponto facultativo e a Secretaria do SMD emitiu uma autorização para que eu pudesse usar o Laboratório nesse dia.

As gravações foram concluídas sem mais problemas. Fisicamente foi bem exaustivo, mas fiquei satisfeito com a maioria das sequências, além de muito grato pelo apoio da Secretaria do SMD. Sem ela, não tenho certeza de qual teria sido o destino da etapa de Filmagens.

## 6. PÓS-PRODUÇÃO

Felizmente, pude contar com uma amiga de longa data que estava muito interessada em se encarregar da montagem do filme: Lívia Jacaúna. Trabalhamos juntos muitas vezes durante o curso e temos muitas amizades em comum. Sempre confiei no trabalho dela e foi minha primeira opção para a função. Como foi possível notar ao longo do capítulo anterior, a participação dela no projeto começou bem antes da Pós-produção em si.

Nosso primeiro contato em relação ao curta aconteceu na Pré, em Abril, quando marcamos uma reunião para, com base na leitura do roteiro, debater sobre a duração do filme, a captação e o som. Eu precisava saber o quanto difícil seria encontrar trilhas sonoras, pois diferente do cinema de ficção, na animação nenhuma imagem é criada simultaneamente a um som correspondente, ele precisa ser adquirido a parte. Ela me garantiu que a maioria dos sons eram fáceis de conseguir em bancos de áudio online, mas me alertou que alguns ruídos produzidos pela sacola poderiam ser difíceis de encontrar, então me aconselhou a realizar o foley deles. Também falamos sobre a possibilidade de usar o chroma key, conforme os fotógrafos e as ilustradoras haviam aconselhado e, como relatado no capítulo anterior, foi o caminho que seguimos.

Ainda em Abril, enviei os arquivos de narração e ela já começou a catalogar e organizar. Também avisei que, diferente do que eu planejei na metodologia de produção, eu não teria mais como pagar um compositor para criar a trilha musical, então ela começou uma pesquisa sobre possíveis trilhas com base no que já havíamos conversado.

Ao fim da etapa de Filmagens, Lívia se mostrou muito disponível para me ajudar, mesmo lidando com outros trabalhos ao mesmo tempo. Ela me convidou para a residência dela, onde discutimos detalhadamente cada cena. Isso é muito incomum nos projetos universitários que participei, em que geralmente diretores e montadores não trabalham tão próximos na Pós. Eu estava muito satisfeito em participar da montagem de todas as cenas ao lado da montadora, discutindo em tempo real tudo que acontecia com o material. Ao todo tivemos oito encontros presenciais de em média 6 a 8 horas, entre as terças, quintas e sábados do mês de junho, além dos diálogos online em paralelo.

### 6.1. EDIÇÃO E MONTAGEM

Nosso primeiro encontro aconteceu em 13 de junho, dia em que também encaminhei todos os arquivos para ela via Google Drive. Nesse primeiro dia conseguimos montar toda a cena 01 e estabelecemos alguns padrões que se repetiram em outras cenas. Um desses padrões que destaco foi o uso de zoom in e do zoom out como alternativas para deixar o jogo de planos

mais dinâmico. Eles foram muito úteis para apresentar os personagens de forma menos “maçante” e para ganhar tempo para o espectador se situar no ambiente da cena.

A questão do cut out foi aplicada sem muitas dificuldades e apesar dos claros problemas de iluminação em alguns frames, conseguimos contornar a situação com opções do próprio Adobe Premiere, software que usamos para montar o curta. Ela também conseguiu pôr em prática algumas ideias minhas as quais eu não sabia se iriam funcionar, como a lenta espiral no primeiro plano do filme que não havia como ser executada durante as gravações.

Figura 47: Frame referente ao primeiro plano do projeto, em que ocorre uma lenta espiral.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Além disso, a Lívia também me apresentou uma parte das trilhas musicais com licenças livres que ela havia selecionado e eu não tinha como ter ficado mais satisfeito. Uma das minhas partes preferidas do projeto todo foi montar o ritmo das cenas junto à música. Particularmente, eu acredito que música e animação são parceiras naturais. Tenho essa opinião desde que assisti a “O Menino E O Mundo” (diretor, ano), que apesar de ser uma referência para o design de personagem deste projeto, também é um ótimo exemplo da sinergia profunda entre animação e música. O longa conta com umas das trilhas musicais mais bonitas que já escutei e sempre que ouço um trecho dela, relembro das cenas. Eu queria muito provocar esse sentimento nos espectadores com o meu projeto, fiquei brevemente frustrado por não ter conseguido criar uma trilha original para o curta como eu planejava, mas ainda fiquei imensamente satisfeito com o que eu e a Lívia fizemos.

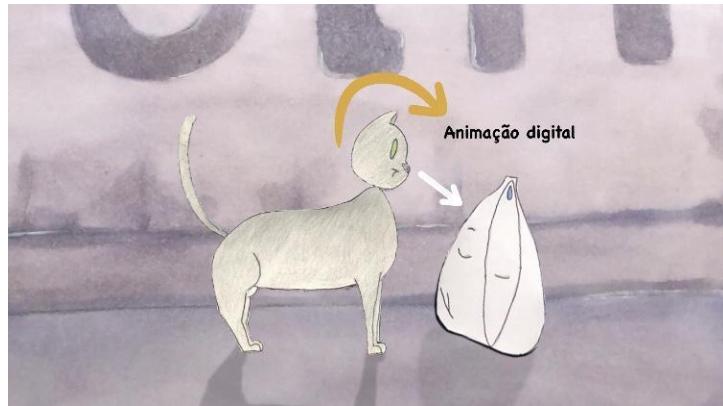
O 2º encontro ocorreu na quinta-feira da mesma semana, quando começamos a montar a cena 04, que só terminaríamos no 3º encontro. Aqui começaram os primeiros problemas com Chroma Key. A cartolina feita de papel reflete a luz diferentemente de uma parede pintada de verde, que é como se usa o Chroma Key usualmente. Tivemos muitas dificuldades para apagar o fundo, que sempre deixava a imagem transparente ou estourada. Houve momentos em que foi necessário apagar o fundo de cada frame individualmente, o que foi bem exaustivo.

