



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL
CURSO DE SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS

SAMUEL LUCAS DA SILVA SOUSA

**A MONSTER BEHIND: DESENVOLVIMENTO DA PRÉ-PRODUÇÃO DE UM
CURTA METRAGEM DE ANIMAÇÃO EM 3D**

FORTALEZA

2021

SAMUEL LUCAS DA SILVA SOUSA

A MONSTER BEHIND: VIVENCIANDO AS ETAPAS DE UMA PRODUÇÃO DE UM
CURTA METRAGEM DE ANIMAÇÃO EM 3D

Relatório Técnico apresentado ao Curso de
Sistemas e Mídias Digitais do Instituto UFC
Virtual da Universidade Federal do Ceará,
como requisito parcial para obtenção do título
de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca
Junior.

FORTALEZA

2021

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)

- S698m Sousa, Samuel Lucas da Silva.
A monster behind : desenvolvimento da pré-produção de um curta metragem de animação em 3D /
Samuel Lucas da Silva Sousa. – 2021.
79 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual,
Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2021.
Orientação: Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Junior.
1. Pré-Produção. 2. Animação. 3. Roteiro. 4. Concept Art. 5. Storyboard. I. Título.

CDD 302.23

SAMUEL LUCAS DA SILVA SOUSA

A MONSTER BEHIND: VIVENCIANDO AS ETAPAS DE UMA PRODUÇÃO DE UM
CURTA METRAGEM DE ANIMAÇÃO EM 3D

Relatório Técnico apresentado ao Curso de
Sistemas e Mídias Digitais do Instituto UFC
Virtual da Universidade Federal do Ceará,
como requisito parcial para obtenção do título
de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Aprovado em: ___/___/___.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Adriano Anunciação Oliveira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Ismael Pordeus Bezerra Furtado
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A todos aqueles que, um dia, almejam
contar suas próprias histórias.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais por sempre me apoiarem na grande maioria das ideias malucas que eu frequentemente tenho, como mudar de cidade sozinho para tentar conquistar uma graduação que eu desejava.

Aos meus grandes amigos por terem escutado extensas lamentações e reclamações da vida de universitário de minha parte. Estou ciente que, de fato, era irritante. Mas, em minha defesa, isso significa que eu confio em todos o bastante para reclamar dos fardos.

Aos meus amigos que fiz durante essa jornada. Carrego ótimas lembranças de todos os projetos, trabalhos, risos e ajuda que fortaleceram laços que espero levar muito adiante na minha vida.

Aos professores por contribuírem, não apenas com educação didática, mas com pensamento crítico que, com certeza, fez um diferencial enorme em mim como pessoa. Agradeço ao meu orientador que, com paciência me ajudou a passar por esta última etapa do curso.

E sinceramente? Agradeço a mim mesmo. Agradeço ao meu eu do passado por nunca ter desistido e durante todo esse tempo subiu degrau por degrau até que hoje pudesse concluir mais uma etapa da vida. Que venham as próximas.

“Nem todos podem se tornar grandes artistas,
mas um grande artista pode vir de qualquer lugar.” Ratatouille.

RESUMO

O processo de criação de um filme animado, seja 2D ou 3D, é bastante longo e complexo. É necessário uma grande equipe e muitos recursos para conseguir construir uma história nesse estilo. Todo o caminho da produção, desde a ideação da história até o arquivo final de vídeo, é estruturado em diversas etapas cada uma com suas particularidades e formas específicas de criar e desenvolver. O presente trabalho se propõe a desenvolver as etapas de pré-produção de um curta metragem de animação 3D chamado de A Monster Behind, idealizado pelo próprio autor. Com isso, o relatório também descreve o levantamento das etapas pesquisadas que estão envolvidas no processo de criação de um filme animado. No decorrer do estudo serão abordados conceitos e técnicas utilizadas em todo o processo, bem como a exploração em cada uma das sub-etapas que compõem essa parte no desenvolvimento de um filme em 3D. Não apenas as técnicas serão abordadas, também será discutido as decisões criativas e como elas impactam o projeto desde a idealização da história, passando por sua estrutura, criação de arte e *storyboard*.

Palavras-chave: Pré-Produção. Animação. Roteiro. Concept Art. Storyboard.

ABSTRACT

The process of creating an animated film, whether 2D or 3D, is very long and complex. It takes a large team and a lot of resources to succeed in building a story in this style. The entire production path, from the ideation of the story to the final video file, is structured in several stages, each with its own particularities and specific ways of creating and developing. The present work proposes to develop the pre-production stages of a 3D animated short film called A Monster Behind, idealized by the author himself. With this, the report also describes the survey of the researched stages that are involved in the creation process of an animated film. Throughout the study, concepts and techniques used throughout the process will be addressed, as well as the exploration into each of the sub-steps that make up this part in the development of a 3D movie. Not only the techniques will be addressed, the creative decisions and how they impact the project will also be discussed, from the idealization of the story, through its structure, art creation and storyboard.

Keywords: Pre-production. Animation. Screenplay. Concept Art. Storyboard.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01- Representação de um pipeline de criação de um filme.....	18
Figura 02 – Recorte da representação da Pré-produção.....	19
Figura 03 – Primeira página do roteiro de Ratatouille (2007).....	23
Figura 04 – Recorte da representação da Produção.....	28
Figura 05 – Recorte da representação da Pós-produção.....	31
Figura 06 – Paradigma da estrutura de roteiro.....	41
Figura 07 – Recorte da escaleta de A Monster Behind.....	41
Figura 08 – Cena 01 do roteiro de A Monster Behind.....	43
Figura 09 – Cenas 02 e 03 do roteiro de A Monster Behind.....	44
Figura 10 – Cena 04 do roteiro de A Monster Behind.....	45
Figura 11 – Cena 05 do roteiro de A Monster Behind.....	45
Figura 12 – Cena 06 do roteiro de A Monster Behind.....	46
Figura 13 – Parte da cena 07 do roteiro de A Monster Behind.....	47
Figuras 14 – Randall quase descobre o esconderijo de Sullivan.....	47
Figura 15 – Diálogos do roteiro de A Monster Behind.....	48
Figura 16 – Momento em que o monstro se revela.....	49
Figura 17 – Plot Twist e finalização da narrativa.....	50
Figura 18 – A – Modelo de formatação de decupagem. B- Cena 4 decupada.....	52
Figura 19 – Thumbnails das cenas 4 e 5 de A Monster Behind	53
Figura 20 – Sequência de quadros do plano C4P5 de A Monster Behind.....	54
Figura 21 – Fotos de bailarinas presentes do Google Imagens.....	55
Figura 22 – Diagrama com características de Laysa.....	56
Figura 23 – Diagrama com características de Monstro.....	56
Figura 24 – Moodboard de Laysa.....	57
Figura 25 – Moodboard de Monstro.....	57
Figura 26 – Testes de thumbnails de Laysa.....	58
Figura 27 – Exploração de silhueta e rascunhos básicos do monstro respectivamente.....	59

Figura 28 – Refinamento do desenho dos personagens.....	60
Figura 29 – Teste de paleta de cores da Laysa.....	60
Figura 30 – Quadro do filme Divertida Mente.....	61
Figura 31 – Testes de cor de Monstro.....	61
Figura 32 – Acessórios e teste de estampa.....	62
Figura 33 – Moodboard para criação do teatro.....	64
Figura 34 – A- Thumbnails do teatro. B- Rascunho da cidade. C- Rascunho do interior do teatro.....	65
Figura 35 – A- Planificação da Cidade. B- Planificação do interior do teatro.....	66
Figura 36 – A- Fotos de casas de Aracati. B- Theatro José de Alencar.....	66
Figura 37 – Imagem final do exterior e interior do teatro, respectivamente.....	67
Figura 38 – Exploração de assets.....	68

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	17
2.1 Gênero Suspense	17
2.2 Etapas de um Filme de Animação	17
2.2.1 Pré-produção	19
2.2.1.1 Ideia e História.....	20
2.2.1.1.1 Estrutura da narrativa.....	20
2.2.1.2 Roteiro e Formatação.....	22
2.2.1.2.1 <i>Storyline</i>	22
2.2.1.2.2 Escaleta.....	22
2.2.1.2.3 Escrita do Roteiro.....	22
2.2.1.3 Decupagem do Roteiro.....	24
2.2.1.4 <i>Storyboard e animatic</i>	24
2.2.1.5 Direção de arte.....	25
2.2.1.5.1 Desenvolvimento de Personagens.....	26
2.2.1.5.2 Desenvolvimento de Cenários e Props.....	27
2.2.2 Produção.....	28
2.2.3 Pós-Produção.....	31
3 METODOLOGIA.....	33
3.1 Especificações do Projeto	33
3.2 Organização e Equipamentos	33
3.3 Desenvolvimento do Roteiro	34
3.4 Desenvolvimento do Storyboard	35
3.5 Desenvolvimento de Arte	36
4 RELATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO	37
4.1 Ideia	37
4.1.1 Ideia Geral	37
4.1.2 Criando o Universo (<i>Worldbuilding</i>)	38
4.1.2.1 Construção Dos Personagens	38
4.2 História	39
4.2.1 <i>Storyline</i>	39
4.2.2 Estruturando a História	39
4.2.2.1 Construção dos Atos	39

4.2.2.2 Criação da Escaleta	41
4.2.3 Escrita e Formatação do Roteiro	42
4.2.3.1 Construção das Cenas do Roteiro Final	42
4.2.3.1.1 Cenas do Ato I	42
4.2.3.1.2 Cenas do Ato II	42
4.2.3.1.3 Cenas do Ato III	48
4.3 Storyboard/Animatic	51
4.3.1 Decupagem do Roteiro e Thumbnails	52
4.3.2 <i>Storyboard/Animatic</i>	52
4.4 Direção de Arte	54
4.4.1 Criação de Personagens	54
4.4.1.1 Personagens Principais	54
4.4.1.1.1 Ficha Técnica	55
4.4.1.1.2 Quadro de Referências (<i>Moodboard</i>)	56
4.4.1.1.3 <i>Thumbnail</i>	58
4.4.1.1.4 Refinamento	59
4.4.1.1.5 Cores	60
4.4.1.1.6 Acessórios (<i>props</i>)	62
4.4.1.1.7 Resultado Final	63
4.4.2 Criação de Cenários	63
4.4.2.1 Ideia	63
4.4.2.2 Quadro de Referências (<i>Moodboard</i>)	63
4.4.2.3 <i>Thumbnail</i> dos Cenários	64
4.4.2.4 Planificação	65
4.4.2.5 Definição de Cores e Estudos	66
4.4.2.6 Estudos de Objetos Separados	67
5 CONCLUSÃO	69
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	71
APÊNDICE A – Roteiro de A Monster Behind.....	77

1 INTRODUÇÃO

Animação como é conhecida hoje faz parte da sétima arte juntamente com o cinema e, como toda arte, animações têm sua própria linguagem que é bastante variada (SANTOS, 2017).

Através da história, muitos tipos de animações foram produzidos pelo mundo, como exemplo as animações: Betty Boop, 1930, criada por Max Fleischer e Grim Natwick, Os Flintstones, 1960, de William Hanna e Joseph Barbera, além de A Branca de Neve e os Sete Anões, 1937, desenvolvido pelo estúdio Walt Disney.

O estúdio foi pioneiro em inovações tanto em áreas técnicas para produção de animações como em áreas criativas de construção desses filmes.

Silva (2011a) aponta que a equipe de Disney foi responsável por criar o primeiro desenho sonorizado, Steamboat Willie, 1928; a primeira animação colorida chamada Flowers and Trees, 1932 e o primeiro longa-metragem animado, A Branca de Neve e os Sete Anões, 1937.

Disney, foi premiado com 31 vezes com o Oscar, criou os *storyboards*, os *animatics* (pilotos de animação), planos de câmera, desenvolveu o uso de cores e som. Ele também promoveu a ideia que a mente do personagem era a força motriz da ação e que uma chave para movimento animado era a análise do movimento real. (GRÁFICA, 2019).

Depois de uma série de desenvolvimentos de novas tecnologias, uma nova produtora chamada Pixar Animations lançou o primeiro longa metragem em 3D da história chamado Toy Story, 1995, em parceria com a Disney. Depois desse lançamento, outros filmes de muito sucesso sucederam e consolidou-se hoje a técnica mais usada nos longas metragens de boa parte das outras produtoras de filmes como a DreamWorks Animations, Fox Films, Sony Animation entre outras (HAMANN, 2011). Por conta da facilidade de produção comparada à produção tradicional, as animações em 3D ganharam o mundo rendendo muito dinheiro e fazendo bastante sucesso (FORBES, 2014).

Nesse estilo de animação tudo é criado tridimensionalmente, em um ambiente digital, através do método de malha poligonal. Essas malhas são editáveis de modo que os animadores podem deformá-las permitindo criar poses em sequência, gerando a animação (BLOOP ANIMATION, 2018). Igualmente como na animação 2D, os programas agilizam

muito o processo de produção dessa mídia. Com tantas formas de criar animações, possibilidades de criação se abrem para que a equipe de produção decida de que forma vão escolher transmitir alguma mensagem e estabelecer uma comunicação.

Diante de toda essa evolução da computação gráfica na indústria do entretenimento, cada estúdio formulou seu próprio processo de criação de seus filmes. Esse processo é conhecido como *pipeline* (BLOOP ANIMATION, 2013), termo de um método de produção inicialmente utilizado na computação, mas agora é também usado em diversas áreas, inclusive no audiovisual em geral. Para produções de filmes e curtas, a linha de produção compõe etapas bem definidas como forma de alcançar o melhor resultado possível. Nem todas as empresas divulgam seu *pipeline*, porém a lógica segue sendo a mesma para todas, conforme é relatado na obra de Kerlow (2009). Uma das empresas que divulgaram seu método de trabalho foi a DreamWorks Animation (CGMEETUP, 2016).

Mikannn (2021) discute que animação é uma mídia e através dela é possível criar diversas histórias de diferentes formas, com diferentes técnicas e dos mais diversos assuntos. Existe um equívoco no imaginário do público que animação é um gênero de cinema atrelado ao público infantil. Diversos autores e diretores de filmes defendem a ideia de que animação é uma mídia. Brad Bird, diretor premiado de diversos filmes de animação reforça essa ideia quando diz:

As pessoas pensam que animações são apenas filmes onde as pessoas estão dançando e fazendo muito histrionismo, mas animação não é um gênero. E as pessoas continuam dizendo: ‘Animação é um gênero’. Não é um gênero! Um [filme de] faroeste é um gênero! A animação é uma forma de arte e pode fazer qualquer gênero. Sabe, pode fazer um filme de detetive, um filme de cowboy, um filme de terror, um filme R-rated ou um conto de fadas infantil (AMIDI, 2015, tradução nossa).

Mikannn (2021) ainda comenta que se animações fossem apenas para crianças não existiriam produções voltado para o público adulto como série animada *Love, Death and Robots*, 2019 e o drama psicológico *Perfect Blue*, 1997. Como visto, com animação é possível criar filmes muito infantis como *Trolls*, 2016, mais realistas em seu visual e texturas como em *Wall-e*, 2008, ou muito cartunescos como *Hotel Transilvânia*, 2012. Todos esses exemplos são de filmes em 3D, porém o mesmo ocorre com animações em 2D, principalmente quando se fala de animações japonesas. Padilha (2020) explica que no Japão existem os animes com faixa etária direcionada totalmente a adultos, ela é chamada de *Seinen*, alguns exemplos que o autor aborda são: *Berserk*, 1997; *Ghost in the Shell*, 1995; *Tokyo Ghoul*, 2014; e *Akira*, 1988.

Contudo, as técnicas e ferramentas não são o essencial na produção de uma animação. Catmull (2014) afirma que a história é soberana, ela é o mais importante fio que conduz todas as outras coisas na produção, não importando a forma como ela terá, se for uma boa história ela terá alcançado seu objetivo. Por outro lado, o autor também aponta que o processo de criação também é importante para que se tenha êxito em contar a história pretendida, por conta disso os criadores devem confiar no processo estabelecido.

Disto isto, este trabalho tem por objetivo geral documentar as experiências obtidas no processo de criação de um curta de animação 3D autoral, a fim de saber como se dá a criação de uma animação desde o início. Inicialmente, o projeto seria desenvolvido o a versão completa do curta, mas, em virtude de realizar individualmente e com o curto prazo de desenvolvimento, o recorte da pesquisa se limita à etapa de pré-produção. Esse recorte deu-se através da oportunidade observada pelo autor de construir desde o início uma história que futuramente viria a ser um curta animado. Foi observado que etapa da pré-produção exige decisões de direção criativa que impactam em todo o projeto, e esse desafio pareceu ser instigante o suficiente para que o trabalho fosse iniciado.

Os objetivos específicos deste estudo compreendem aos tópicos listados a seguir:

- Descrever como cada etapa se desenvolve e a sua relevância em todo o processo;
- Explorar cada etapa da pré-produção, a fim de observar seus limites e gerenciar produção criativa em questão técnica como prazos, organização e gerenciamento de projeto.
- Exercitar a direção criativa durante o desenvolvimento e aprender como lidar com cada etapa;
- Documentar a pré-produção de um trabalho realizado individualmente, com estrutura simplificada, utilizando, majoritariamente, softwares livres.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo tem por objetivo apresentar o levantamento teórico das definições acerca de termos utilizados comumente nessas produções, como ocorre a construção desses elementos e para qual objetivo cada etapa do processo de criação de um filme em animação está direcionado.