Também foi preciso fazer algumas adaptações na ordem dos planos, pois o idealizado no storyboard não estava me deixando muito satisfeito em tela, principalmente por causa de problemas de eixo, pois alguns personagens pareciam estar olhando para uma direção diferente da que deviam.

O Gato, como sempre, foi um problema, especialmente no plano que o introduz. Conforme relatado no capítulo da Pré-produção, no subcapítulo “Cenários”, a cena 04 consistia num beco sem saída à noite. Nele, o Gato apareceria com seus olhos brilhantes no breu do beco, enquanto o restante do seu corpo não apareceria, mas os cenários haviam sido pintados de forma que estavam muito claros, sem formar a atmosfera sombria que eu almejava.

Ele também foi a única peça que contou com uma animação digital, que no caso é o movimento da cabeça. No plano em questão, o Gato deveria estar olhando diretamente para a Sacola, mas eles estavam em tamanhos muito diferentes e se aumentássemos o tamanho da Sacola, a definição da imagem perderia ainda mais qualidade. Então, através do Premiere, foi necessário animar a cabeça do Gato se movendo para baixo para que os olhares dos personagens se cruzassem. Eu prefiro não misturar as técnicas, por medo de ficar destoante e por apego artístico aos recortes também, mas foi necessário.

Figura 48: Sequência em que a cabeça do gato é digitalmente animada.



Fonte: Elaborado pelo autor.

No fim do 3º encontro, ainda tivemos um pouco de tempo para começar a cena 05, que também demandou o 4º e o 5º encontro inteiros, sendo a cena que mais demorou para ser montada. Além dos mesmos problemas de Chroma Key, não tivemos maiores dificuldades para trabalhá-la. O maior desafio foi encontrar o ritmo para a série de planos e contraplanos. Reaproveitamos muitos closes da Sacola e os zoom ins facilitaram muito uma troca de planos mais suave e que ao mesmo tempo refletiam bem o ponto de vista da Sacola. O desfecho da cena também levou um pouco de tempo para ser pensado. Era a última cena em que a Sacola aparecia, então precisávamos fazer com cuidado, mais lentamente. Só fiquei de fato satisfeito com o final da cena quando finalizamos o primeiro corte. Utilizamos um raccord de olhar entre a Sacola e o protagonista Humano, que, junto com o som, resultou numa transição compreensível e suave.

No 6º encontro montamos as cenas 06, 03 e 02, sendo a cena 06 a que demandou mais tempo. Como já tínhamos montado a cena 01, a cena final não foi mais difícil, já que usávamos quase os mesmos cenários e personagens.

Já a cena 03, por outro lado, foi a mais decepcionante para mim. Nessa cena a Sacola observava uma Garota num ponto de ônibus. Em certo momento, aparecia um casal, mas precisamos excluí-los pois as peças estavam mal recortadas. Só consegui perceber as falhas

nas peças quando a Lívia aumentou o tamanho delas, para que ficassem proporcionais ao cenário.

Figura 49: Frame da sequência animada do casal que foi descartada, ainda com o fundo em chroma key.



Fonte: Elaborado pelo autor.

A Garota ia embora do lugar assim que avistasse o casal e agora, sem eles, a cena não tinha mais uma continuação. Como a Garota passava a maior parte da cena segurando o celular, uma solução que encontramos foi adicionar caixas de mensagem próximas a ela, como se alguém estivesse conversando com ela online. Isso preencheu o vazio deixado pela interação dela com o casal. Também houve alguns problemas de eixo da Garota e alguns planos dela precisaram ser excluídos também.

A cena 02 foi montada sem problemas, inclusive fiquei muito satisfeito com os movimentos da Sacola dessa cena, sobretudo no plano inicial e no final. A inicial é a primeira vez que a Sacola aparece no filme, planando pelo céu. A interação dela com o vento é bastante crível, até sem o recurso do som seria possível perceber. O ritmo em que os olhos piscam também tem uma duração interessante e expressa, mesmo que muito brevemente, um pouco da personalidade de um ser pequeno explorando o mundo. Já no plano final da cena 02, ela gira no ar e eu estava receoso que parecesse muito com uma folha de papel, mas felizmente, graças ao começo da cena também, essa impressão não se solidificou. Isso foi uma pequena e positiva surpresa.

O 7º encontro foi voltado exclusivamente para trabalhar o som e será melhor descrito no próximo subcapítulo, já o 8º encontro foi dedicado a finalizações importantes, como feitura dos créditos e introdução do filme, principalmente às transições das cenas, o que foi mais fácil com som já definido. Destaco aqui as transições entre as cenas 01 e 02, onde aproveitamos espaço para inserir o título do filme e dar um pouco de tempo para o espectador processar as informações da primeira cena, e também a transição entre as cenas 03 e 04, onde acrescentamos mais um plano no começo da quarta cena, para introduzir melhor o novo local.

Outro elemento muito importante para o qual a Lívia se atentou foi a produção das sombras dos personagens, feitas também por recursos do Premiere. Ela se atentou em adicionar a sombra em cada sequência e fiquei muito contente com esse trabalho.

## 6.2 SOM

Com exceção da cena 01 no 1º encontro, não tivemos tempo de trabalhar o som das outras cenas em nenhuma outra reunião. Dessa forma, agendamos um 7º encontro para montar o som. Primeiro organizamos todas as cenas na ordem do roteiro e depois pensamos no som de cada uma separadamente, também na ordem.

### **6.2.1 TRILHA SONORA**

#### **6.2.1.1 PAISAGEM SONORA**

Conforme relatado na introdução deste capítulo, a Lívia garantiu que a maioria dos sons eram fáceis de conseguir online. Com base na reunião que tivemos na Pré, ela já tinha uma boa ideia da paisagem sonora que eu queria para a maioria das cenas e selecionou alguns áudios antecipadamente, mas ainda voltamos a olhar novas opções no 7º encontro. Por paisagem sonora, eu me refiro a identidade acústica dos ambientes. Por exemplo, quais as características auditivas de uma cidade? É uma cidade silenciosa ou movimentada? Alguns pontos dela são mais agitados e outros mais calmos? A paisagem sonora definida deve responder essas perguntas e, considerando uma animação, todos os detalhes precisam ser lembrados.

As cenas 02 e 05 foram as mais interessantes de sonorizar. O roteiro já sinalizava claramente o som da cena 02. Ela consiste na introdução da Sacola e se passa num pôr-do-sol na cidade e posteriormente na calçada de uma praça. Isso implicava em uma paisagem sonora urbana, que eu também indiquei no roteiro, como apitos de buzina e ruídos de motor de carro. Como a Sacola planava pelo céu, acima dos prédios, também foi necessário aplicar um assobio denso do vento nos planos mais fechados, já que quanto mais altitude, mais forte é o vento, e nos planos mais abertos, os outros sons urbanos ganharam mais destaque. Inicialmente também pensei em incluir vozes de pessoas conversando e crianças brincando num volume menor, mas quando inserimos a voz do Ator, consideramos que a trilha da cena 02 não precisava de mais elementos.

Já a cena 05, que se passava na praia, não tinha indicações sonoras claras no roteiro, mas eu queria que o som do mar estivesse em destaque em relação aos outros. A introdução dessa cena também é a Sacola planando pelo céu, mas ao invés do vento, eu pedi que a Lívia incluisse o som do mar logo no início, antes mesmo de mostrar visualmente que a Sacola estava numa praia. Acredito que se começássemos com o assobio do vento, talvez o som ficasse incoerente ou destoante quando o espectador percebesse que agora estava em um espaço litorâneo.

Também existe a questão de que o primeiro cenário que mostra explicitamente a praia é um com destaque visual na estátua de Iracema, e mesmo que apareça o mar e a areia ao fundo, fiquei receoso de que um espectador que não mora em Fortaleza não compreendesse de início que o que estava em tela era um praia. À medida que a cena avançava e a praia era mais visualizada, inserimos o barulho das ondas quebrando também. Os elementos urbanos também estão presentes, servindo como preenchimento das outras trilhas.

A cena 03, como espacialmente estava conectada com a cena 02, também continuou a paisagem citadina, mas com ênfase em sons rodoviários, já que ela se passa inteiramente em

um ponto de ônibus. Já a cena 04 foi idealizada por mim com silêncio no início e música no fim, mas a Lívia insistiu na presença dos sons urbanos, por mais discretos que fossem e considerei a sugestão pertinente. O som das cenas 01 e 06, que consistem na casa do protagonista, são compostas exclusivamente por trilhas musicais, ruídos e voz, entretanto a cena 06 ainda conta com o som do mar no começo, em virtude da transição com a cena 05.

### 6.2.1.2 RUÍDOS

Como dito no início deste capítulo, o som na animação precisa ser adquirido inteiramente à parte da imagem, diferente do cinema de ficção, que pode captar o som sincrônico à imagem enquanto uma cena é filmada. No cinema de animação, a correspondência entre imagem e som não virá pronta após as filmagens, ela precisa ser construída durante a pós-produção, então os realizadores não podem esquecer de nenhum detalhe. Desde o som de passos até um aperto de mão, nada tem som pré-existente, tudo terá que ser adquirido, captado ou criado à parte. Assim foi feito com a paisagem sonora, como relatado anteriormente, e não foi diferente com os ruídos.

Estes dois conceitos por vezes são confundidos um com o outro, mas considerei pertinente abordá-los separadamente neste memorial, visto que eu e Lívia trabalhamos cada um em particular. É importante destacar que o termo “ruídos”, dentro da área de estudo do som no cinema, pode ter significados muito amplos e complexos, mas com fim de facilitar a compreensão da leitura, quando cito os ruídos neste projeto, me refiro a sons específicos e pontuais que surgem por causa da interação entre personagens ou entre personagens e cenários, e que não estariam em cena se não fossem essas interações. Por exemplo: Um soco ou uma caminhada na areia provocam um som específico que não faz parte da paisagem sonora.

Alguns ruídos foram previstos desde a Pré, como quando eu substituí a animação da Irmã Menor abrindo e fechando a porta pelo ranger dela na cena 01. Outros ruídos previstos ainda no começo do projeto foram os sons da Sacola se movendo – chacoalhando, pousando, entre outros. Eu fiz o foley de alguns deles no Laboratório de Gravação e Edição de Áudio, no ICA, mesmo local em que gravei a voz com o Ator. Neste dia, eu e Rodrigo Fernandes, técnico do laboratório, também pesquisamos alguns sons para a Sacola em bancos de áudio online.

As ações na cena 02 não geram ruídos. Já a cena 03 contava com alguns, como o som do ônibus parando em frente ao ponto e em seguida partindo. Mesmo que a paisagem sonora já tivesse alguns, foi preciso um segundo áudio, que seria mais sincronizado com a imagem, e que ficasse em destaque enquanto o ônibus estava em tela. Outro ruído em destaque foram os sons do celular que a Garota segurava. Como essa ação não estava prevista, não procuramos um ruído correspondente antes, mas encontramos sem dificuldades.