2.1 Gênero Suspense

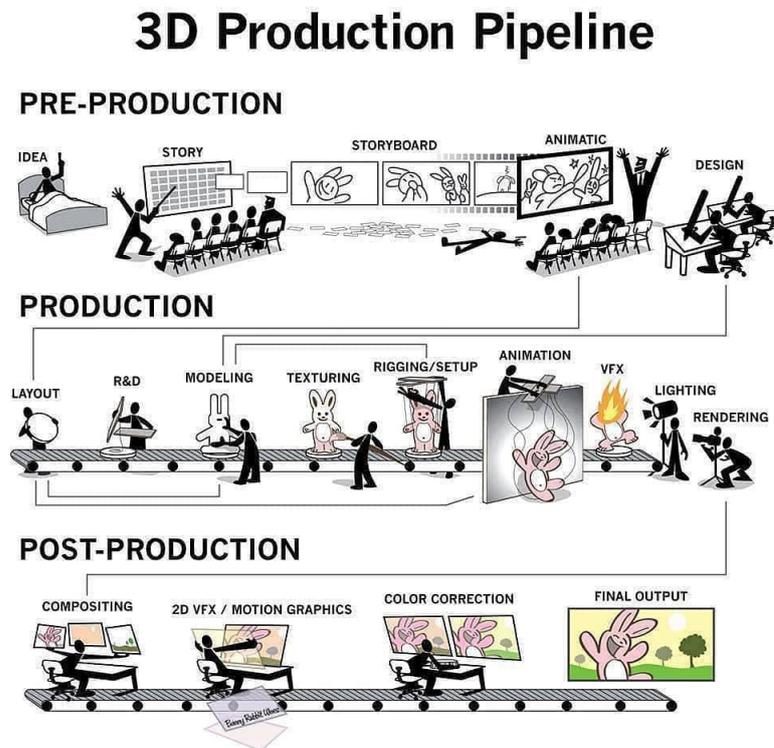
Segundo Silva (2011c, p. 78) “O suspense é a espera dilatada que algo, iminente ou tardio, aconteça”. Sobre essa questão Alfred Hitchcock complementa explicando que há uma diferença entre suspense e surpresa com um clássico exemplo que ele deu em várias entrevistas (TRUFFAUT, 1986). Segundo ele, uma situação em que há duas pessoas conversando em uma mesa e de repente uma bomba implantada por baixo da mesa explode. A audiência fica em choque com o acontecimento repentino. O suspense estaria na situação em que a audiência vê alguém implantando a bomba, e as duas pessoas estão alheias a isso. O tempo vai acabando e as duas pessoas continuam conversando. Isso causa suspense no espectador, porque ele sabe o que poderá acontecer, mas nada pode fazer para ajudar. Hitchcock chega à conclusão:

No primeiro caso, demos ao público quinze segundos de surpresa no momento da explosão. Na segunda, fornecemos a eles quinze minutos de suspense. A conclusão é que, sempre que possível, o público deve ser informado. Exceto quando a surpresa é uma reviravolta, ou seja, quando o final inesperado é, em si, o destaque da história (TRUFFAUT, 1986, p. 108. Tradução nossa).

2.2 Etapas de um Filme de Animação

Como apresentado no capítulo 01, as animações, sejam curtas ou longas metragem, tem suas etapas definidas e variam de acordo com cada estúdio. Esse *pipeline* assemelha-se com a imagem a seguir:

Figura 01 - Representação de um pipeline de criação de um filme.

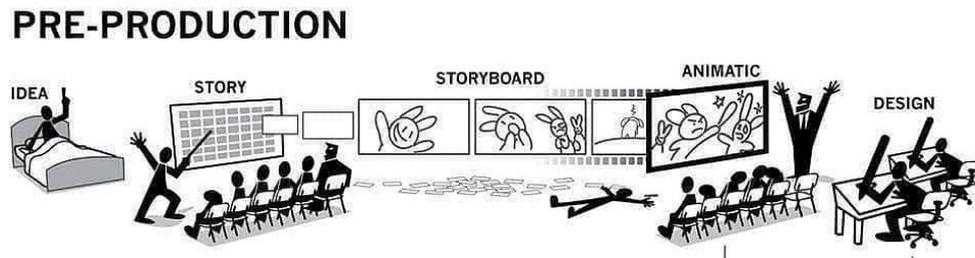


Fonte: Silva (2017b)

Na figura 01, o processo é definido do geral para o mais específico. Consistem em três etapas gerais: pré-produção, produção e pós-produção. E cada uma dessas etapas consiste em etapas próprias e específicas. Cada uma delas exige um determinado tempo de desenvolvimento utilizando profissionais específicos. Por exemplo, seguindo a imagem anterior como referência, a etapa geral chamada de pré-produção tem uma sub-etapa chamada “design” (ou direção de arte), os profissionais que lidam com as demandas dessa área são ilustradores, *concept artists*, designers. Diferente da etapa geral chamada produção e sua sub-etapa chamada “*modeling*” (ou modelagem 3D), nela os profissionais exigidos são modeladores 3D (CGMEETUP, 2016). Vale ressaltar que o foco principal deste trabalho é a pré-produção, portanto, para manter a objetividade do trabalho as etapas de produção e pós-produção serão explanadas de forma resumida nos capítulos 2.2.2 Produção e 2.2.3 Pós-produção.

2.2.1 Pré-Produção

Figura 02 - Recorte da representação da Pré-produção.



Fonte: Silva (2017b)

“A Pré-Produção é a fase de planejamento, design e pesquisa de todo o projeto. Esta é uma fase indispensável, porque é onde as boas ideias e planos de produção são gerados, podendo assim compreender como gerir o projeto.” (SILVA, 2017b, p. 32). Tomando como referência a figura 02, as áreas comuns do *pipeline* que abrangem a pré-produção são:

- Ideia;
- História;
- *Storyboard*;
- *Animatic*;
- Direção de Arte.

Vale ressaltar que essa ordem não é uma regra rigidamente seguida pelos estúdios, a ordem pode alterar e, por vezes, duas ou mais etapas ocorrerem de forma simultânea (SILVA, 2017).

Nessa etapa, o filme está em sua forma mais abstrata. Nenhum filme é construído exatamente como a versão que foi lançada na primeira tentativa. Há uma longa jornada e diversas versões para que chegue na versão final e satisfatória. Catmull, hoje presidente da Pixar e Disney Animation, explica que:

É por isso que chamo os primeiros esboços de nossos filmes de 'bebês feios'. São versões em miniatura feias dos adultos que virão a ser. Eles são realmente feios: desajeitados e ainda não formados, vulneráveis e incompletos. (CATMULL, 2014, p.134).

Segundo Beane (2012), os estúdios gastam cerca de metade do desenvolvimento do filme apenas na pré-produção. A autora segue explicando que o objetivo desta fase é permitir

que a equipe tenha possa antever o maior número de problemas e tomar as decisões de design para saná-las.

Como a pré-produção é o principal foco deste estudo, cada uma das sub-etapas listadas anteriormente serão mais detalhadas em capítulos posteriores.

2.2.1.1 Ideia e História

2.2.1.1.1 Estrutura da Narrativa

Existem várias formas de estruturar uma narrativa, uma delas é a Jornada do Herói. Originalmente criada por Joseph Campbell em 1949, em seu livro *O Herói de Mil Faces*. Esse método de criação de história, segundo Vogler (2006), é definido em 12 passos, ou estágios. De acordo com o autor, para a criação de uma história completa, cada uma dessas etapas define um ponto de ação específico na narrativa. Os estágios são: Mundo Comum, Chamado à Aventura, Recusa ao Chamado, Encontro com o Mentor, Travessia do Primeiro Limiar, Testes e Aliados, Aproximação da Caverna Oculta, Provação, Recompensa, Caminho de Volta, Ressurreição, Retorno com o Elixir (VOGLER, 2006). Porém, nem todas as histórias precisam ter essa sequência para ser uma boa história.

Há versões simplificadas que também garantem ótimas histórias. No campo da animação, cada estúdio tem seus métodos de desenvolvimento de história, por exemplo a estrutura utilizada pelo estúdio Pixar Animations, descrita pela *Story Artist* da casa, Emma Coats, conta com 22 dicas rápidas de como contar da melhor forma uma história, que eles usam para a criação de seus filmes. Uma das dicas é sobre a estrutura básica dos filmes que diz: “Era uma vez _____. Todos os dias _____. Um dia _____. Por causa disso, _____. Até que finalmente _____.” (LAMAR, 2012).

Embora as estruturas narrativas sejam diferentes, todas elas respeitam de alguma forma a estrutura de três atos. “Esta estrutura linear básica é a forma do roteiro; ela sustenta todos os elementos do enredo no lugar.” (FIELD, 2001). Segundo o autor, essa estrutura é composta por Ato I - Apresentação, Ato II - Confrontação, Ato III - Resolução, com pontos de virada entre cada Ato.

O Ato I corresponde à apresentação da trama principal, dos personagens, seus objetivos, como se comportam e quais as suas personalidades e segundo Field (2001) essa é a parte mais importante do roteiro. Hickson (2019) diz que para criar um bom início a melhor

forma é criar uma mini estrutura de três atos contidos no começo da história. Apresentando o problema, explorando o problema e resolvendo o problema. Segundo o autor, a estrutura

(...) permite que você mostre que tipo de conflito o leitor pode esperar na história. Ele permite que você mostre como o personagem principal pensa e lida com os conflitos, fazendo com que pareçam proativos, ao invés de passivos, desde o início. É importante observar que esses problemas podem ser internos ou externos. (HICKSON, 2019, p. 20).

O Ato II é onde a maior parte da história se desenvolve. O protagonista encontra problemas, esses problemas geram conflitos e a solução desses conflitos geram mudanças nos personagens. Massarani (2018) desenvolve a ideia de que no Ato II é fundamental que a audiência sinta que a história está se movendo em direção ao seu clímax. O autor defende o princípio da Ação Crescente (*Rising Action*), ou seja, a narrativa vai tornando-se mais intensa à medida que a história evolui, cada vez mais perigosa, com ação maior com desafios mais ameaçadores.

O Ato III é onde é apresentado o clímax da história, sua resolução e o epílogo. Nele é onde os espectadores percebem o desfecho do personagem com suas mudanças resultado de toda a sua jornada na história e também é onde contém a parte mais esperada de uma história: o clímax. McKee (2010) defende que sentido, ou significado, cria emoção e também diz que esse momento da história não significa ter muito barulho e violência para ser bom, ao contrário do que muitos pensam.

O clímax do último ato é a sua grande sacada imaginativa. Sem ele, você não tem história. Até que você o tenha, seus personagens esperam como pacientes em sofrimento orando por uma cura.” (MCKEE, 2010, p. 252. Tradução nossa).

Sobre o tamanho que o terceiro ato deve tomar na história, Massarani (2018) afirma que o terceiro ato deve ser o mais curto e o desfecho pode ser conclusivo, misterioso ou aberto, mas é necessário que a finalização seja indicada à audiência.

Os pontos de virada são ignições que avançam a história em outra direção (FIELD, 2001). Eles acontecem em pontos chaves no roteiro, normalmente entre cada mudança de Ato. Durante a história também pode haver *plot twists* (ponto de virada), que funcionam da mesma forma que os pontos de virada convencionais, mas esse é usado como um artifício de surpresa. Brandon Sanderson (2021), atualmente um dos maiores escritores de fantasia, disse em uma de suas aulas que *plot twist* é a entrega de algo maior ou melhor do que a audiência espera em um determinado acontecimento na história. Contudo, ele adverte alegando que o escritor não

precisa por um *plot twist* ao final da história para que a obra seja um sucesso, inclusive deve-se ter cuidado ao utilizá-los.

Com isso, a estrutura de uma narrativa, seja para qual mídia for, é construída em cima de fundamentos simples de início, meio e fim. As variações de métodos ampliam e detalham esses aspectos.

2.2.1.2 Roteiro e Formatação

2.2.1.2.1 *Storyline*

Segundo Comparato (2018) a *storyline* de um roteiro é a síntese mais curta possível da matriz da história. Ele afirma que uma *storyline* deve ter entre cinco ou seis linhas. Ela deve contar o essencial como a exposição, enredo da história e sua resolução.

Pina (2021) afirma que a *storyline* é como um GPS que guia de um ponto a outro da história, ajudando o escritor a ter uma visão geral do caminho a ser percorrido no desenvolvimento do enredo.

2.2.1.2.2 Escaleta

Tendo a ideia dos três atos definida, começa-se o processo de estruturação do roteiro. O método chamado escaleta fez-se necessário para criar o rascunho do roteiro.

A escaleta não tem exatamente um formato padrão, ela provê uma demonstração de como a história irá se desenvolver, através de cenas ou sequências. Então, o habitual é incluir um cabeçalho e uma breve descrição de cena. (SOUZA, 2017).

Comparato (2018) explica a escaleta como a fragmentação da *storyline*. Essa fragmentação é a forma de expandir as ações gerais de todas as cenas da história. Em resumo, “a escaleta nada mais é do que uma lista das cenas do roteiro.” (NARRATOLOGIA, 2020). Assim, é possível identificar que a escaleta funciona como o esqueleto do roteiro.

2.2.1.2.3 Escrita do Roteiro

Comparato (2018, p. 27) define roteiro como “a forma escrita de qualquer projeto audiovisual”. A escrita do roteiro é uma das últimas etapas do processo. Nele vai conter todo o

detalhamento previamente planejado, todas as cenas, os conflitos, diálogos, as tramas e subtramas.

Wojciechowski (2017) diz que o roteiro tem uma formatação padrão, o mais utilizado é o *Master Scenes* e nele a fonte do texto deve ser *Courier New* no tamanho 12. E a roteirista Bea Goes explica que: “este formato foi desenvolvido desta maneira para que uma página de roteiro consiga simular um minuto de tela” (NARRATOLOGIA, 2020). Essa formatação também implica uma estrutura específica para os elementos dentro da página. Segundo Wojciechowski (2017) essas partes são: Cabeçalho de cena; Ação; Diálogos; Transição. A seguir um exemplo de uma página de roteiro formatado:

Figura 03 - Primeira página do roteiro de Ratatouille (2007).

```

A TELEVISION SET

-tuned to a DOCUMENTARY. As an old fashioned World GLOBE
rotates in a sea of clouds, the EIFFEL TOWER slowly comes
into view over the horizon, dwarfing FRANCE underneath it.

          T.V. NARRATOR
Although each of the world's
countries would like to dispute
this fact, we French know the
truth; the best food in the World
is made in France. The best food in
France is made in Paris, and the
best food in Paris, some say, is
made by Chef Auguste Gusteau.

We see images of GUSTEAU: cooking, signing his cookbook, in
front of his famous restaurant. Gusteau is in his early
forties, but his massive girth makes him look older.

          T.V. NARRATOR (CONT'D)
Gusteau's restaurant is the toast
of Paris, booked five months in
advance, and his dazzling ascent to
the top of Fine French Cuisine has
made his competitors envious. He is
the youngest Chef ever to achieve a
five star rating. Chef Gusteau's
cookbook "Anyone Can Cook!" has
climbed to the top of the best-
seller list. But not everyone
celebrates its success.

A tall, gaunt, severe-looking MAN with fish-belly white skin
appears on the TV screen. SUPER: ANTON EGO-FOOD CRITIC".
Beneath that, in italics, is his moniker: The Grim Eater.

          EGO
Amusing title, "Anyone Can Cook".
What's even more amusing is that
Gusteau actually seems to believe
it. I, on the other hand, take
cooking seriously and no-- I don't
think "anyone" can do it...

TITLES (OVER BLACK):

The SOUND of wind rattling barren branches...

          WALT DISNEY PICTURES PRESENTS

          A PIXAR FILM

```

Fonte: BIRD (2007)

Wojciechowski (2017) explica que o cabeçalho é a indicação de lugar e tempo em que se passa a cena. E ele deve vir em letras maiúsculas alinhado à esquerda. Após o cabeçalho vem a escrita da ação ou rubrica, que por definição é “a descrição do que ocorre na cena, sempre no tempo presente.” (WOJCIECHOWSKI, 2017). Essa ação descrita é o que foi escrito na escaleta.

Os diálogos também tem formatação específica eles vem centralizados e é composto por: nome do personagem, indicação de ação para o ator, fala do personagem. A indicação de ação para o ator deve ser usada com moderação:

Devem ser usadas muito, muito pouco, por dois motivos principais. Primeiro, nenhum ator gosta de ser insistentemente instruído sobre como deve dizer suas falas. Em segundo lugar, se você vê que precisa de muitas instruções como (gritando), (chorando), (para o garçom), etc., provavelmente é um sinal de que o diálogo não é suficientemente nítido em geral. (MOSS, 1998, p. 9)

Sobre transições de cena, Field (2001, p. 161) fala que: “Se você escolhe indicar o fim de uma cena, pode escrever "CORTA PARA:" ou "FUSÃO PARA:" [...] ou "FADE OUT"". Ele também adverte que a decisão final de como será o corte ou transição de cena para outra é do diretor.

Existem ainda algumas especificações na escrita do roteiro. Field (2001) exemplifica algumas por exemplo: A primeira vez que um personagem aparecer ele deve vir em caixa alta, um som deve ser indicado em caixa alta, objetos importantes com finalidade narrativa também vem em caixa alta.

2.2.1.3 Decupagem do Roteiro

O processo que ocorre em sequência da criação do roteiro final é chamado de decupagem. Para Xavier (2007) a definição de decupagem é o processo de decomposição do filme em planos. Em linhas gerais, é a primeira parte visual do roteiro. Como será cada cena, quais elementos estarão nela, como será filmada e os enquadramentos de cada plano. “É um documento de responsabilidade do diretor, que aqui vai colocar em prática sua proposta de direção...” (AVMAKERS, 2019).

2.2.1.4 *Storyboard e animatic*

A etapa do *storyboard* vem logo após a decupagem do roteiro. Nesta etapa é a primeira vez que o roteiro ganha um aspecto visual (HART, 2008). *Storyboards* são rascunhos ilustrados dos planos definidos na decupagem em sequência cronológica e seu objetivo é trazer uma pré-visualização de algum material audiovisual (EIKO, 2020). O artista Manuel Neto indica a importância do *storyboard* dizendo que “nele você consegue ver alguns problemas no

roteiro, você consegue prever os problemas que você vai ter na animação.” (VIDA DE MOTION, 2019). Essa pré-visualização de problemas é extremamente importante em qualquer produção, um exemplo, segundo Hart (2008), no desenvolvimento de animações tradicionais, onde cada segundo significava 24 quadros pintados a mão em acetatos de celulose, um erro na história ou o mal funcionamento da cena seria um gasto tremendo e muito retrabalho. Logo, o *storyboard* é a ferramenta que permite os criadores verem que todas as ideias estão funcionando. Outra finalidade do *storyboard* é que ele também ajuda os produtores dos filmes a planejar e organizar custos e poder manejar o orçamento da melhor forma.

Segundo Eiko (2020) existem alguns princípios básicos na criação de uma *storyboard*, são eles: Clareza, objetividade, simplicidade e rapidez.

Após o processo de criação do *storyboard* vem a etapa do animatic, que segundo Silva (2017b) é a etapa de animar o *storyboard*, mas não a animação completa. É basicamente os quadros do *storyboard* sequenciados com sons e diálogos provisórios, o objetivo dessa etapa é mostrar o ritmo e ângulos de câmera daquela sequência, além disso outro objetivo é de:

(...) perceber se o *storyboard* possui uma fluidez visual no decorrer da história. Cortar partes ou sequências da animação na fase de pós-produção é muito dispendioso e só deverá ser realizada caso seja absolutamente necessário. (SILVA, 2017b, p. 8)

2.2.1.5 Direção de arte

A direção de arte de uma produção audiovisual é responsável por idear e conceber todo o visual desta obra (MOREIRA, 2020). Essa definição também se aplica ao cinema de animação.

Quando falamos em direção de arte, estamos nos referindo à concepção do universo espacial e visual próprio a projetos artísticos que caracterizam-se pela situação de imersão do corpo no espaço, alimentando-se essencialmente dessa convivência. (HAMBURGER, 2014, p. 26)

No departamento de arte de um filme de animação são desenvolvidos todos os elementos do zero. Personagens, cenários, roupas e objetos (CGMEETUP, 2016). Segundo Silva (2017b) a razão para que a etapa de arte esteja na pré-produção é por conta de seu teor exploratório. Para Burton (2019) os artistas são responsáveis por criar o aspecto visual do filme, e esse visual tem que estar condizente com o tom e a mensagem da história. E para atingir esse

objetivo os artistas visuais precisam fazer muitos testes e muitos desenhos para testar todos os aspectos.

2.2.1.5.1 Desenvolvimento de Personagens

O desenvolvimento de personagens é um dos aspectos mais importantes de um filme, pois são eles que levam a história adiante. Segundo Tillman (2011) a melhor forma de criar personagens é se baseando em arquétipos. Por exemplo, se o protagonista da história é alguém altruísta que luta pelas forças do bem e ajuda as pessoas, seu visual deveria ser mais próximo de um super-herói. Poses fortes, expressões corajosas e outros elementos que reforcem a ideia da personalidade e caráter desse personagem, a fim de criar conexão com o público.

Para desenvolver o visual desses personagens existem vários métodos e várias mídias e materiais para dar vida às ideias do roteiro (CGMEETUP, 2016). Tillman (2011) propõem que antes de tudo, a criação de uma ficha técnica ou perfil se faz necessária para o artista conhecer o personagem que ele está criando através de uma série de perguntas. Wright (2013) complementa esse método dizendo que:

A informação mais importante é o que o ajudará a mergulhar nos pensamentos, sentimentos e emoções de seus personagens. Sentimentos e emoções são a chave para uma boa escrita! [...] Seus personagens devem ter algum espaço para crescer à medida que você escreve mais sobre eles. Quanto mais você souber sobre seus personagens, melhor. (WRIGHT, 2013, p. 73. Tradução nossa)

Contudo, em uma produção de animação esse perfil do personagem já está criado no desenvolvimento inicial da história. Outros métodos de criação visual de personagem, um bastante útil é o desenvolvido por Lewis (2018). O método consiste em 8 etapas que são:

- Ideia - Desenvolvimento do perfil do personagem, já descrito anteriormente;
- Pesquisa - Busca por referências para gerar ideias para elementos do personagem;
- *Thumbnails* - Processo que rascunhar em quantidade para encontrar o melhor design a ser seguido;
- Formas Básicas - Decompor os personagens a formas simplificadas por meio de silhuetas para que este possa ter um visual marcante mesmo sem detalhes;
- Detalhes - Desenvolvimento de detalhes como roupas, acessórios, cabelo, olhos, marcas de expressão e outras partes do corpo;

- Expressões e Poses - Criação de poses e expressões para o personagem condizente com a seu perfil e sua personalidade, poses e expressões são a forma visual de mostrar quem o personagem é e como age;
- Cor - Desenvolvimento da paleta de cores dos personagens;
- Design Final - Últimos ajustes para a versão final.

Ao final do processo o artista irá desenvolver um documento chamado *character sheet*, que é a junção de todos os desenhos, poses e expressões do design final. Esse documento facilita para os animadores e outros artistas da produção verem como o personagem aparenta e como se comporta visualmente (BRUNET, 2020).

2.2.1.5.2 Desenvolvimento de Cenários e *Props*

O mesmo método citado acima também pode ser aplicado no desenvolvimento de *props* ou cenários. Desde a ideia e definição até as etapas de teste de formas básicas, cores e versão final. Contudo, tanto o design de *props* e criação de cenários tem suas etapas próprias e particularidades.

Segundo Eiko (2020) *props* são os objetos e utensílios com relevância para a narrativa ou como acessórios utilizados pelos personagens para que deem robustez ao design desses personagens. Também são chamados de *assets*, mas esse termo é mais utilizado em desenvolvimento de jogos (THE SUPREME ART OF GAMES, 2020).

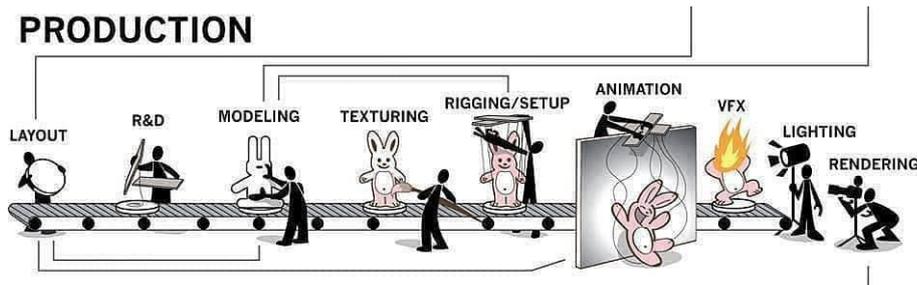
Para o desenvolvimento de cenários muda algumas etapas do desenvolvimento de personagens. O artista Katan Walker explica que uma das características de um cenário é mostrar história através dele (UNHIDE SCHOOL, 2020). Um quarto de uma pessoa desleixada é diferente de um quarto de uma pessoa metódica e organizada, por exemplo.

Para o artista James Murphy (MODERNDAYJAMES, 2018), uma boa forma de explorar o design de um cenário é usando a planificação. Consiste em criar uma espécie de mapa, ou uma planta-baixa, de forma rústica ou mais elaborada a fim de fazer uma boa disposição dos elementos pelo espaço, além de definir quais serão esses elementos. O próximo passo é fazer uma projeção 3D desse mapa, de forma isométrica, para se ter uma melhor visualização dos elementos finais e seus lugares no espaço. Após isso segue as explorações

citadas na seção acima como criação de estudos de ângulos diferentes do cenário, definição das cores até chegar ao resultado final.

2.2.2 Produção

Figura 04 - Recorte da representação da Produção.



Fonte: Silva (2017b)

“Este estágio é onde todos os elementos visuais finais de um projeto de animação 3D são criados.” (BEANE, 2012, p. 33. Tradução nossa). Sendo assim, a produção de um filme é responsável por trazer todos os elementos finais do filme, todos os modelos em 3D de personagens, acessórios e cenários, bem como toda a animação de fato, luz e texturas. O visual final de um filme de animação surge na produção. E seguindo a referência da figura 03, as sub-etapas da produção correspondem a:

- *Layout*;
- Pesquisa e Desenvolvimento (P&D ou R&D em inglês);
- Modelagem;
- Texturização;
- *Rigging/Setup*;
- Animação;
- Efeitos Visuais (VFX);
- Iluminação;
- *Render*.

O *layout*, segundo Silva (2017b), também pode ser chamado de *staging*, é a sub-etapa em que há a adaptação do *animatic* realizado na pré-produção. O *animatic* é o rascunho visual em 2D do filme, o *layout* é esse rascunho feito em 3D. É nessa etapa que também ocorre a animação das câmeras, definir os movimentos e enquadramentos base de todo o filme.

Na pesquisa e desenvolvimento é a parte mais computacional. Cada projeto tem algumas demandas específicas de software. “Por exemplo, em procurando Nemo da Pixar, a equipe de P&D teve que descobrir como criar a aparência da água, incluindo as pequenas coisas flutuantes na água.” (BEANE, 2012, p. 36. Tradução nossa).

A etapa da modelagem 3D é onde os artistas modeladores vão usar todas as imagens dos personagens e cenários criados pelos ilustradores e vão modelá-los em ambiente 3D virtual, já na forma final de todos os elementos que vão compor o filme (CGMEETUP, 2016). Ao finalizar esta etapa, os modelos ficam prontos para as próximas etapas que serão abordadas posteriormente.

A texturização, também conhecida como *shading* ou *look development*, é a etapa em que cores e texturas idealizadas pelos *concept artists* serão aplicadas aos modelos. "O artista pode criar a textura do zero ou então através da edição de uma imagem já existente. A responsabilidade desses artistas é fazer com que a superfície do modelo seja igual ao conceito visual previamente aprovado [...]" (SILVA, 2017b, p. 36). A aplicação dessas texturas é feita de formas diferentes dependendo do artista, mas programas específicos de texturização são utilizados para criar as texturas do modelo.

Segundo Kerlow (2009), *rigging* é a etapa da produção em que profissionais específicos, chamados *riggers*, montam o esqueleto de cada personagem e objetos interativos. Esse esqueleto é comumente chamado de controladores. Esses por sua vez são baseados em relações hierárquicas de importância. Assim como no corpo humano, os personagens também tem pontos pivôs, ou ossos, de movimento e nesse sistema há hierarquia, por exemplo, pontos pivôs em corpos humanos são calcanhares, joelhos e articulações em geral. O trabalho dos *riggers* é criar os controladores dos personagens e objetos baseados em seus pontos pivôs, ou articulações. Essa criação de uma estrutura nos modelos serve para os animadores realizarem seu trabalho trazendo ações e movimento a esses modelos, tendo a liberdade de deformar a malha de forma concisa e não destrutiva, para a criação de poses (SILVA, 2017b).

Depois de todo o processo de criar história, ideação da estética, modelagem, *rigging* e textura, somente agora os animadores entram em cena e começam a de fato animar, trazer movimentos a todos os elementos em cenas que poderão ter interação e dar expressões aos personagens. (SILVA, 2017). Há três tipos de animação: *Keyframe*, captura de movimentos (*motion capture*), animação gerada automaticamente (*procedural animation*).

Animação por keyframes é onde o animador cria à mão cada momento da animação. Motion capture é onde o animador transfere o movimento capturado de um ator através de um mecanismo de captura de movimentos para um modelo 3D. Na animação gerada automaticamente o programador cria um conjunto de regras e a personagem move-se de acordo com essas regras (SILVA, 2017b, p. 37).

A animação por *keyframe* é a comumente usada em personagens, para definir seus movimentos e expressões, usando os controladores citados anteriormente. O ato de animar, seja em 2D ou 3D, obedecem aos 12 princípios de animação, criados nos estúdios Disney pelos animadores Johnston e Thomas (1981). Os 12 princípios propostos pelos autores são:

- Comprimir e esticar;
- Antecipação;
- Encenação;
- Animação pose-a-pose;
- Sobreposição e continuidade da ação;
- Aceleração e desaceleração;
- Movimento em arco;
- Ação secundária;
- Temporização;
- Exagero;
- Desenho volumétrico;
- Apelo.

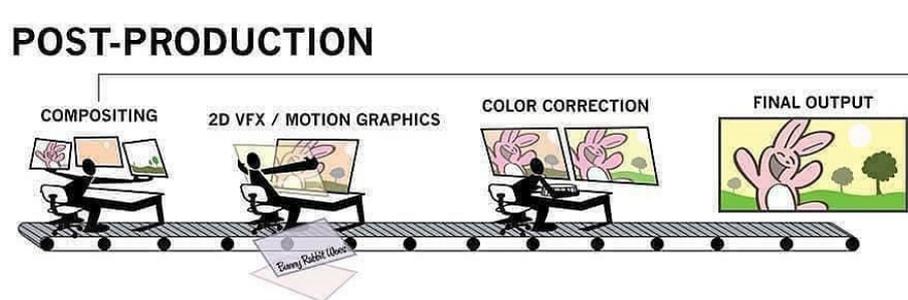
Os efeitos visuais, conhecidos por VFX, são todos os elementos dinâmicos que acontecem em cena que são geradas proceduralmente, ou seja, via código interno do software utilizado e que seria inviável animar quadro a quadro, comumente conhecido como *frame a frame*, além dos exemplos já citados outros elementos que também compõem essa sub-etapa de VFX são fumaça, névoa, chuva, lasers, campos de força, cabelos e pelo e vários outros elementos (CGMEETUP, 2016).

As sub-etapas de iluminação é onde vai dar o aspecto final do filme. É a junção de todas as etapas anteriores e a iluminação ainda tem função narrativa para o filme, já que ela é responsável por criar o clima da respectiva cena (BEANE, 2012).

A etapa de *render* é em resumo transformar os resultados de todas as etapas anteriores em um arquivo de vídeo ou até mesmo imagens estáticas. Os arquivos gerados nesse processo irão para as etapas que compõem a pós-produção (BEANE, 2012).

2.2.3 Pós-Produção

Figura 05 - Recorte da representação da Pós-Produção.



Fonte: Silva (2017b)

“A Pós-Produção é a terceira e última etapa na criação de um projeto 3D. As indústrias de entretenimento utilizam esta etapa para fazer com que o seu projeto se destaque através de efeitos visuais e correções de cor e áudio.” (SILVA, 2017b, p. 39). Seguindo a figura 4 como referência, a etapa de pós-produção está estruturada nas seguintes sub-etapas:

- Composição ou edição;
- Criação e edição de sons (não citado na imagem);
- *Motion Graphics*;
- Correção de cor;
- Resultado Final;

Essa é a última etapa e, como citado por Silva (2017b), é onde os últimos ajustes no material são feitos. A etapa de edição, composição e correção de cor e corte final também ocorre na pós-produção. Na edição serão definidos o ritmo e os cortes do filme, além dos ajustes de cor para deixar todo o filme com coloração homogênea e com aspecto de unidade. Nesse momento também são adicionados os títulos, créditos e qualquer elemento 2D extra que venha ser requisitado (SILVA, 2017b).

Nas sub-etapas de sonorização e edição de som é onde começa a criação de todos os sons que acontecerão no filme como passos, interações com objetos, coisas quebrando, sons diversos que compõem o aspecto audiovisual do produto. Este método chama-se *Foley* (GREAT BIG STORY, 2017). Ainda focado no áudio, é nesse momento em que é criada a trilha sonora.

A edição de som é responsável por juntar áudio e vídeo. Aspectos como sincronizar sons, editar esses sons para que fiquem verossímeis, e adicionar a trilha sonora da forma correta para dar o aspecto final do filme tanto na parte visual quanto na sonora.