A cena 04 já precisou de ruídos mais frequentes, principalmente quando o Gato estava em tela. O som dos seus passos e dele esbofeteando a Sacola foram alguns para os quais exploramos mais opções. Inclusive, até foi possível trabalhar um breve humor com o Gato socando a Sacola, pois o som ficou um pouco caricato e reforçamos isso com a trilha musical. Além disso, o Gato também observa a Sacola brevemente antes de atacar, então enxergamos a

oportunidade de acrescentar o ronronar dele.

Por fim, a cena 05 foi a que mais me gerou dúvidas quanto à aplicação de ruídos. Em algumas ocasiões, quando estou na praia à noite e próximo ao mar, não consigo escutar o som de quase nada que não seja a maré, provocando uma imersão no próprio ambiente. Não tenho certeza se isso acontece com outras pessoas, mas decidi por incluir isso no fim da cena, quando o protagonista atinge o ápice da sua crise, o que me pareceu muito apropriado já que ajuda a acentuar seu estado de introspecção. Portanto, não é possível ouvir alguns ruídos que ali caberiam, como os passos do Gato e seu toque na Sacola amassada. Na primeira parte da cena já foi possível trabalhar alguns ruídos, como quando o Vermelho caminha, chuta e amassa a Sacola. A cena 06 partilhou dos poucos ruídos da cena 01.

Além do foley realizado por mim, as outras trilhas sonoras foram encontradas nos sites Pixabay e Freesound.

### **6.2.2 TRILHA MUSICAL:**

Ao todo, o filme conta com três músicas, todas licenciadas gratuitamente, das quais uma está presente nas cenas 01 e 06 e as outras duas na cena 04.

A trilha das cenas 01 e 06, intitulada “All I've Ever Felt All At Once”, composta pelo artista musical Late Night Feeler, não me agradou tanto de início. Ela é composta principalmente de piano e eu imaginei o violão como instrumento guia, ainda quando considerava contratar um músico para o projeto. Ao meu ver, o violão, outros instrumentos de corda e até instrumentos de percussão, por vezes remetem mais facilmente à brasiliade e como eu fazia questão de mostrar que o filme se passa em Fortaleza, isso era um recurso possível. Embora isso seja uma referência de cultura pessoal, acredito que os instrumentos mais comuns em gêneros musicais brasileiros possam contribuir para a ambientação do espaço geopolítico em que a obra se passa. Mais uma vez, reafirmo “O Menino E O Mundo” como um exemplo disso. A trilha musical deste longa demonstra a nacionalidade da obra sem muita dificuldade, com elementos que remetem à cultura carnavalesca, folclórica e tropical.

Entretanto, “O Menino E O Mundo” tem contexto para isso. Não que violão e tambor não possam compor melodias tristes, mas na maior parte do tempo são usados para estabelecer atmosferas alegres neste longa. No meu projeto, a melancolia está presente desde a primeira fala e do primeiro plano. Como dito no subcapítulo “cenários”, no capítulo da Pré, eu e a Rapha, desenhista responsável pelos cenários da cena 01 e 06, escolhemos o azul justamente por estabelecer uma atmosfera de tristeza sem grandes dificuldades e por ajudar a relacionar o tempo do filme ao final do dia. Esteticamente, uma trilha musical centrada no piano contribui muito mais facilmente com uma narrativa triste do que outros instrumentos. Quando aplicamos essa trilha pela primeira vez, era bem claro para mim e para Lívia que a música e a imagem estavam conectadas. Decidida a trilha, fizemos poucos ajustes que ligavam momentos da música aos cortes e aqui devo ressaltar que a Lívia foi uma ótima parceira para escolher esses momentos.

A cena 04 já contava com duas composições, intituladas como “Piano suspense” e “Suspense music” pela plataforma que as disponibiliza, a qual não divulgou o nome dos

compositores. A primeira, muito mais breve que a segunda, foi escolhida por invocar um tom alarmante sem ser caricata. Como mencionado em vários subcapítulos ao longo deste memorial, a cena 04 deveria possuir uma aura sombria, porém os cenários não conseguiram transmitir essa aura e as minhas animações também não ajudaram muito. Ela foi usada para introduzir o Gato e imediatamente em seguida inserimos a segunda trilha, surpreendentemente compatível com a cena, que começa com alusões ao suspense, correspondente à caminhada do Gato até a Sacola, e em seguida lembra um pouco a comédia, no exato momento em que o Gato esbofeteia a Sacola. Acontecimentos como este reforçam o ensinamento do qual me recordei durante a escrita do roteiro: “o filme tem vida própria”. O breve humor desse momento não estava previsto e o som – ruídos e música – proporcionou precisamente isso. De todas as minhas ressalvas à cena 04, o som é o único que me fez plenamente satisfeito como diretor.

As trilhas musicais foram adquiridas no site Pixabay.

### **6.2.3 VOZ**

Antes de partir para o relato, é importante mencionar que durante 8º encontro, adicionamos a voz da personagem Saco de Lixo, que embora prevista no roteiro, não pôde ser gravada durante a Pré pois eu ainda não tinha uma atriz. A participação é muita pequena, consistindo em 1 única fala, e convidei outra colega de turma, Fernanda Barros, para dar voz à personagem. Confesso que ela não era minha primeira opção, pois eu idealizava essa voz como a de uma mulher mais madura, entretanto, a Fernanda tem um tom de voz gentil e descontraído que eu imaginei para o Saco de Lixo e acertou várias vezes as entonações que eu pedi. Nossa conversa foi inteiramente online e não tivemos oportunidade de gravar no Laboratório do ICA, mas felizmente a Fernanda dispunha de equipamentos adequados no local de trabalho dela.

Bem, em virtude das sequências descartadas, relatadas no subcapítulo “Edição e Montagem”, muitas falas do Ator tiveram que ser excluídas também, pois simplesmente não havia tempo de tela suficiente para aplicá-las. Algumas cenas também ficaram mais rápidas do que eu pensava, o que resultou em menos monólogos.

Prolongamos alguns planos e reaproveitamos algumas animações o quanto foi possível, mas ainda não foi o bastante para usar todas as falas gravadas e, como diretor e roteirista, isso me incomodou. Precisei revisar o roteiro algumas vezes para decidir quais frases eram essenciais para manter a linha de reflexão do protagonista e a Lívia também trabalhou para eliminar silêncios excessivamente longos entre as falas e formas de conectar frases diferentes após cortar falas intermediárias.

Apesar dessa adversidade, a voz do Ator funcionou como eu imaginava. Alguns problemas de dicção dele aos quais não me atentei na gravação me preocuparam um pouco, mas nada que deixasse a voz incompreensível. Revisamos todos os arquivos de cada cena antes de aplicá-los ao curta e após uma breve discussão, eu e Lívia quase sempre tínhamos a mesma opinião sobre quais falas eram melhores.

## 7. CONCLUSÃO

Quando a ideia para este projeto surgiu, eu estava emocionalmente vulnerável e me considerava menos competente e inteligente que meus colegas de classe, mas definitivamente minha opinião sobre mim mesmo se transformou ao longo da feitura deste filme.

Não vou afirmar que minhas dores foram curadas durante o processo, pois ainda reflito sobre algumas delas, mesmo que agora elas não me fragilizem tão facilmente quanto antes, e nem vou atestar que as dificuldades enfrentadas no decorrer das etapas me fizeram evoluir pois, francamente, preferia não ter lidado com elas. Mas acredito que em cada uma dessas etapas, do Desenvolvimento até a Pós-produção, eu constantemente, de forma inesperada, me dava conta do quanto eu consegui aprender ao longo dos 11 semestres de Cinema & Audiovisual. Conselhos, curiosidades e conversas que pareciam comuns e até sem tanta relevância num primeiro contato ganharam mais significado quando voltaram para me auxiliar a lidar com cada uma das dificuldades. Só a experiência me fez entender o real valor de um aprendizado.

Minhas capacidades de produção e animação nunca foram testadas com tanta frequência e de modo tão árduo quanto neste último semestre. Ser produtor e animador - entre outras funções - deste projeto foi bem exaustivo e dificilmente irei concordar em acumular esses papéis novamente em projetos futuros, mas admito que ter todos estes pontos de vista ao mesmo tempo também me deu algumas vantagens. Ser produtor e animador simultaneamente, evitou o excesso de debates e reuniões que seriam necessárias caso houvesse outra pessoa em uma dessas funções, situação que nem sempre é simples e exige tempo para se chegar a um consenso. Como eu estava nas duas posições, pude aliar os conhecimentos de ambas as áreas para concluir qual era a melhor alternativa.

Retornar aos princípios de produção, à compreensão das necessidades de um filme e para a vastidão dos conceitos e técnicas de animação que aos poucos foram adquiridos, mas nunca requeridos, me fez entender a dimensão da bagagem que consegui reunir nos últimos anos. Então, acredito que eu não seja inferior aos meus amigos artistas e nem pouco capacitado para a área, talvez eu só tenha trilhado um caminho mais modesto, onde eu reuni ensinamentos aos quais eu não dei tantas oportunidades de mostrar seu devido valor.

Também tenho a certeza que a arte da animação vai continuar me acompanhando independente da área que vou seguir. Ela foi o que primeiramente me inspirou a começar esta graduação e quando eu pensei tê-la abandonado durante o curso, foi a animação que me ajudou a terminá-lo, então não acredito que irei me apartar dela novamente, não importando o quanto longe ela possa parecer. Não quero que esta seja a única animação que fiz. Talvez as próximas sejam mais difíceis de fazer, sem o apoio dos alunos e da estrutura desse curso, ou é possível que as coisas melhorem tanto que eu consiga executar na próxima tudo que não pude fazer neste TCC, mas virão mais.

No começo do projeto, eu estava decidido a não permanecer na área artística e este curta devia ser um encerramento digno da minha tentativa nesse meio, mas não consigo mais enxergá-lo dessa forma. Ele se parece muito mais com o resultado de uma paciente jornada do que com uma despedida de um amontoado de fracassos. Ainda estou incerto sobre meu futuro

profissional – oportunidades de trabalho na área artística não têm sido tão recorrentes quanto eu preciso que sejam, e eventualmente isso pode trazer de volta alguns fatores que me levaram a fazer uma história sobre o desejo de fugir da condição humana. Estes fatores não são um desafio momentâneo, mas sim a realidade definitiva que adoece a minha geração. Mas acredito que agora eu só não tenha mais vergonha de tentar, pois na caminhada até o eventual fracasso, eu posso aprender o suficiente para que no fim eu possa transformá-lo em um sucesso, ou ao menos em algo bom o bastante para me motivar a transformar o próximo fracasso também, e isso não é uma expectativa vaga, e sim o meu último aprendizado como estudante.

## 8. REFERÊNCIAS

ROCHA, Lucas. *CNN Brasil*. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/saudade/casos-de-ansiedade-e-depressao-cresceram-25-durante-pandemia-diz-oms>>.