A última parte de todo esse processo é a geração do arquivo final, cada empresa tem sua preferência em qual tipo de arquivo irá trabalhar, mas normalmente é um arquivo de vídeo (SILVA, 2017b).

3 METODOLOGIA

A metodologia usada tem caráter exploratório, visto que o objetivo central do trabalho é desenvolver uma documentação baseada nas experiências e análises de decisões obtidas no decorrer das etapas de pré-produção.

O desenvolvimento da pré-produção do curta de animação, considerando as especificidades de seus processos, conforme foram citados anteriormente, faz-se necessário utilizar diferentes ferramentas em cada uma de suas etapas.

3.1 Especificações do Projeto

O produto criado para este trabalho tem algumas especificações, embora tenha como foco a pré-produção do curta A Monster Behind, ele foi criado e idealizado para contemplar as etapas futuras de produção e pós-produção. Portanto, a pré-produção respeita algumas limitações para a criação do curta como um todo.

O curta foi projetado para ter menos de 5 minutos, metragem mínima considerando a história, mas respeitando esse limite máximo. A animação é em 3D e o projeto foi desenvolvido pelo autor, contando com ajuda esporádica de alguns colegas, dando dicas e feedbacks com o andamento do processo. Isso traz algumas consequências, por exemplo, a história não pode ser muito elaborada, o roteiro deve ser sucinto e com poucas ações e interações entre personagens. O problema em ter muitos personagens e cenários é o trabalho resultante em cada uma das etapas em sua elaboração, como por exemplo: processo de concepção visual, fazer a modelagem em 3D, aplicar textura, construir o rig e animar, seguindo o *pipeline* no capítulo anterior. Com isso estabelecido, as ideias criadas para a história foram feitas com essa limitação em mente.

3.2 Organização e Equipamentos

O projeto de criação de uma animação é repleto de etapas, como mostrado no capítulo 2.2 Etapas de um Filme de Animação, e cada uma delas possui suas especificidades, então é muito importante ter a organização desse processo.

A forma encontrada para manter essa organização foi por meio digital e a ferramenta escolhida foi o Notion. Através dele foi definido a macroestrutura do projeto e a microestrutura de cada etapa, bem como objetivos e prazos. Como o Notion não comporta *upload* de arquivos muito grandes, então a ferramenta usada para *upload* de arquivos foi o Google Drive.

Para o desenvolvimento do curta o *hardware* utilizado foi:

- Monitor Gamer AOC Sniper 27G2HE5 27" 1080p;
- Mouse Gamer Lehmox;
- Processador Intel core i7 7700;
- Placa-mãe Asus H110M-C/BR;
- Memória ram Kllisre 16GB;
- HD 1TB;
- SSD Kingspec 240GB;
- Sistema Operacional Windows 10;
- Placa de vídeo do processador.

3.3 Desenvolvimento do Roteiro

Toda a ideação da história e características como: quantidade de personagens, mensagem a ser passada, quantidade de cenários e ideias iniciais do *brainstorm* foram feitas com a ferramenta de anotações OneNote.

Desde o início, foi pensado que os personagens principais seriam uma jovem e um monstro e que o curta seria ressaltar o contraste entre esses personagens, porém os detalhes de decisões e a construção da narrativa será abordada em detalhes no próximo capítulo.

Contudo vale ressaltar que toda a criação da história até a formatação do roteiro seguiu como base a fundamentação descrita nos capítulos 2.3 Ideia e História e 2.3.2 Roteiro e Formatação, porém, como o curta é um projeto pequeno e o mais simples que a história permite ser, as etapas do desenvolvimento da história e do roteiro foram reduzidas, para este trabalho apenas as etapas de *storyline*, escaleta e escrita do roteiro.

A versão final do roteiro de *A Monster Behind* conta com quatro páginas, com exceção da capa. Em teoria, isso dá uma margem de mais ou menos quatro minutos de filme corridos, com exceção dos créditos, segundo Field (2001) aborda em sua obra acerca de formatação padrão de roteiro, porém, segundo o autor, sabe-se que essa margem depende de como o roteirista escreve o roteiro. O roteiro conta com três atos clássicos de narrativa subdivididos em sete cenas. Duas dessas cenas em locação exteriores e cinco em locação interior.

A decupagem do roteiro, um documento muito importante para a criação de *storyboard* e visual da história, foi feito da forma padrão de escrita. Um cabeçalho indicando a cena e o plano, qual tipo de enquadramento, qual ângulo e qual movimento de câmera aquele plano teria, e logo abaixo descrição das ações que acontecem naquele plano. Esse modelo foi seguido por todos os planos. Para este trabalho no momento da decupagem do roteiro foi feito um rascunho de cada plano, essa ideia inicial ajudou como guia na etapa de *storyboard*.

Para este projeto a ferramenta de utilização de escrita da escaleta e a escrita de todas as versões do roteiro foi a plataforma online WriterDuet e foram desenvolvidas três versões do roteiro até chegar na versão final com duração de um mês e vinte dias para o desenvolvimento completo do roteiro.

3.4 Desenvolvimento do *Storyboard*

Para poupar tempo de produção o *storyboard* e o *animatic* foram feitos em simultâneo, devido às similaridades entre as duas etapas. Decidiu-se que a fase de testes de rascunhos, característicos da etapa de *storyboard*, seria bastante reduzida e os quadros idealizados já iriam para o desenvolvimento e montagem das sequências na edição do *animatic*. O objetivo dessa junção das etapas é a produção mais rápida, porém essa decisão foi tomada estando ciente das consequências que essa decisão poderia acarretar, por exemplo sem uma fase de testes longas do *storyboard*, alguns planos poderiam ser melhor refinados. Os detalhes do processo de criação estão documentados em detalhes no próximo capítulo.

Os quadros-chave do *storyboard* foram criados na ferramenta gratuita Blender - Grease Pencil e o *animatic* foi montado e produzido utilizando a ferramenta Premiere Pro CC. Para este trabalho, cujo um dos objetivos é entender o processo de criação, foi decidido que apenas duas cenas importantes seriam desenvolvidas. A versão final do *storyboard* e *animatic*

das duas cenas teve a minutagem final de 49 segundos e tiveram ao todo 12 planos, ou seja, 12 cortes ou mudanças de câmera durante a história. Ao todo o processo de criação do *storyboard* e *animatic* foi de aproximadamente 3 meses.

3.5 Desenvolvimento de Arte

A arte desenvolvida seguiu as etapas descritas na seção 2.6 Direção de arte do capítulo anterior.

Os personagens foram criados para enfatizar cada característica deles descrita no roteiro. Os dois personagens são bastante diferentes entre si, então o grande foco nesta etapa visual foi dar o contraste necessário para ambos.

Os cenários foram planejados para que também tenham relevância narrativa. Foram construídos de tal forma que cada cenário também possa contar um pouco da história, sem ser algo genérico. Todo o processo criativo dentre decisões, alterações e testes será relatado em detalhes no próximo capítulo.

A produção de arte corresponde aos dois personagens principais, para este trabalho não houve necessidade de desenvolver personagens figurantes, tanto por conta do tempo e por conta da complexidade exigida que não faz parte dos objetivos deste trabalho. Foram criados quatro cenários, um exterior e três interiores. A ferramenta utilizada para criação de toda a arte foi o Adobe Photoshop CC. Essa etapa foi a mais longa que durou cerca de dois meses para ser finalizada.

4 RELATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO

A partir desse ponto, esta seção discorre-se sobre os detalhes do processo de criação de toda a etapa de pré-produção do curta “A Monster Behind”. Primeiramente, abordando a ideia inicial do curta, mostrando o desenvolvimento de criação de personagens e conceitos gerais de onde se passa a história. Logo após, mostra-se a criação da narrativa do curta, seus atos principais, planejamento dos acontecimentos e termina com a formatação do roteiro no modelo padrão e suas particularidades. Seguindo para próxima etapa de *storyboard* e *animatic*, que mostra detalhes da criação visual e sequenciada do roteiro escrito, aplicando a linguagem cinematográfica. A última etapa, detalha-se a produção de *concept arts* de personagens e cenários de forma que estes estejam adequados para os critérios exigidos pelo roteiro.

4.1 Ideia

4.1.1 Ideia Geral

A ideia surgiu em um *insight* em que foi pensado primeiramente o *plot* da história de forma bastante abstrata: "Alguém iria ser perseguido por um monstro e no fim a criatura não queria matá-lo, apenas fazer o que o personagem faz".

Durante os primeiros momentos de idealização da história, foi percebido que ela tem a mesma metáfora de *Ratatouille, 2007*, um rato que é um animal sujo, que transmite doenças e muitos o veem como um animal nojento querendo cozinhar. E o ambiente da cozinha é um lugar limpo e esterilizado. Logo, foi idealizado que um monstro considerado feio querer praticar uma dança bastante bela e sofisticada, pareceu ser um ponto interessante a ser explorado.

O contraste dessa ideia serviu de base para a criação da história de *A Monster Behind*. Após um *brainstorm*, ficou decidido que o melhor contraste seria: um monstro (figura considerada feia e desengonçada) que deseja dançar balé (considerado algo belo e polido).

Após mais uma etapa na elaboração da história, definiu-se que a história seria sobre uma bailarina que vai ensaiar em um teatro e durante esse percurso, o monstro aparece sempre nas sombras e indo atrás dela perseguindo-a, para no final, quando este se revelar, mostrar que ele apenas queria as roupas de balé para dançar.

4.1.2 Criando o Universo (*Worldbuilding*)

Para criar o universo fictício em que a história se passa é necessário responder algumas perguntas sobre como o mundo funciona, Messner (2014) sugere uma série de perguntas que ajudam a entender como o mundo criado se comporta. As perguntas, propostas pela autora, abrangem vários assuntos desde estabelecer as regras físicas daquele mundo até como funciona a sociedade e os seres que ela compõe.

No curta, embora tenha a presença de um ser fantástico, não há um sistema mágico e nem necessidade de ter variação de outros monstros, ou ambientações fantasiosas. Por conta disso, definiu-se que o mundo em que a história se passaria seria em um mundo atual, com as mesmas regras de sociedade e leis naturais. A história em si, se passa em uma cidade onde há um pequeno teatro municipal. O visual desses lugares e personagens não são realistas, mas sim, cartunescos. As decisões artísticas ficam reservadas para etapas futuras, em que ocorre o detalhamento do visual do curta-metragem.

4.1.2.1 Construção Dos Personagens

A personagem principal da história foi idealizada como uma jovem despojada, estilosa que tem por sua paixão, o balé. Definiu-se que seu nome seria Laysa e usaria roupas casuais, mas com algum acessório referente ao balé, seja alguma peça de roupa como *legging*, ou uma sapatilha.

O monstro tem uma variedade maior de personalidade para ser mostrado, em um momento da história ele vai ser um monstro perseguindo Laysa e em outro, ele é uma criatura que não queria fazer mal a ninguém, apenas dançar. Esse contraste entre visual ameaçador e personalidade inofensiva é um dos grandes desafios para a concepção visual da história. Por ter essa ambiguidade, decidiu-se não dar um nome ao monstro, para manter o clima de mistério que ele trará para a trama.

Nesse ponto de idealização, as ideias ainda são bastante abstratas e elas irão tomando forma a cada etapa no *pipeline*.

4.2 História

4.2.1 *Storyline*

Estabeleceu-se que a *storyline* de *A Monster Behind* é:

Laysa vai ensaiar sua apresentação de balé em um teatro sozinha. Durante seu percurso até o palco, ela é perseguida por um monstro que aparenta ser perigoso. Somente quando se revela e Laysa corre em desespero com medo, o monstro mostra sua verdadeira intenção: vestir a roupa de bailarina de Laysa que estava em sua bolsa, para que ele próprio pudesse dançar.

4.2.2 Estruturando a História

4.2.2.1 Construção dos Atos

O curta *A Monster Behind* contém a estrutura clássica de narrativa proposta por Field (2001, p.136) que diz “Ato I, Ato II, Ato III. Início, meio e fim. Cada ato é uma unidade, ou bloco, de ação dramática.” Ainda segundo Field (2001), ao final de cada Ato da história tem seu ponto de virada, ou *plot*.

O Ato I compõe todo o início do curta, que corresponde ao momento em que Laysa vai em direção ao teatro onde ocorrerá a maior parte da história. Esse início é importante para mostrar onde Laysa está. Indica ao espectador qual o *background* geral em que a história se passa, assim ele não ficará confuso. Se o início da história fosse a partir de dentro do teatro seria um início muito brusco. Mostrando Laysa indo em direção ao teatro, o espectador consegue observar a cidade ao redor, a praça onde o teatro se localiza, para a partir daí ele entrar na história.

O Ato II é onde a maior parte da ação acontece. Monstro observa a entrada de Laysa no teatro e passa a persegui-la, sempre nas sombras, e mostrando interesse nela. É nesse bloco de ação que se estabelece ao espectador que Laysa está em perigo e ela está completamente desavisada e alheia à situação, afinal ela só está indo ensaiar. Esse é um dos pontos onde as características do gênero suspense se faz presente. O suspense criado na escrita está presente nas ações dos personagens em momentos como: Monstro ir chegando cada vez mais perto de Laysa no decorrer da história, ele se esconde e a observa em todo o tempo, ele está sempre atrás dela fora de seu campo de visão, ele é silencioso e Laysa não o percebe em nenhum instante.

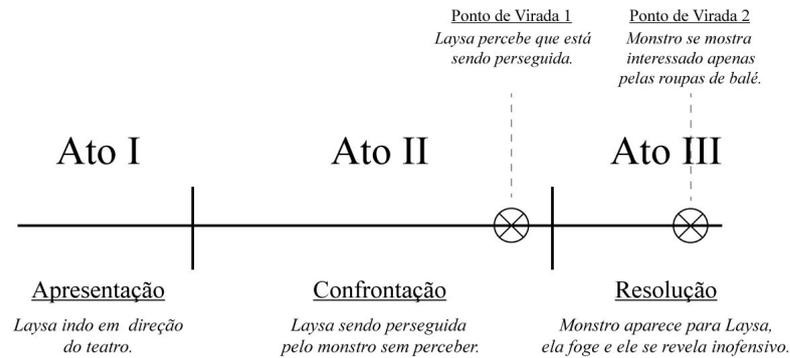
Alfred Hitchcock, em uma entrevista dada a François Truffaut (1986), diz que é muito importante que o público esteja totalmente ciente dos fatos que estão na cena, caso contrário o suspense se perde.

A primeira parte do Ato II é a disposição desses elementos, Laysa corre perigo sem perceber enquanto há um monstro de visual assustador perseguindo-a. A tensão estabelece-se quando o Monstro chega cada vez mais perto de Laysa. A audiência sabe do que está acontecendo, mas a personagem não. Assim, cria-se a tensão idealizada.

A sequência do Ato III inicia-se quando Monstro decide investir para chegar mais perto de Laysa e sem querer fazer um barulho. Como Laysa está sozinha no grande teatro, o menor barulho desperta sua atenção e ela vai em busca do estranho barulho que ouviu. A tensão dessa sequência se dá com a expectativa, pois o monstro ainda não se revelou. A audiência sabe da existência dele e nesse ponto da história, a protagonista está, finalmente, ciente de que há algo estranho acontecendo. A tensão tanto da audiência quanto da protagonista, estão iguais. Nesse momento, Monstro se revela saindo à luz, causando susto na protagonista. Ele vai em direção dela, mas ela está muito assustada, nesse ponto o espectador acompanha a visão de Laysa, sente o que ela sente. Ela reage e foge. Monstro, inesperadamente, se mostra triste, isso causa certo estranhamento na audiência pois o certo seria ele correr atrás dela e matá-la.

Na sequência seguinte, mostra que Monstro queria apenas as roupas de balé de Laysa que estavam em sua bolsa e não atacá-la, mas por algum motivo ele não queria se revelar para pegá-las. Na fuga, Laysa deixou a bolsa com as roupas, ele vai até ela, veste as roupas e dança sozinho no palco. O *plot twist* idealizado é que Monstro não é uma criatura assassina e sim um ser inofensivo que gosta de dançar, que por seus motivos, nunca aparece a ninguém. Esse resumo está estruturado graficamente no paradigma da figura 06 mostrada a seguir:

Figura 06 - Paradigma da estrutura de roteiro.



Fonte: Adaptado de Field (2001)

4.2.2.2 Criação da Escaleta

Como relatado da seção 2.3.4.2 Escaleta, o tipo de escaleta varia de roteirista para roteirista, decidiu-se, então, que para este trabalho seria utilizado o formato mais comum de escrita de escaleta.

Inicialmente, as cenas são apenas duas, uma no exterior na cidade e outra no interior do teatro, então o foco no desenvolvimento da escaleta foi na lista de ações dos personagens durante essas cenas. Respeitando a estrutura usual: *headline* e descrição da cena. Abaixo uma figura de exemplo.

Figura 07 – Recorte da escaleta de A Monster Behind

3. EX. FACHADA DO TEATRO - DIA

Laysa está no pátio do teatro indo em direção da porta principal e cumprimenta um zelador que está limpando o chão.