PERAITA, Begoña Albalat. *BBC NEWS Brasil*. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-60788360>>

Assessoria de Comunicação da CUT-PE. *CUT PE*. Disponível em: <<https://pe.cut.org.br/?subdomain=pe>>

### **Lista de Filmes**

**The Balcony.** Direção de Anya Martin. Estados Unidos: CalArts, 2022 (6 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Qb75vQK6dzk>>

**Walter.** Direção de Lorenzo Fresta. Estados Unidos: CalArts, 2019 (7 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3MnvyBi1KDU&t=27s>>

**Lost Souls.** Direção de Christina Giordano. Estados Unidos: CalArts, 2022. (7 min). Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=zZLsX5Y\\_O9g](https://www.youtube.com/watch?v=zZLsX5Y_O9g)>

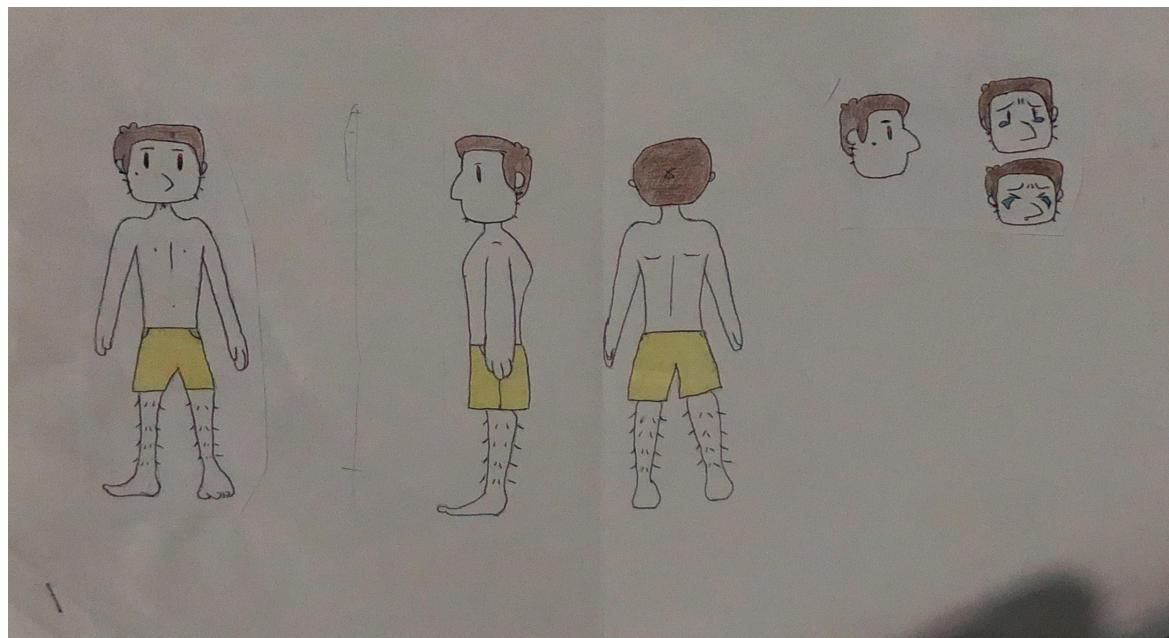
**Singles.** Direção de Rebecca Sugar. Estados Unidos: School of Visual Arts de Nova Iorque, 2009 (3 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2oOYVR83LIY&t=24s>>

**Alike.** Direção de Daniel Martínez e Rafa Mendéz. Espanha: Pepe School Land, 2015 (8 min). Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=PDHIyrfMI\\_U](https://www.youtube.com/watch?v=PDHIyrfMI_U)>

**O Menino E O Mundo.** Direção de Alê Abreu. Brasil: Filme de Papel, 2016 (85 min). Disponível em: Globo Play.

## 9. APÊNDICE

### 9.1 APÊNDICE A - DESIGN DE PERSONAGEM *APENAS UMA SACOLA DE PLÁSTICO*



## 9.2 APÊNDICE B - CRONOGRAMA GERAL

	MAR (4 SM)	ABRIL (4 SM)	MAIO (4 SM)	JUNHO (4 SM)	JULHO (1SM)
<b>DESENVOLVIMENTO</b>					
Desenvolvimento do roteiro/argumento					
Elaboração dos concepts personagens;					
Projeto					
Compra de material					
<b>PRÉ-PRODUÇÃO</b>					
Storyboard					
Gravação Voz					
Concepção de peças					
Confecção de cenários			1 SM		
<b>PRODUÇÃO</b>					
Animação			2 SM		
<b>PÓS-PRODUÇÃO</b>					
Edição e montagem			1 SM		
Produção musical					
Foley					
<b>DEFESA</b>					
Preparação p/ defesa					
Apresentar à bancada					

### 9.3 APÊNDICE C - PLANO DE FILMAGEM

DIA 1 - 29/05						
Equipe chega 7:30						
Preparação do Estúdio 8hrs às 9hrs						
c:	PLANO	INÍCIO	FIM	OBS		
4	7, 8, 10 (gato sai da sombra e sacola voa)	9:15hrs	11hrs	*fundo verde		
	1, 2, 3 (sequência introdução)			*add 1 plano da sacola e do gato interagindo		
	movimentos saco de lixo			*sacola tem que piscar quando o gato se aproximar		
	4 (close da sacola olhando para o fundo do beco + beco)			*add um plano do saco de lixo + sacola olhando para o saco com olhar desolador e voando		
2	1, 2 (introdução)	12hrs	13:30hrs			
	geral					
	3, 4 e 5					
*dar contrato para os meninos assinarem						
*bater foto do cenário do fundo verde						
termino das gravações						
	desenhar sacola voando da janela	15hrs	17hrs			
	desejar gato e sacola deitada na cena 5					
	desenhar frame intermediário do vermelho rasgando a sacola					
	desenhar celular					
	dar contrato para Joana assinar					
DIA 2 - 30/05						
Equipe chega 8:00						
c:	PLANO	INÍCIO	FIM	OBS		
3	2 (Totoro)	8hrs	10hrs			
	último (ônibus passando)					
	1 (introdução) e 6 (sacola debaixo do banco)					
	penúltimo e 4 (sequencia garota close)					
	7 (plano do casal)			*dão 4 passos		
	3 (plano detalhe do celular)					
5	10, 11, 12, 13 (gato + sacola)	10hrs	13hrs			
	1,2,3 (introdução + costas da sacola)					
	5 e 6 vermelho + cinza					
	vermelho rasgando sacola			*sacola piscando e olhando contra-plano		
	10,11,12,13 (interação gato + sacola)					
	vermelho chutando e tentando rasgar a sacola					
*último dia pro Eloi assinar contrato						
*dar contrato para Pietra assinar						
*caso não dê tempo a tarde pode ter gravação						
DIA 3 - 31/05						
Equipe chega 8:00						
c:	PLANO	INÍCIO	FIM	OBS		
1	penúltimo plano	14hrs	17hrs			
6	1,2, 3 (sequencia garoto)					
1	3 (plano conjunto)					
1	1 e 4 (sequencia irmã)					
6	4 (sequencia irmã)					
6	5, penúltimo e último					
1	1 plano (girar o plano)					
1	plano janela					
6	plano cozinha					

## 9.4 APÊNDICE D - PLANILHA DE CLASSIFICAÇÃO DE PLANOS

	CENA	PLANO	CLASSIFICAÇÃO	TOTAL			
1	1	1	SIMPLES	SIMPLES	20		
2		2	SIMPLES	MEDIANO	14		
3		3	MEDIANO	COMPLEXO	18		
4		4	SIMPLES				
5		5	MEDIANO				
6		6	COMPLEXO				
7	2	1	COMPLEXO				
8		2	COMPLEXO				
9		3	COMPLEXO				
10		4	COMPLEXO				
11		5	COMPLEXO				
12	3	1	SIMPLES				
13		2	SIMPLES				
14		3	SIMPLES				
15		4	SIMPLES				
16		5	MEDIANO				
17		6	SIMPLES				
18		7	MEDIANO				
19		8	MEDIANO				
20		9	SIMPLES				
21		10	MEDIANO				
22	4	1	MEDIANO				
23		2	SIMPLES				
24		3	MEDIANO				
25		4	COMPLEXO				
26		5	MEDIANO				
27		6	COMPLEXO				
28		7	COMPLEXO				
29		8	COMPLEXO				
30		9	SIMPLES				
31		10	COMPLEXO				
32	5	1	SIMPLES				
33		2	SIMPLES				
34		3	SIMPLES				
35		4	SIMPLES				
36		5	COMPLEXO				
37		6	COMPLEXO				
38		7	COMPLEXO				
39		8	COMPLEXO				
40		9	COMPLEXO				
41		10	COMPLEXO				
42		11	SIMPLES				
43		12	MEDIANO				
44		13	MEDIANO				
45		14	MEDIANO				
46	6	1	SIMPLES				
47		2	MEDIANO				
48		3	MEDIANO				
49		4	SIMPLES				
50		5 e 7	COMPLEXO				
51		6	SIMPLES				
52		8	SIMPLES				
53							

## **9.5 APÊNDICE E - ROTEIRO APENAS UMA SACOLA DE PLÁSTICO**

### **1. QUARTO DE IO - FIM DE TARDE**

TELA ESCURA

IO (V.O)

Eu lembro da primeira vez que pedi a Deus para que eu não sentisse nada.

IO (rapaz, magro, cerca de 18 anos) aparece, chorando e deitado no chão do quarto em posição fetal.

IO (V.O)

Também lembro da primeira vez que me arrependi de pedir isso, não demorou muito. Eu apenas queria não sentir dor. Me dá um pouco de vergonha admitir isso, mas pra mim, naquele momento, era inevitável pedir pra não senti-la.

IRMÃ MENOR (gordinha, 9 anos), abre a porta do quarto e vê IO. IO permanece em posição fetal e faz um olhar de alerta, demonstrando que percebeu a presença da IRMÃ. IO “funga” o nariz, engole o choro e permanece imóvel. A IRMÃ MENOR o observa por um instante com o semblante preocupado e em seguida fecha a porta.

IO (V.O)

Às vezes parece que tem tudo pra dar errado.

IO fecha os olhos e permanece imóvel. IO suspira. Aparece a janela do quarto e uma sacola sai por ela.

### **2. CÉU - FIM DE TARDE**

SACOLA (sacola de supermercado, feita de plástico) voa pelo céu colorido de roxo e laranja no pôr-do-sol. A cidade possui vários prédios, a maioria cinza, bem próximos uns dos outros. Não se vê pessoas, mas é possível ouvir algumas vozes e também sons de carro ao longe.

IO (V.O)

Eu sei que parece covardia, mas uma sacola não sente dor, nem medo, nem sente vergonha ou culpa, e nem tem lembranças que a

atormentam para sempre.

A SACOLA voa sobre postes e árvores, é possível ouvir o som, cada vez mais baixo, de buzinas e crianças brincando. A SACOLA pousa suavemente em direção ao chão de concreto, e permanece parada por um curto instante. Uma ventania surge e faz a SACOLA girar sobre o chão. É possível ver algumas mudas de planta pelo chão.

IO(V.O)

Se ela ficar presa em algum lugar, não precisa se preocupar, afinal o plástico é eterno e ela pode simplesmente esperar até que o acaso envie um vento forte e a leve para longe, sem o peso de saber que está desperdiçando sua existência.

Um vento empurra a SACOLA gradativamente para cima novamente.

### **3. PARADA DE ÔNIBUS - NOITE**

SACOLA gira pelo chão e pousa embaixo do banco de uma parada de ônibus. A SACOLA percebe que uma GAROTA (Pouco gorda, entre 17 e 19 anos) está sentada no banco da parada. A GAROTA mexe no celular. A GAROTA rola o feed de um aplicativo semelhante ao instagram e vê duas meninas se beijando em um tipo de festa. A GAROTA fica corada, dá um breve sorriso, mas em seguida faz uma expressão séria e fecha os olhos.

IO(V.O)

Imagina não precisar me explicar e ninguém me perguntar o porquê de eu estar triste ou ter preferido ficar em casa?

Ninguém vai me perguntar mais nada. É constrangedor ser público. Ter que socializar.

Ligam para a GAROTA, ela se espanta e desliga.