4. INT. INTERIOR DO TEATRO - HALL DAS CADEIRAS DO TEATRO - DIA

Laysa entra no teatro liga as luzes do local e caminha em direção ao palco ao fundo do teatro.

Da arquibancada de cima, a silhueta de um monstro aparece observando-a caminhar.

Monstro desce da arquibancada para o solo sem que Laysa perceba e enquanto ela anda ele se aproxima dela se escondendo atrás das poltronas.

5. INT. INTERIOR DO TEATRO - PALCO PRINCIPAL - DIA

Laysa sobe ao palco e tem uma impressão que tem algo estranho acontecendo. Ela para e observa as arquibancadas com as poltronas vazias. Ela dá de ombros e segue seu caminho até o camarim.

Monstro sorrateiramente sobe ao palco e olha, escondido, Laysa entrar no camarim.

Fonte: texto desenvolvido pelo autor.

O processo ocorreu em três etapas: escrita, revisão e alteração. No primeiro momento, foi feita a lista de ações idealizadas para cada cena do curta. Frases rápidas e descompromissadas, o objetivo é fazer surgir a sequência de ações destrinchando os atos realizados. No segundo momento, houve a revisão de toda a escaleta, o objetivo é analisar o fluxo das ações e se elas são condizentes com a história imaginada. Caso haja inconsistências nas sequências, a escaleta passa para alteração. Nesse projeto a escaleta teve duas alterações.

Na primeira versão, quando monstro aparecesse, ela fugiria. Já na segunda versão foi adicionada a sequência dela revidar e só depois fugir, para dar mais veracidade nas ações da personagem.

Na próxima etapa de escrita e formatação do roteiro, a história também teve de ser alterada, mas como são mudanças de algumas ações específicas, não houve necessidade de refazer toda a escaleta. Para cada alteração, pequenas escaletas foram criadas e depois detalhadas oficialmente na versão do roteiro, como será melhor explicada na próxima seção deste trabalho.

4.2.3 Escrita e Formatação do Roteiro

Com a escaleta pronta, a escrita do roteiro já é possível de ser feita de forma segura. Inicialmente o roteiro teria duas cenas, uma no exterior e outra no interior do teatro, mas com o decorrer da escrita e das novas versões, novas cenas se fizeram necessárias. O roteiro na íntegra está em Apêndice A.

4.2.3.1 Construção das Cenas do Roteiro Final

Esta seção dedica-se completamente à elaboração da versão final do roteiro de *A Monster Behind*, as decisões da construção das versões anteriores se encontram na próxima seção.

4.2.3.1.1 Cenas do Ato I

Segundo Field (2001, p. 40) “AÇÃO É PERSONAGEM — o que uma pessoa faz é o que ela é, não o que ela diz.”. Já que é importante para a história que Laysa esteja alheia a toda a situação a sua volta quando entra no teatro, é importante que mostre que ela está desatenta e

tranquila desde o começo da história. Por isso, decidiu-se que a cena inicial seria ela caminhando despreocupadamente em direção ao teatro, usando fones de ouvido nas duas orelhas, o movimento do mundo ao seu redor acontece normalmente, veículos passando, outras pessoas andando, conforme mostrado na figura 08. Essa desatenção ao redor denota parte de sua personalidade e seu estado de espírito nessa cena. “A essência do personagem é ação — o que uma pessoa faz é o que ela é.” (FIELD, 2001, p. 38).

Figura 08 - Cena 01 do roteiro de A Monster Behind

EXT. PRAÇA DO TEATRO - DIA

LAYSA, em seus 20 anos, está atravessando a rua e andando pela calçada indo em direção ao TEATRO que fica no centro de uma pequena praça. Ela está com sua bolsa pendurada no ombro direito e com o cabelo já arrumado em um coque de bailarina. Ela está usando parte de seu uniforme de bailarina. E fones de ouvidos. Andando tranquilamente. Carros e outros veículos circulam pelas ruas.

A MONSTER BEHIND

Fonte: texto desenvolvido pelo autor.

Seguindo os mesmos princípios de apresentação de Laysa, cujo suas ações definem inicialmente quem ela é, estabelece-se uma cena inicial com Monstro às sombras e observando Laysa chegar ao Teatro. Na figura 09, cena além de denotar a personalidade observadora de Monstro, também serve para mostrar ao espectador que há algum ser disforme e sem mostrar o rosto, observando-a chegar ao teatro como se estivesse esperando-a.

Conforme mostrado na figura 09, a sequência termina com Laysa passando pelo pátio do teatro e falando com o zelador antes de entrar de fato pela porta principal. Essas ações têm o objetivo de mostrar ao espectador que ela conhece os funcionários dela lá. Isso indica que ela costuma ir com frequência, já que é bailarina e constantemente tem ensaios naquele local.

Figura 09 - Cenas 02 e 03 do roteiro de A Monster Behind

INT. POR DETRÁS DA JANELA DO TEATRO - DIA

LAYSA é vista através do vidro de uma das JANELAS do TEATRO andando pelo cominho de pedras. O lugar está quase completamente escuro exceto pela luz que entra pelo vitral da JANELA. MONSTRO está completamente nas sombras e não dá pra vê-lo direito.

Depois de um tempo de observação, MONSTRO sai do lugar em que está, pois LAYSA está chegando às escadas do TEATRO.

EX. FACHADA DO TEATRO - DIA

LAYSA sobe as escadas e vai em direção à porta e a abre e a fecha. Dá um leve aceno ao ZELADOR e entra pela GRANDE PORTA ao lado da BLHETERIA.

Fonte: texto desenvolvido pelo autor.

O Ato I tem seu ponto de virada no momento em que Laysa entra no teatro pelas portas principais.

4.2.3.1.2 Cenas do Ato II

No Ato II inicia-se o desenvolvimento do curta. Em resumo: Monstro perseguindo Laysa sem ela perceber. Contudo, para isso funcionar da forma esperada, escolheu-se algumas ações de ambos os personagens para que toda a situação ficasse verossímil e a suspensão da descrença não fosse dissipada.

Toda a sequência no interior do teatro, que vai durar até o final do curta, estão subdivididas em quatro cenas, e três dessas quatro cenas correspondem ao Ato II.

A cena INT. HALL DAS CADEIRAS DO TEATRO - DIA inicia-se com Laysa acendendo as luzes do lugar. Pensou-se essa ação para que o público saiba de forma geral onde a história está se passando. A iluminação do lugar é pouca, apenas as luzes do palco principal são acesas. Afinal, ela está sozinha no lugar. A pouca iluminação é um dos elementos principais para se criar um ambiente com suspense.

No decorrer da cena, Laysa caminha em direção ao palco e é o momento em que mostra as primeiras ações de Monstro. Conforme mostra a figura a seguir, ele aparece sempre por trás dela, sorrateiro e sempre escondido. Tudo nele denota perigo, por exemplo, ele está no escuro

então seus olhos vermelhos brilhantes e sua silhueta na parca luz indicam ao espectador que o ser é algo maligno, isso somado a como ele se movimenta de forma silenciosa e sutil. Laysa continua andando sem perceber nada, mas essa situação foi pensada para que a audiência reaja. Para que a audiência sinta desconforto e sinta medo pela segurança de Laysa e o sentimento de perigo vai crescendo, pois a cada segundo Monstro está mais perto de Laysa. Toda a situação foi arquitetada seguindo os conceitos de suspense relatados na seção 2.1 Gênero Suspense. O texto da cena pode ser observado na figura 10 a seguir:

Figura 10 - Cena 04 do roteiro de A Monster Behind

INT. INTERIOR DO TEATRO - HALL DAS CADEIRAS DO TEATRO - DIA

LAYSA liga o interruptor acendendo uma luz no centro do PALCO ao longe, iluminando parcamente o HALL.

LAYSA anda pelo HALL e quando passa pela ARQUIBANCADA superior, MONSTRO está na escuridão pendurado na ARQUIBANCADA superior observando enquanto ela passa.

LAYSA caminha entre as cadeiras tranquilamente e cantarolando em direção ao PALCO. Por detrás dela, a silhueta com olhos vermelhos do MONSTRO aterrissa no chão

INT. INTERIOR DO TEATRO - PALCO PRINCIPAL - DIA

Ela chega ao palco e sobe os degraus. A silhueta se move rapidamente entre uma fileira de POLTRONAS da plateia.

Fonte: texto desenvolvido pelo autor.

Laysa chega ao palco e idealiza-se novas ações para que o clima de suspense aumente. Ela percebe algo pela primeira vez, mas como é algo mínima, ela pensa estar imaginando e segue seu caminho. Quando retorna a andar, Monstro aparece novamente se aproximando da mesma. Nesse ponto da história, somente a audiência sabe do Monstro e o filme induz a pensar que ele é mal, mas não sabe de suas intenções, assim mostrado na próxima figura.

Figura 11 - Cena 05 do roteiro de A Monster Behind

LAYSA percebe o movimento, para e olha por um tempo para as POLTRONAS totalmente vazias.

Ela dá de ombros e segue seu percurso indo para o CAMARIM perto das cortinas.

Enquanto LAYSA está seguindo seu caminho, MONSTRO sobre sorrateiramente para o PALCO e se esconde por trás das CORTINAS.

MONSTRO vê LAYSA entrando no CAMARIM por baixo dos entulhos atrás da cortina em que ele está escondido.

Fonte: texto desenvolvido pelo autor.

A partir dessa cena, mais ruídos acontecem que tiram Laysa de seu estado de calma. Ela segue para o camarim ao lado do palco e através do espelho ela percebe um movimento. Novamente ela acha estranho, se inquieta e sai do camarim de volta ao palco. Isso marca o fim do Ato II. Percebe-se que há algumas cenas apenas para corroborar com o crescente ambiente de suspense. Deixar o espectador incomodado com a espera e a iminência de algo, segundo relatado na seção 2.1 Gênero Suspense. A cena pode ser conferida na figura a seguir:

Figura 12 - Cena 06 do roteiro de A Monster Behind

INT. INTERIOR DO TEATRO - CAMARIM - DIA

Laysa liga a luz atrás envolta do ESPELHO e fica olhando as espinhas no rosto, ela tem a impressão de ter visto algo pelo reflexo e se vira desconfiada.

LAYSA sai do camarim para verificar se algo está errado.

Fonte: texto desenvolvido pelo autor.

Dando continuidade no roteiro, a partir desse ponto Monstro irá investir mais em chegar perto de Laysa. Ela desconfia de algo, mas não faz ideia do que a espera. A construção do suspense dessa sequência dá-se às seguintes ações: Laysa depois de observar que não tem nada, senta-se no banco perto e um pouco nervosa começa a rolar o *feed* de seu celular. Nesse momento Monstro a observa de muito perto, sempre dando a ideia de quase chegar perto o suficiente. A primeira investida é quando ele está muito próximo de seu alvo e estica a mão em sua direção. Recorrendo ao recurso de espera dilatada de algo discutido por Silva (2011c), citado no capítulo 2.1 Gênero Suspense, Monstro faz seu movimento lentamente e quando está a centímetros de Laysa o celular dela toca e Monstro retrai seu braço rapidamente e volta a se esconder.

Figura 13 - Parte da cena 07 do roteiro de A Monster Behind

INT. INTERIOR DO TEATRO - PALCO PRINCIPAL - DIA

Quando sai, a silhueta de olhos vermelhos de MONSTRO está grudado na parede de do umbral da porta. Logo ele desce e volta a se esconder nos entulhos.

Laysa olha de um lado para o outro achando estranho e se senta em um BANQUINHO perto. Ainda desconfiada ela põe sua BOLSA ao seu lado, abre ela revelando o TUTU. Ela pega seu celular e fica passando feed um pouco tensa.

MONSTRO se aproxima dela sorrateiramente.

LAYSA continua alheia mexendo em seu celular. A silhueta de olhos vermelhos se aproxima de forma sinistra por trás dela.

A mão magra com unhas grandes aparece na luz em direção às costas de LAYSA.

Subitamente, o celular toca e LAYSA se levanta. A mão da criatura se retrai rapidamente.

Fonte: texto desenvolvido pelo autor.

Isso quebra a tensão criada pelo iminente ataque que estava por vir, dando uma pausa na tensão criada. A sequência da figura 14 mostra um trecho do filme Monstros S.A.,2001, que usa esse recurso quando o vilão Randall está fazendo algo ruim e Sullivan e Boo descobrem e se escondem, Randall vai procurar onde eles estão e chega muito perto até que um barulho longe o distrai, quebrando bruscamente a tensão criada trazendo alívio ao espectador.

Figuras 14 - Randall quase descobre o esconderijo de Sullivan



Fonte: Monstros S.A, 2001.

4.2.3.1.3 Cenas do Ato III

Dando continuidade no roteiro, o Ato III inicia-se com Laysa falando um pouco mais distraída ao celular, mas Monstro ainda está à espreita, como mostra na figura 15. Contudo, dessa vez algo inesperado acontece, um acidente, algo não previsto pelo próprio antagonista. Essa decisão narrativa indica uma virada nos acontecimentos posteriores, pois todo o clímax do Ato III acontece por conta desse pequeno acidente: Monstro esbarra sem querer em um objeto.

Figura 15 - Diálogos do roteiro de A Monster Behind

LAYSA
Alô?... Ah! Oi, tudo bem?... Eu já
estou no teatro. Tu não vem,
não?...

Enquanto ela está de costas MONSTRO está agachado escondido
vendo ela falar ao telefone indo de um lado para o outro.

LAYSA (CONT'D)
Mulher, eu não sei, acho que vai
ser semana que vem.... isso. Talvez
se eu...

MONSTRO dá alguns passos e bate em algo que faz barulho
baixo, como um pequeno arranhado no chão.

Fonte: texto desenvolvido pelo autor.

Esse acidente faz com que Laysa fique alerta e finalmente perceba que algo está muito errado. A tensão sobe mais uma vez, pois ela só ouviu o barulho, mas não consegue ver a origem. Monstro se move nas sombras e o clímax se inicia. Laysa se assusta e Monstro finalmente revela-se, inclusive para o espectador. Ela reage jogando o celular nele. Ele tenta se defender, causando mais medo nela. Ela foge em desespero como descrito na figura 16.

Figura 16 - Momento em que o monstro se revela.

LAYSA para abruptamente de falar e olha pra trás em direção do som. Ela fica calada olhando.

AMIGA DE LAYSA
(voz saindo do celular
baixinho)
La-Laysa, tá tudo bem? Laysa!

LAYSA
(desconfiada)
Mas o que mer...

LAYSA vê, de repente, a silhueta no meio das coisas abrir os olhos vermelhos. Ela grita e se afasta em passos largos.

MONSTRO pula em cima do banco, ficando totalmente à mostra na luz.

LAYSA joga o celular nele apavorada. Andando para trás ela tropeça e cai.

MONSTRO desce do banco devagar olhando fixamente para ela.

O celular acerta em seu rosto fracamente e ele rosna pra ela.

LAYSA (CONT'D)
(Assustada quase gritando)/
NÃO! AI MEU DEUS, SAI DAQUI!
AHHHH!!!

LAYSA sai se arrastando em desespero e consegue se levantar e foge.

Fonte: texto desenvolvido pelo autor.

Após fugir acontece o *plot twist* na história inicialmente planejado. Monstro se mostra triste e revela à audiência que estava seguindo Laysa apenas para pegar sua bolsa e sua roupa de balé para ele próprio dançar. As ações que seguem após esse ponto da história são ele triste e desapontado, como se ele não quisesse que aquilo acontecesse. Ele é um monstro que vive clandestinamente em um teatro e precisa sempre se esconder, pois a reação imediata de Laysa ao vê-lo poderia ser a de todos os outros. A situação logo passa, pois ele vê que ela deixou sua bolsa com a roupa que ele queria. A bolsa é um elemento importante que sempre aparecerá junto de Laysa em todo o curta. A bolsa com a roupa de balé será mais evidenciada nos capítulos 2.5 Storyboard. Ele vai até a bolsa, pega a roupa e toscamente coloca em seu corpo e vai dançar, fazer o que gosta, independente de aquilo encaixar ou não nele. O texto final é mostrado na imagem a seguir:

Figura 17 - *Plot Twist* e finalização da narrativa

MONSTRO vai atrás dela mais rápido e para. Ele estica a mão e olha triste para LAYSA que está correndo e gritando ao longe. Ele fica triste e suspira desapontado. Todos o julgavam mal por ser um monstro.

Ele só queria dançar. Amava balé.

O MONSTRO se encolhe triste, olha para o lado e vê que ela deixou a bolsa. Na bolsa estava pra fora uma parte do tutu de balé.

Ele dá um sorrisinho feliz e vai pegar a vestimenta.

Animado, ele coloca o tutu até ficar encaixado em sua cintura.

Ele vai para o centro do palco, se posiciona meio desajeitado porém engraçado. Fica de ponta de pé e faz um giro desengonçado desequilibrando-se.

Ele para, se posiciona novamente e realiza passos típicos e balé. Depois de alguns rodopios divertindo-se muito ele salta.

Ainda no ar, a luz do refletor ofusca sua nova silhueta de dançarino e os créditos começam a aparecer.

Fim

Fonte: texto desenvolvido pelo autor.

4.2.3.2 Versões Antigas e Alterações

O texto teve algumas alterações durante seu desenvolvimento. Na maioria dos casos, a ação de determinado personagem não encaixava com sua personalidade ou com a situação, isso causava estranhamento e sensação que a sequência não estava fluindo. As alterações ocorreram em pontos diferentes no desenvolvimento.

A maioria das alterações ocorreram no processo de criação da escaleta, nela as cenas são mais gerais e mais fácil de visualizar o caminho que a história está tomando. As alterações principais foram a adição de duas novas cenas. Inicialmente, o curta teria a cena da Laysa andando em direção ao teatro, mas seria somente isso. Ela indo em direção ao teatro e entrando pelas portas. Isso não fica tão interessante pois parece inverossímil, uma jovem com roupas casuais que chega e entra em um teatro da cidade mesmo não sendo em dia de apresentação. Por conta disso a cena em que ela cumprimenta o zelador foi adicionada, denota que ela é conhecida e acostumada a fazer aquele trajeto.

Outra cena também foi adicionada no Ato I, em que Monstro observa Laysa chegar ao teatro pela janela. O motivo dessa adição se deu porque ele aparece somente quando ela entra

no teatro, quando está tudo escuro, e ele já começa a persegui-la causando estranhamento e não o clima gradual de suspense desejado. Além disso, ele também é um protagonista dessa história sendo assim, faz-se necessário apresentá-lo inicialmente junto com ela.

As outras alterações se deram na primeira revisão do roteiro já formatado. Na escaleta, por ter cenas gerais, a sequência de ações de cada personagem não fica muito clara. Na cena final, já no clímax, inicialmente definiu-se que Laysa iria apenas fugir em desespero ao ver Monstro. Não é interessante, pois foi criado o clima de tensão durante toda a narrativa para quando chegasse no clímax ela simplesmente fugir. Adicionou-se uma sequência de ações dela revidando em legítima defesa, de forma atrapalhada e no desespero do momento. Devido às limitações do projeto indicado na seção 3.1 Especificações do Projeto, o confronto não pode ser estendido, pois implicaria no tempo total do curta e, portanto, na maior elaboração da produção técnica e artística dele.

4.3 *Storyboard/Animatic*

Esta seção destina-se a detalhar a elaboração das etapas de *storyboard* e *animatic*. A fim de poupar tempo, para este trabalho, as etapas foram feitas em simultâneo, a criação dos quadros-chave foi realizada de forma sequencial e com tempo e sons provisórios aplicados logo em seguida.

Para este trabalho, cujo um dos objetivos é experienciar o processo de criação, foram escolhidas duas cenas para a elaboração do *storyboard*. As cenas são respectivamente:

- INT. INTERIOR DO TEATRO - HALL DAS CADEIRAS DO TEATRO - DIA;
- INT. INTERIOR DO TEATRO - PALCO PRINCIPAL - DIA.

Para fins de otimizar a explanação, as cenas citadas serão descritas como C4 e C5, respectivamente; e seus planos terão a nomenclatura de P1 por diante.

Elas foram escolhidas, pois nelas contém os elementos de clima de suspense já debatidos anteriormente. Além de que, em termos de composição de cena, elas encaixam de forma satisfatória nos conceitos para uma boa construção de cena no *storyboard*.

4.3.1 Decupagem do Roteiro e *Thumbnails*

A etapa de decupagem deste trabalho deu-se logo após a escrita do roteiro. Por conta da decisão de desenvolver duas cenas do *storyboard*, já citadas, viu-se necessário trabalhar a decupagem em cima dessas duas cenas. Para escrever o a decupagem, utilizou-se do modelo exemplificado na Figura 18 – A abaixo. Vale ressaltar que tanto a cena C4 quanto a C5 foram decompostas em seis planos e as decisões tomadas na decupagem segue conforme mostram as figuras:

Figura 18 – A – Modelo de formatação de decupagem. B- Cena 4 decupada.

Cabeçalho da Cena
COP0 - Enquadramento - Ângulo - Movimento de câmera
 Descrição

A

4. INT. INTERIOR DO TEATRO - HALL DAS CADEIRAS DO TEATRO - DIA

C4P1 - Plano Geral - Normal - Fixo
 Todo o teatro na penumbra dando para ver só alguns pontos.
 A luzes do palco se acendem. Só as luzes do palco ficam acesas.
 Laysa caminha em direção ao palco.

C4P2 - Plano American - Zenital - 1/4
 Monstro entra no enquadramento de cima do andar superior observando a pequena figura de Laysa caminhando entre as poltronas. Foco no Monstro.

C4P3 - Plano Geral - Frontal - Fixo
 Enquanto Laysa anda, monstro pula suavemente no térreo. Antes que ele aterrisse a câmera corta.

C4P4 - Plano Médio Inferior - Normal - Fixo
 Monstro pousa no chão suavemente e se esconde nas poltronas próximas sem fazer barulho. Foco no monstro.

C4P5 - Plano Americano - Lateral - Pan
 Laysa continua andando e monstro alterna de fileira em fileira chegando mais perto dela.

C4P6 - Plano Geral - Frontal - Zoom in
 Laysa sobe as escadas e monstro está quase perto do palco ainda alternando entre fileiras. Antes que ela chegue ao palco de fato a câmera corta.

B

Fonte: decupagem criada pelo autor.

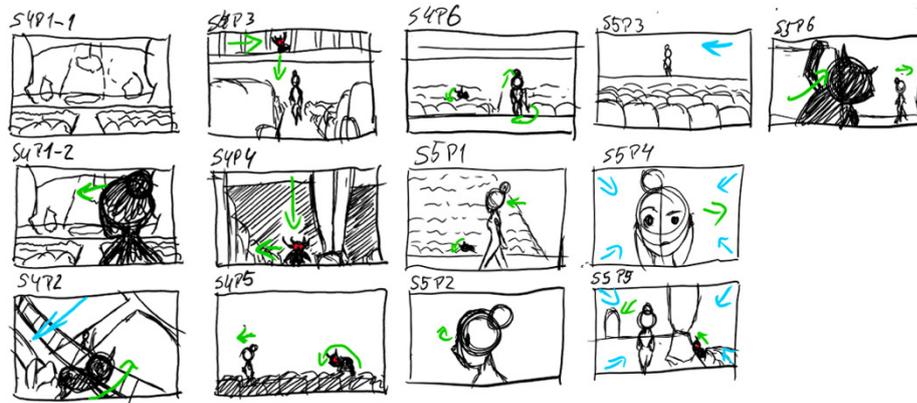
4.3.2 *Storyboard/Animatic*

O *storyboard* na íntegra poderá ser visualizado através desse link: <https://youtu.be/pp2UQG3RIq8> .

Junto com o processo de decupagem foram feitos rascunhos iniciais de cada plano, eles têm indicações simples de movimentos de câmera e movimentos dos personagens que serão

desenvolvidos na criação de fato do *storyboard*. Nas imagens a seguir mostra o resultado desse processo.

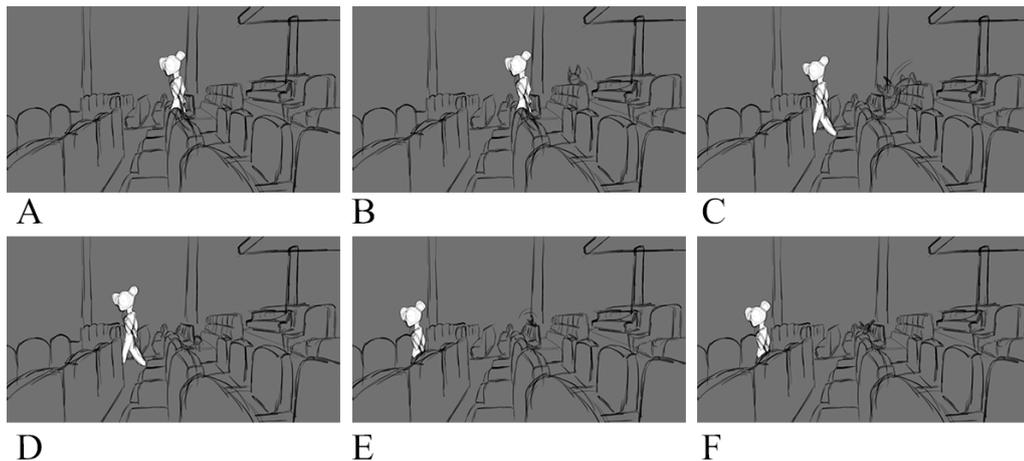
Figura 19 – *Thumbnails* das cenas 4 e 5 de A Monster Behind



Fonte: elaborado pelo autor.

O desenvolvimento de ambas as cenas se utilizou da mesma técnica e estilo de desenho. O processo se deu pelo detalhamento de cada plano idealizado previamente com a decupagem. Dando profundidade e aplicando a composição em cada plano. Como dito na seção 3.4 Desenvolvimento do *Storyboard*, nesta etapa criou-se em simultâneo o *animatic*, foram feitos alguns quadros mostrando o que aconteceria em cada plano, isso permitiu ter melhor direcionamento da ação, se a composição do plano estava de fato funcionando com o decorrer do tempo e não apenas com uma imagem estática. Dessa forma, também é possível determinar as primeiras indicações de movimento de câmeras durante cada plano e catalogar que tipo de sons provisórios serão utilizados na edição do *animatic*. A imagem a seguir mostra como se deu a sequência de frames criados para o plano C4P5:

Figura 20 – Sequência de quadros do plano C4P5 de A Monster Behind



Fonte: quadros elaborados pelo autor.

Finalmente, após todos os planos serem feitos e renderizados, o *storyboard* foi editado para que pudesse ser encaixado os sons e a trilha provisória.

4.4 Direção de Arte

Este capítulo foca no desenvolvimento de trazer para a linguagem visual o que foi criado e escrito no roteiro.

4.4.1 Criação de Personagens

4.4.1.1 Personagens Principais

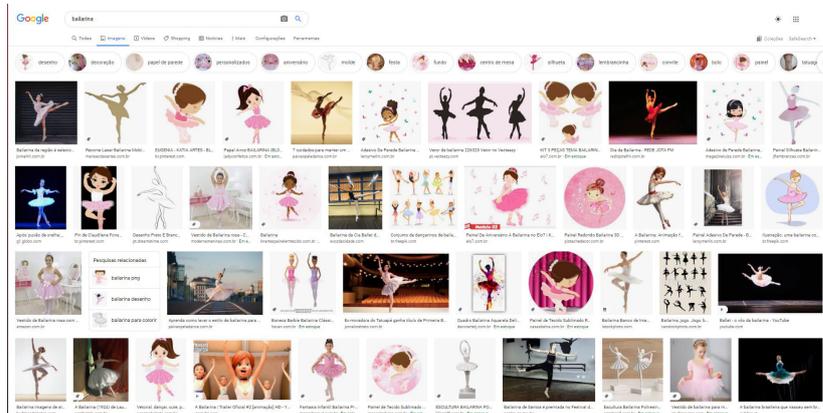
De início, quando se é apresentado o termo “bailarina” e “monstro” há uma visão geral das pessoas sobre como cada um desses termos se parecem visualmente, um exemplo é a pesquisa rápida feita na internet segundo mostra a figura 21. Isso se dá pelo que é chamado de estereótipo, sobre o assunto Jakubaszko (2015, p. 3) explica:

Estereótipos são generalizações operadas pelo pensamento e pela linguagem humana. São como moldes em que se encaixam visões de mundo; são rótulos, tipos, hábitos e comportamentos que reconhecemos e reproduzimos facilmente, automaticamente (JAKUBASZKO, 2015, p. 3).

Para este trabalho, definiu-se uma abordagem contrária a essa generalização visual. Um dos principais motivos para essa decisão foi por conta da construção de personagem do Monstro. É importante para a narrativa que ele tenha silhueta marcante e assustadora, mas seu rosto e corpo mostre que ele é inofensivo, saindo do estereótipo de monstro assassino. Tendo

em vista essa ideia, o design de Laysa também segue a quebra do estereótipo de bailarina, normalmente representadas figuras esguias, predominância das cores rosa e branco e linhas suaves como mostra a figura que segue.

Figura 21 - Fotos de bailarinas presentes do Google Imagens



Fonte: Google Fotos, 2021. Disponível em: <<https://bityli.com/bdVBZ.>>. Acesso em: 24/08/201

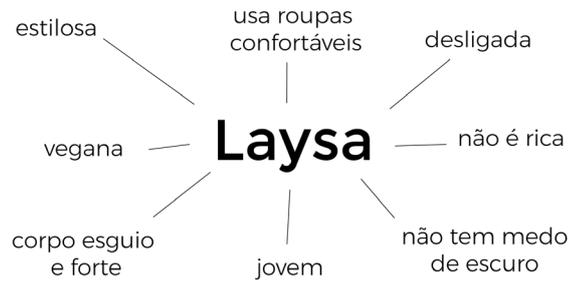
O design de Laysa segue uma linha diferente de bailarina, ela é mais despojada, com roupas curtas e cabelo mais bagunçado além de desatenta, logo, algumas características referentes a esta decisão se refletem na concepção da personagem.

4.4.1.1.1 Ficha Técnica

A ficha técnica dos personagens definiu-se através de uma atividade de exploração em forma de mapa mental seguindo o modelo proposto por Lewis (2018). Usando informações já estabelecidas na criação da história junto com algumas características físicas que estão de acordo com a ideação psicológica do personagem, já pré estabelecidas desde o roteiro.

Após a criação da ficha técnica, exemplificada na figura 22, Laysa apresenta-se como descrito na figura a seguir: desatenta, estilosa, vegana, gosta de miçangas e corpo de quem já é acostumada a dançar balé.

Figura 22 - Diagrama com características de Laysa



Fonte: arte elaborada pelo autor.

A ficha técnica de Monstro definiu-se com as seguintes características mostradas na figura 23:

Figura 23 - Diagrama com características de Monstro



Fonte: arte elaborada pelo autor.

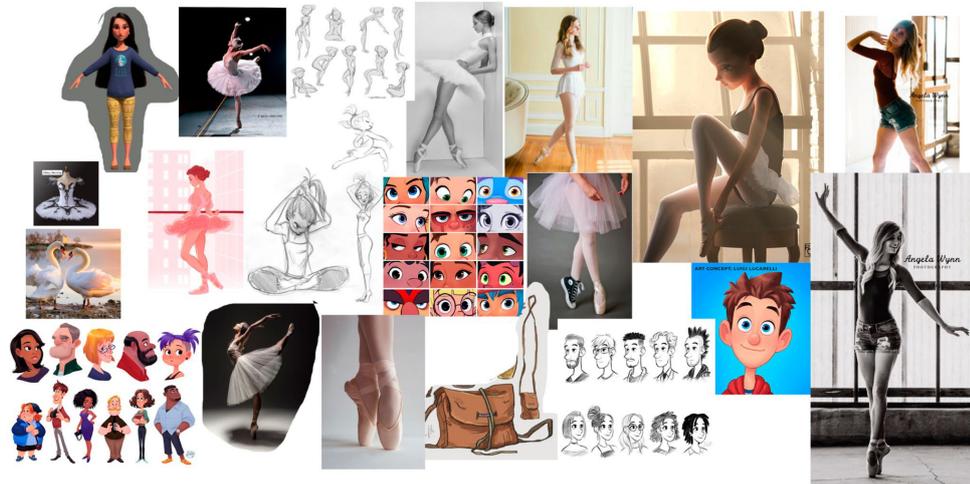
Com isso em mente, todo o design visual dos personagens será para evidenciar todas as características o melhor possível.

4.4.1.1.2 Quadro de Referências (*Moodboard*)

Para Laysa, foi criado um *moodboard* com várias imagens de bailarinas reais, roupas e seus detalhes, estilo de cabelo, ilustrações e outros modelos em 3D para ajudar na criação. É interessante procurar imagens tanto realistas quanto ilustrações, pois as imagens realistas dão detalhes do mundo real, como é a construção do corpo da bailarina. Esses detalhes fazem-se necessários para captar detalhes para uma futura cartunização. Imagens de ilustrações e modelos em 3D também são interessantes pois neles contém as ideias de representações gráficas

feitas por outros artistas. Facilita quando for a hora de fazer o design de Laysa. A montagem do *moodboard* está representada na figura 24 a seguir:

Figura 24 - *Moodboard* de Laysa



Fonte: arte elaborada pelo autor.

Sendo Monstro um ser imaginário, não há como coletar imagens reais de monstros, a não ser imagens de filmes em *live action* cujos seres são criados para serem realistas. Contudo, para este trabalho, monstros realistas atrapalharam na construção do visual dele, pois o personagem com a peculiaridade de ter a forma assustadora, mas seu semblante deve denotar inofensividade. Portanto, a coleta de referências de Monstro, como mostra a imagem 25, deu-se através de ilustrações cartunescas tanto 2D quanto em 3D.