IO(V.O)

Por outro lado, eu não vou mais poder conversar com quem eu amo, mas tudo bem, eles nem devem gostar de conversar comigo mesmo.

A SACOLA observa a GAROTA por debaixo do banco.

IO(V.O)

Isso também me deixa bem mal às vezes, saber que pessoas como a minha mãe e os meus amigos me amam, mas não gostam de mim... porque eu sou estranho, enfadonho e desinteressante. Eles podem dizer o contrário, mas eu sei que não é verdade.

DUAS PESSOAS (Uma mais baixa que a outra, não é possível ver detalhes em seus rostos) acenam e sorriem ao longe. A GAROTA os olha por baixo e tenta desviar o olhar. Um ônibus chega e a GAROTA entra nele.

IO(V.O)

Eu queria que as pessoas soubessem. Apenas isso. Não quero que elas perguntam, apenas saibam e respeitem, que pra alguns de nós é muito desafiador existir.

O ônibus vai embora e provoca uma ventania que expulsa a sacola para longe.

#### **4. BECO - NOITE**

A SACOLA voa para dentro de um beco sem saída, pouco iluminado e sem nenhum sinal de atividade por perto. A Sacola pousa ao lado de um camburão de lixo. A SACOLA olha para o lado e vê um SACO DE LIXO em cima do Camburão.

IO(V.O)

Eu não os amo menos por querer ir embora. Sacolas não se preocupam em deixar boas impressões e nem em não parecer covardes e egoistas.

O SACO DE LIXO olha para a SACOLA com expressão consoladora e um sorriso amarelo. AMBOS se entreolham e depois olham para o final do beco. Um par de olhos amarelos surge. A SACOLA mostra um olhar assustado.

IO(V.O)

Eu também imagino como deve ser não ter medo da perda... de perder alguém, de perder algo que conquistou. Temer a perda é uma desvantagem para nós seres humanos.

Um GATO sai das sombras, revelando seus olhos amarelos. O GATO se aproxima da SACOLA e do SACO DE LIXO. O GATO pula na sacola se embolando com ela.

IO(V.O)

Com licença... mesmo que eu não possa morrer, ainda quero continuar com este corpo!

SACO DE LIXO(V.O)

E porque você quer isso? Você não quer viver e nem quer morrer. Existir só para carregar a si mesmo por aí não é tão agradável quanto você pensa. Vai por mim.

A SACOLA olha angustiada para o SACO DE LIXO. Outra ventania a

leva dali. O GATO tenta persegui-la por um breve momento.

### **5. BEIRAMAR - NOITE**

A SACOLA voa pelo céu noturno e aos poucos é possível ver que ela sobrevoa a Beiramar. A SACOLA pousa na areia, observa o mar e o céu ao longe. A SACOLA percebe dois amigos, VERMELHO E CINZA, sentados em frente ao mar (Vermelho é um pouco mais alto que o CINZA, ambos têm silhuetas masculinas e formas simples). O VERMELHO fala e gesticula enquanto CINZA escuta e ri.

IO(V.O)

Talvez existir não me machuque, o que me destrói é saber que terei apenas 1 existência e ela é tão patética. Acho que não odeio viver, na verdade queria viver para sempre, uma vida atrás da outra, para refazer tudo perfeitamente sem que ninguém nunca saiba que errei antes.

CINZA empurra levemente VERMELHO enquanto VERMELHO ri. A SACOLA observa os dois amigos com um olhar tenro.

IO(V.O)

Isso é bem idiota de se pensar, muito infantil e doentio na verdade. Talvez as pessoas tenham mesmo seus motivos para não gostar de mim.

VERMELHO E CINZA continuam rindo e param abruptamente. VERMELHO segura o braço e abaixa a cabeça enquanto CINZA o observa. CINZA aponta para VERMELHO e fala em tom de reprovação. VERMELHO E CINZA começam a discutir.

IO(V.O)

Sinto que se xingar é bom. Se autopunir é bom. Ajuda com a culpa. Acho que se eu provocar meu sofrimento logo agora, quando as consequências vierem, não vai doer tanto assim,  
já  
vou estar mais acostumado.

A SACOLA observa sem expressão VERMELHO e CINZA discutirem.

IO(V.O)

Se alguém me ouvir, talvez pense "porque ele não acaba com isso então?"

VERMELHO caminha rapidamente em direção à SACOLA, CINZA está sentado ao longe. VERMELHO chuta a SACOLA e depois a pega e tenta rasgá-la com as mãos. De repente VERMELHO para, larga a sacola e sai correndo. A SACOLA, um pouco estraçalhada,

observa VERMELHO correr enquanto um par de olhos amarelos a observa ambos por suas costas.

IO (V.O)

A minha mente automaticamente começa a vasculhar uma solução diante dessa pergunta.

O GATO sai das sombras e se aproxima da SACOLA, a cheira e se deita em cima dela.

IO (V.O)

E normalmente ela encontra, mas o desespero cresce conforme ela falha em encontrar uma solução. O que eu faço quando não acho uma saída?

O GATO fecha os olhos enquanto balança a cauda, a SACOLA está com um olhar deprimido. Os dois estão sozinhos na areia. Se ouve o som do mar, a SACOLA emite o som de suspiro e fecha os olhos.

## **6. QUARTO DO MENINO - MANHÃ**

IO abre os olhos e está ofegante. IO faz expressão atordoada. IO se levanta do chão e se senta, depois olha para a própria mão.

IO (V.O)

Eu espero.

IO olha para a porta. A IRMÃ o observa através da porta entreaberta, IRMÃ fala e aponta para dentro de casa. IO se levanta, abre a porta e vê sua MÃE pondo uma xícara de café e um prato com pães na mesa enquanto. A MÃE sorri para IO e o chama para comer. IO sai do quarto e deixa a porta aberta.

**FIM**