Figura 25 - *Moodboard* de Monstro

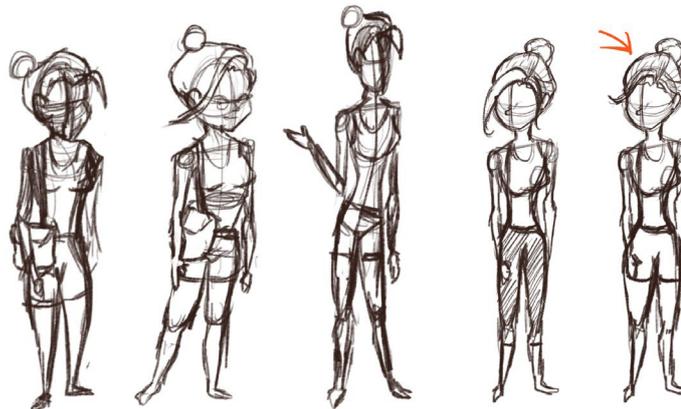


Fonte: arte elaborada pelo autor.

4.4.1.1.3 *Thumbnail*

As *thumbnails* de Laysa e Monstro, mostrados nas figuras 26 e 27, respectivamente, têm algumas características específicas de cada um. Para Laysa, a criação das *thumbnails* foi um processo de exploração com linhas e rabiscos, o objetivo era achar a fluidez do corpo da personagem, já que ela é uma bailarina, o corpo deveria indicar isso. O desafio foi achar a estatura correta, se seria mais alta ou mais baixa, rosto mais fino ou mais largo. No fim, a *thumbnail* que mais encaixa com a descrição para a história foi a estatura mais baixa e mais fina, não muito musculosa, porém definida. Isso indica que ela não é uma profissional, mas também indica que ela tem prática na dança.

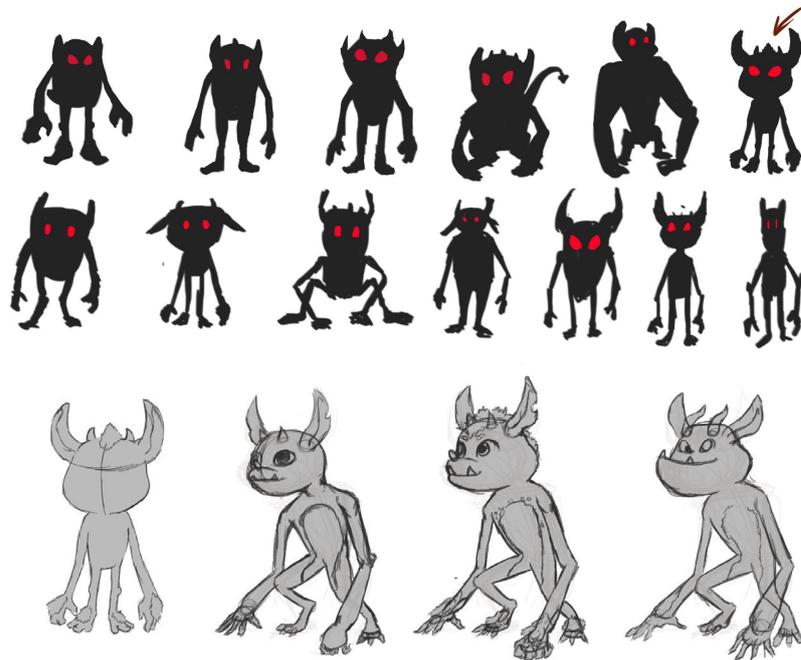
Figura 26 - Testes de *thumbnails* de Laysa



Fonte: arte elaborada pelo autor.

O processo de construção de Monstro se deu de maneira diferente, na história sua silhueta é muito importante, visto que ele sempre aparece escondido em lugares escuros, sua silhueta é o que indica que ele oferece perigo à Laysa, portanto a exploração da estatura dele deu-se através de silhuetas. O processo de criação oferece mais liberdade para desenvolver. Em sua ficha técnica há uma característica que é necessária para a narrativa: mover-se como uma aranha. Portanto foi idealizado desde o começo que ele seria esguio e teria membros compridos para ser possível essa movimentação.

Figura 27 - Exploração de silhueta e rascunhos básicos do monstro respectivamente



Fonte: arte elaborada pelo autor.

Dentre os dois, Laysa teve menos exploração em seus detalhes, seu estilo de cabelo, roupa e proporções já ficaram ideais na etapa de *thumbnail*. O Monstro por outro lado teve exploração no estilo de chifres que teria, formato da cabeça e olhos.

4.4.1.1.4 Refinamento

Esta etapa foca-se na exploração dos detalhes do visual dos personagens tais como nas vestimentas, rosto, detalhes nas roupas, pelos e cabelo. Tudo que reforce as características de suas fichas técnicas. É nesta etapa que sairá a versão final de todos os componentes dos personagens. Portanto é de muita importância explorar e definir exatamente quais detalhes estarão contidos neles. O resultado alcançado com o refinamento está representado conforme mostra a figura 28.

Figura 28 - Refinamento do desenho dos personagens



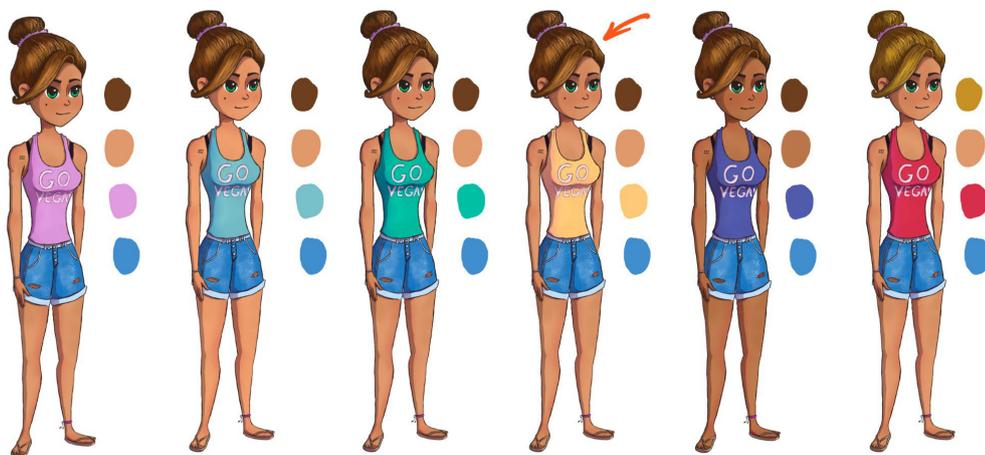
Fonte: arte elaborada pelo autor.

A versão final foi escolhida através da junção da forma básica e dos novos detalhes escolhidos. Suas versões são satisfatórias e coerentes com o que a narrativa pede.

4.4.1.1.5 Cores

Segundo Lewis (2018) “trabalhar com cor e valor é uma ótima maneira de guiar o olhar para as partes mais importantes do personagem.” (p. 64, tradução nossa). O teste de cor de Laysa se deu através da exploração de cores frias e mais quentes, como mostrado na figura.

Figura 29 - Teste de paleta de cores da Laysa



Fonte: arte elaborada pelo autor.

Como sua pele e seu cabelo já tem tons mais quentes desde o início com tons terrosos, o contraste dessas cores com a roupa em tons frios não ficou agradável nem evidenciava sua personalidade descrita nas seções anteriores. Por fim, definiu-se a paleta de cores final com cores azul e amarelo. Essas cores são comumente usadas em filmes para denotar jovialidade e alegria, muito bem exemplificado conforme apresentado na figura 30.

Figura 30 - Quadro do filme Divertida Mente



Fonte: Divertida Mente (2015)

Os testes de cores de Monstro foram mais abrangentes, o cuidado tomado foi não usar cores que deixem o personagem grotesco demais, já que a sua imagem é que um ser benigno, mas ainda assim parecer ser um monstro. A cor final escolhida foi o azul escuro, que é um tom frio, mas não infantil demais em contraste com seus olhos vermelhos, já que faz parte de sua silhueta quando está no escuro, descrita no roteiro. Na figura mostra os testes de cor pelo qual o personagem passou e sua versão oculta.

Figura 31 - Testes de cor de Monstro



Fonte: arte elaborada pelo autor.

4.4.1.1.6 Acessórios (*props*)

Os *props* são necessários para dar mais detalhes ao personagem. Para Laysa, seus acessórios indicam seu estilo e seu gosto pessoal. Esses detalhes incrementam o visual da personagem para evidenciar quem é a personagem. Ela gosta de acessórios como brincos, tatuagens e anéis. Sua roupa também é indicativo de sua personalidade, então ela usa roupas confortáveis e camiseta estampada, testes com algumas estampas fizeram-se necessárias para achar a estampa certa e não ter o risco de escolher uma estampa que fique desassociada da personagem. Também foi pensado nos acessórios importantes que aparecem durante o curta, como a saia de tutu, celular e a bolsa que é um elemento muito importante na narrativa, visto que é o objetivo oculto do monstro. Todos os testes de visual que foram feitos seguem nas figuras seguintes.

Figura 32 - Acessórios e teste de estampa



Fonte: arte elaborada pelo autor.

4.4.1.1.7 Resultado Final

O resultado obtido com o design dos personagens foi satisfatório, pois ficou de acordo com a ficha técnica desses personagens, elaborada em detalhes no capítulo 4.4.1.1.1 Ficha Técnica além que ficar condizente com o que o planejamento da história no início do projeto, pois uma das características mais marcantes na ideação do enredo seria o contraste entre o visual dos personagens, evidenciando suas personalidades. Com esses *character sheets* finais, tanto Laysa quanto Monstro estão prontos para irem para a etapa de produção, que não será abordada pois não é o objetivo deste trabalho.

4.4.2 Criação de Cenários

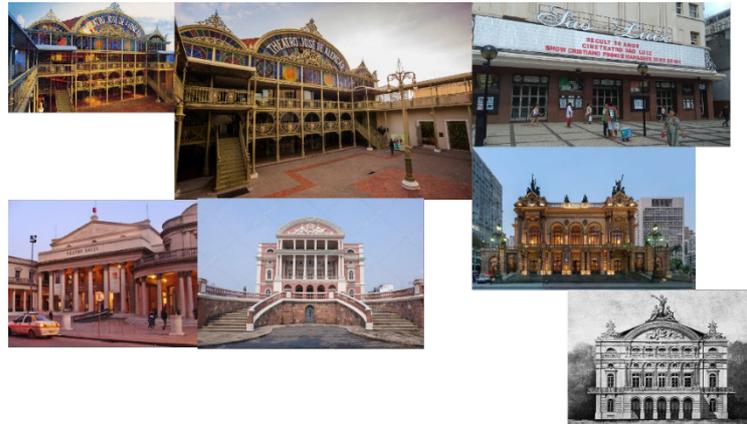
4.4.2.1 Ideia

Desde o início do projeto, o desenvolvimento de cenários do curta seguiu a linha do design dos personagens, cartunesco mas sem muito exagero. Foi pensado que o próprio design dos cenários contasse algo a respeito da narrativa. Detalhes que não chamem atenção, porém contam algo de forma oculta. O foco principal dessa ideia são o exterior e o interior do teatro, cenário principal onde ocorre toda a história.

4.4.2.2 Quadro de Referências (*Moodboard*)

A pesquisa para a coleta de referência deu-se do mesmo modo que na pesquisa dos personagens. As imagens escolhidas foram cenários de fachadas e interiores de teatros, fotos de detalhes das construções, além de ilustrações e modelos em 3D de prédios para ajudar a ter ideias na cartunização dos cenários. A organização do *moodboard* apresenta-se na figura a seguir.

Figura 33 – *Moodboard* para criação do teatro



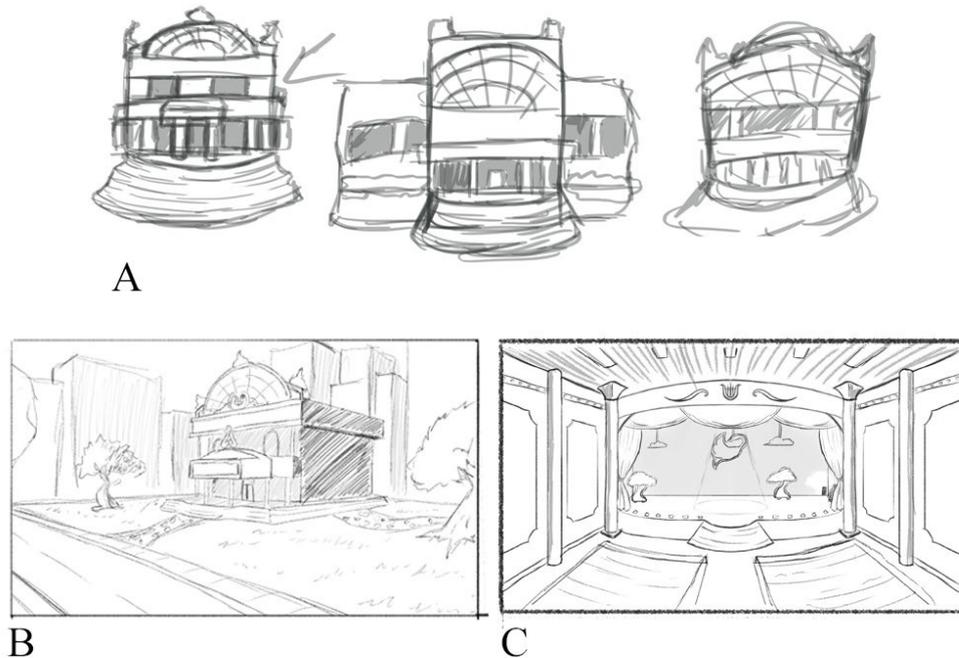
Fonte: colagem elaborada pelo autor.

4.4.2.3 *Thumbnail* dos Cenários

O processo de criar o exterior e interior do teatro deu-se de forma diferente um do outro. A fachada do teatro precisava passar uma mensagem, já o interior não foi necessário a ponto de ter muito estudo em cima. Contudo, ambos passaram pelo processo de *thumbnail*, para dar uma ideia visual de onde se passaria a história.

O foco foi a fachada do teatro e a praça onde este está localizado, a cidade ao redor não foi dada tanta atenção, pois para a narrativa não é relevante. O processo de criar a fachada foi semelhante à criação do monstro, a silhueta deveria ser muito marcante, mas não em excesso, o nível de cartunização não deveria ser exagerado. A figura a seguir mostra as variações desenvolvidas para a fachada além da de um rascunho do teatro na praça e o rascunho do interior do teatro.

Figura 34 – A- *Thumbnails* do teatro. B- Rascunho da cidade. C- Rascunho do interior do teatro.



Fonte: arte criada pelo autor.

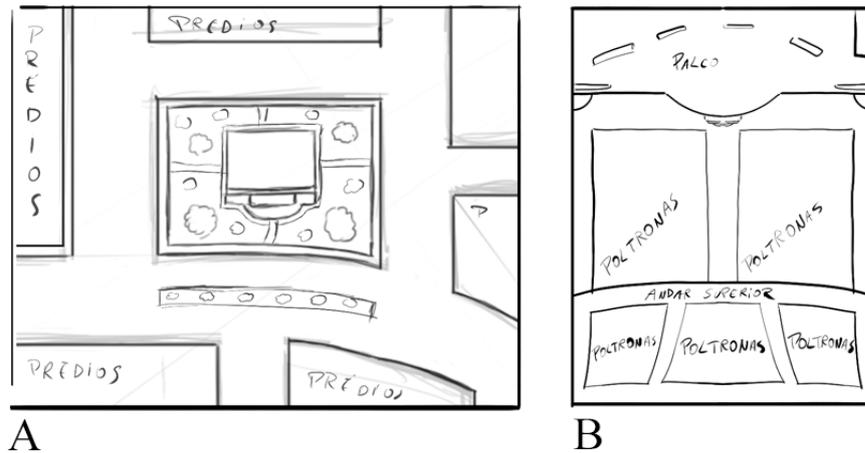
A parte de dentro do teatro não teve desenvolvimento aprofundado por duas razões: ele vai se manter no escuro durante toda a obra e a maioria dos elementos de dentro são meramente figurativos. Ainda assim, o processo de *thumbnail* foi feito para se ter a primeira ideia de como os elementos de dentro do teatro ficariam dispostos pelo cenário. A definição final de quais elementos e como eles estarão dispostos no cenário será desenvolvida na próxima seção.

4.4.2.4 Planificação

A planificação do exterior (Figura 37 – A) foi feita com foco na praça, com o objetivo de identificar onde o teatro ficaria e quais componentes iriam ficar ao redor. A estrutura final foi definida como uma pequena praça arborizada com o teatro no centro. As pessoas costumam fazer piqueniques na área da grama e o pavimento que tem são os caminhos que conectam o teatro com a calçada nas extremidades da praça, como mostrado na representação a seguir.

A planificação do interior (Figura 37 – B) do teatro demandou um pouco de atenção. Os elementos teriam que ser alocados de acordo com o que a narrativa pedia. No fim do processo essa planificação foi bastante útil pois foi através dela que foi possível o planejamento dos movimentos gerais dos personagens.

Figura 35 – A- Planificação da Cidade. B- Planificação do interior do teatro



Fonte: planificação elaborada pelo autor.

4.4.2.5 Definição de Cores e Estudos

As cores foram definidas de forma mais subjetiva misturando conceitos de psicologia das cores, referência a cenários reais, e melhor ajuste para o contexto do curta. A fachada do teatro teve parte de suas cores tons marrons alaranjado e sua arquitetura foi baseada em construções antigas do Ceará. Além disso outra inspiração foi a arquitetura do Theatro José de Alencar principalmente no arco de vitral e os adornos metálicos como mostrado na figura 37 a seguir:

Figura 36 – A- Fotos de casas de Aracati. B- Theatro José de Alencar

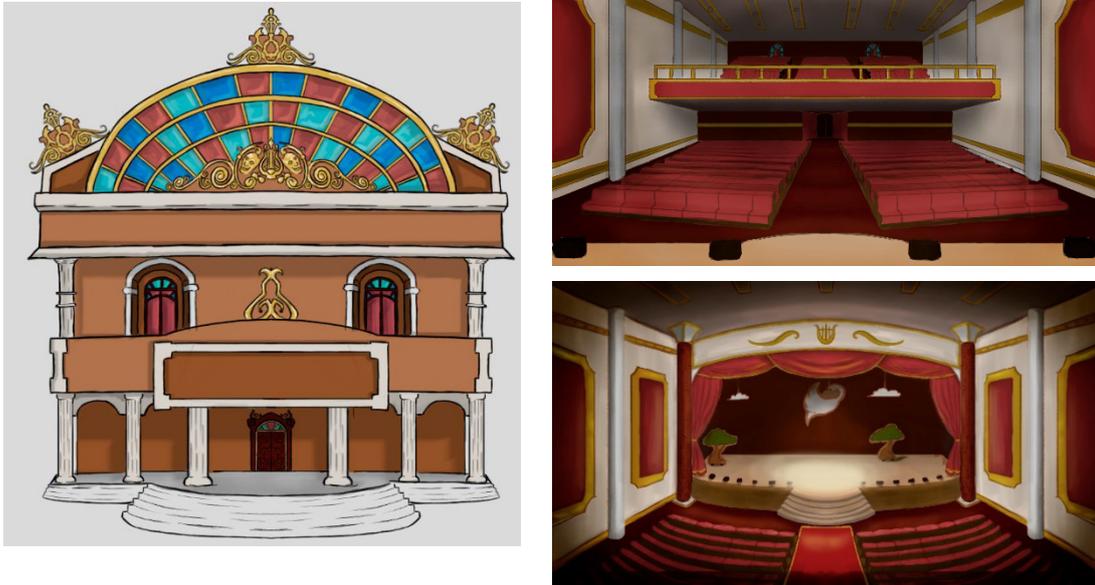


Fonte: Google Imagens, 2021. A - Disponível em: < <https://bityli.com/cB9ME>>. B – Disponível em: < encurtador.com.br/qxBOZ>. Acesso em: 24/08/201

As cores de dentro do teatro foram escolhidas com o foco de intensificar o clima de suspense que a história demanda. O lugar precisa ter tons mais escuros para dar justificativa a silhueta marcada do monstro e quando ele se mover assustadoramente durante o curta ficar perceptível o contraste entre sua silhueta e seus olhos vermelhos. Junto disso, o cenário é

marcado com elementos em vermelho escuro denotando perigo, mais detalhes na figura a seguir.

Figura 37 - Imagem final do exterior e interior do teatro, respectivamente

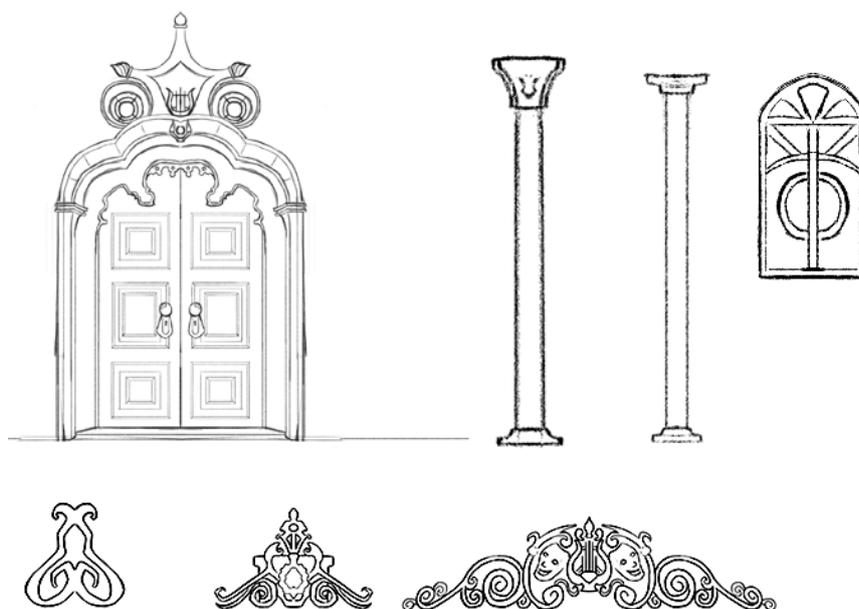


Fonte: arte produzida pelo autor.

4.4.2.6 Estudos de Objetos Separados

Alguns objetos tiveram algumas mudanças durante o desenvolvimento, como o design de portas, janelas, vitrais entre outros elementos que futuramente na etapa de produção do 3D (que não será abordada nesse trabalho) esses detalhes serão úteis para desenvolver os modelos e texturas. Segue alguns estudos desses componentes na figura.

Figura 38 - Exploração de assets



Fonte: arte produzido pelo autor.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final de todo o processo, alguns pontos são significativos sobre os resultados obtidos com este estudo. Dentre eles o contexto em que o processo foi desenvolvido. Desde o início a ideia era que o autor criasse todo o curta sozinho, utilizando ferramentas próprias e as fornecidas pela Universidade. Sabendo também que seria um trabalho bastante desafiador, mas ainda assim deu-se seguimento ao projeto. A ideia veio antes do surgimento da pandemia que afetou o desenvolvimento do projeto e comprometeu a ideia original em realizar o curta completo. A partir daí surgiu a ideia de projetar apenas a pré-produção.

Outro ponto importante, que embora um tanto óbvio, se mostrou ainda mais importante para o desenvolvimento deste projeto: necessidade de uma equipe. Visto que todo o processo é composto com muitas etapas distintas e cada etapa em uma área diferente, é evidente que múltiplas experiências e habilidades são demandadas nesse tipo de trabalho. É algo muito complexo para que uma pessoa só possa desenvolver com maestria, o que não quer dizer que seja impossível esse feito, mas é importante ter em mente que fatores como tempo é algo bastante discrepante entre criar algo sozinho e em equipe. Isso impacta completamente na qualidade final do produto, até porque não apenas o trabalho na prática é facilitado quando se há uma equipe, mas também quando maior a equipe mais ideias podem surgir, mais pontos de vistas a serem observados e, portanto, os resultados na qualidade da história, a construção das cenas e composição de cada quadro do filme ficam, evidentemente, melhores.

E isso vai em contrapartida de alguns pensamentos de que bom equipamento ou software gera qualidade. O que não é necessariamente verdade, eles impactam na velocidade de algumas etapas, sim, mas há inúmeras alternativas em que o criador ou criadores do projeto podem se ater e ainda assim conseguir uma excelente qualidade no resultado final.

Sobre a percepção de como a pré-produção impacta na criação de um filme de animação, pode-se fazer a metáfora de que ela é o alicerce de um filme. Durante todo o tempo de projeto foi observado que as maiores decisões de narrativa, de personagens e de ações são desenvolvidas na pré-produção. É muito presente o papel da direção neste início do projeto. Até em termos de orçamento e gerência de tempo e equipe nas próximas etapas estão diretamente ligadas à pré-produção, pois a quantidade de modelos, personagens, sons e tom da história podem ser definidas nessa etapa. Todos esses elementos são resultantes dessa etapa justamente pelo teor de testes e definição que ela tem, portanto, essa etapa do processo é o ambiente seguro

para que erros e melhorias aconteçam sem impactar grandemente no orçamento ou em retrabalho desnecessárias nas próximas etapas.

As dificuldades encontradas durante o processo foram bastante desafiadoras. Dentro todas as etapas, a que o autor menos tinha experiência foi a etapa de criação do roteiro, entender e estruturar uma história, criar tensão e emoção nas cenas foram elementos difíceis de ultrapassar, mas em tempo foi concluído. Das etapas que mais agradaram durante o desenvolvimento do projeto foi, certamente, a parte artística. Foi possível explorar diversas técnicas e trabalhar para encontrar a melhor forma visual de traduzir o que o roteiro queria.

Ao final desse longo processo, é possível apontar a satisfação com os resultados obtidos, pois devido todo o contexto em que o projeto foi realizado, a qualidade da história e a exploração por todas as etapas renderam muito aprendizado e novas visões de como elas funcionam e também do desenvolvimento através de muito estudo para conseguir as habilidades necessárias para explorar as etapas com menos afinidade. Dentre todas, fica o desejo de futuramente continuar trabalhando em outros projetos envolvendo *storyboard*.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMIDI, A. **Animation Is Not A Genre: Oscar Edition**. Cartoon Brew, 2015. Disponível em: <https://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/animation-is-not-a-genre-oscar-edition-109504.html#:~:text=“People think of animation only,animation is not a genre.&text=Animation is an art form,or a kids' fairy tale>. Acesso em: 15 jul. 2021.

AVMAKERS. **Pré-produção de um curta metragem - Decupagem do Roteiro, análise técnica e ordem do dia**. 2019. (21m35s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XbSGH4KmUhc>. Acesso em: 03 ago. 2021.

BEANE, A.. **3D Animation Essentials**. 1ª ed. Nova Jersey: John Wiley & Sons, 2012.

BLOOP ANIMATION. **3D Animation Pipeline: Making an Animated Movie (#6)**. 2013. (6m18s). Disponível em:

BLOOP ANIMATION. **How to Make an Animated Short Film**. 2018. (8m29s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=I-zvS2fJTm8>. Acesso em: 15 jul. 2021.

BRANDON SANDERSON. **Let's Talk About Twists—Brandon Sanderson**. 2021. (11m06s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QZXBKbg9p4E>. Acesso em: 31 jul. 2021.

BRUNET, M.. **THE BEST CHARACTER CONCEPT SHEET**. 2020. (12m48s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dVdOviH1hHg>. Acesso em: 05 ago. 2021.

BURTON, Michelle. **Visual Development Artist - Career Profile**. Animation Career Review. 2019. Disponível em: <https://www.animationcareerreview.com/articles/visual-development-artist-career-profile>. Acesso em: 05 ago. 2021.

CATMULL, Ed. **Criatividade S.A.: Superando as forças invisíveis que ficam no caminho da verdadeira inspiração**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2014.

CGMEETUP. **CGI Dreamworks Animation Studio Pipeline | CGMeetup**. 2016. (15m42s). Disponível em: <https://youtu.be/ru0tQRJ4qKs>. Acesso em: 15 jul. 2021.

COMPARATO, D.. **Da criação ao roteiro: Teoria e prática**. São Paulo: Summus Editorial, 2018.

EIKO, Julia. **O que é Concept Art?**. Revospace. 2020. Disponível em: <https://revospace.com.br/artigo/o-que-e-concept-art/>. Acesso em: 05 ago. 2021.

EIKO, Julia. **O que é um Storyboard?**. Revospace. 2020. Disponível em: <https://revospace.com.br/artigo/o-que-e-um-storyboard/>. Acesso em: 3 ago. 2021.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FORBES. **10 filmes de animação que mais faturaram na história**. Forbes, 2014. Disponível em: <https://forbes.uol.com.br/lifestyle/2014/11/10-filmes-de-animacao-que-mais-faturaram-na-historia/>. Acesso em: 15 jul. 2021.

GRÁFICA, Computação. **Animação**. Medium. 2019. Disponível em: <<https://medium.com/@graphiccomputing/animacao-e45a9b8286f8>>. Acesso em: 01 set. 2021.

GREAT BIG STORY. **The Magic of Making Sound**. 2017. (06m32s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=UO3N_PRIgX0. Acesso em: 16 jul. 2021.

HAMANN, R.. **Pixar e a reinvenção da computação gráfica**. TecMundo, 2011. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/cinema/7545-pixar-e-a-reinvencao-da-computacao-grafica.htm>. Acesso em: 15 jul. 2021.

HAMBURGER, V. I.. **O desenho do espaço cênico: da experiência vivencial à forma**. 2014. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo, p. 323, 2014.

HART, J.. **The Art of the Storyboard: A filmmaker's introduction**. Taylor & Francis, 2008.

HICKSON, Timothy. **On Writing and Worldbuilding**, 2019. E-Book Kindle.

<https://www.youtube.com/watch?v=sgvfMfsBmRk>. Acesso em: 15 jul. 2021.

IMPROVE GAMES. **The Story Spine from Kenn Adams**. 2019. (01m59s). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=pRHxVbsuAQw>. Acesso em: 29 jul. 2021.

JAKUBASZKO, D. Quebrando estereótipos e rompendo preconceitos na sala de aula. **Revista Espaço Acadêmico**, v. 14, n. 168, p. 01-16, 2015.

JOHNSTON, O.; THOMAS, F.. **The illusion of life: Disney animation**. Tradução. [s.l.] Disney Editions, 1981.

KERLOW, I.. **The art of 3D computer animation and effects**. Fourth edition. Hoboken: John Wiley & Sons, 2009.

LAMAR, C. **The 22 rules of storytelling, according to Pixar**. Gizmodo, 2012. Disponível

em: <https://gizmodo.com/the-22-rules-of-storytelling-according-to-pixar-5916970>. Acesso em: 29 jul. 2021.

LEWIS, Marisa. **Creating Stylized Characters**. 1. ed. [S. l.]: 3dtotal Publishing, 2018. 248 p. v. Único. ISBN 1909414743.

MASSARANI, S. **A Estrutura de Uma História**. Além do Cotidiano, 2018. Disponível em:

<http://www.massarani.com.br/rot-estrutura-roteiro-historia.html>. Acesso em: 30 jul. 2021.

MCKEE, R.. **Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting**. Harper Collins, v. 2, f. 240, 2010. 480 p.

MIKANN. **ANIMAÇÃO TEM QUE SER PARA CRIANÇAS?**. 2021. (27m50s).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-vHAa-qb4MQ>. Acesso em: 01 set. 2021.

MODERNDAYJAMES. **WORLD BUILDING I: Set Design, Camera Mechanics, and Lighting**. 2018. (10m35s). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=19dIqWdgpzY&list=WL&index=3&t=5s>. Acesso em: 05 ago. 2021.

MOREIRA, C.. **DIREÇÃO DE ARTE NO CINEMA!**. 2020. (10m26s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=qLExB_x9c. Acesso em: 03 ago. 2021.

MOSS, H.. **Como formatar seu roteiro**. Rio de Janeiro, 1998. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4473939/mod_resource/content/1/MOSS-Hugo-Como-formatar-seu-roteiro-copy.pdf. Acesso em: 23 jul. 2021.

NARRATOLOGIA. **FORMATAÇÃO DE ROTEIRO - INTRODUÇÃO À FORMATAÇÃO DE ROTEIRO AUDIOVISUAL MASTER SCENES**. 2020. (23m10s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=t5O2AJFGEb8>. Acesso em: 02 ago. 2021.

NARRATOLOGIA. **O QUE É A ESCALETA?**. 2020. (10m34s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=60AV2cfOj_8. Acesso em: 02 ago. 2021.

PADILHA, Adriano. **Qual o seu tipo de anime favorito? Descubra os principais gêneros e saiba identificá-los!**. Aficionados. 2020. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/generos-de-animes/>. Acesso em: 01 set. 2021.

PINA, L. B. de. **O que é uma storyline?**. Tempo para Criar. 2021. Disponível em: <https://www.tempparacriar.com/o-que-e-uma-storyline/>. Acesso em: 2 ago. 2021.

PUNTADELESTE. **How Walt Disney Cartoons are made**. 2006. (08m33s). Disponível em: <https://youtu.be/mhfp6Z8z1cI>. Acesso em: 15 jul. 2021.

SANTOS, A.. **Se o Cinema é a 7ª Arte, quais são as outras?**. Um Crítico Qualquer, 2017. Disponível em: <https://umcriticoqualquer.wordpress.com/2017/03/12/se-o-cinema-e-a-7a-arte-quais-sao-as-outras/>. Acesso em: 17 jul. 2021.

SILVA, Cíntia Cristina da. **Qual o desenho animado mais importante da história?**. Super Interessante. 2011 a. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/qual-o-desenho-animado-mais-importante-da-historia/>. Acesso em: 01 set. 2021.

SILVA, E. C. F. da. **Keepers of Intheris**: uma produção audiovisual de animação em 3D: modelação 3D, captura de movimento e efeitos visuais. Dissertação (Mestrado em Engenharia Informática) - Faculdade de Ciências Exatas e da Engenharia - Portugal, p. 168. 2017 b.

SILVA, O. J. M. da. **O suplício na espera dilatada**: a construção do gênero suspense no cinema. Tese (Doutorado em Semiótica e Lingüística Geral) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, p. 318, 2011 c.

SOUZA, J. M.. **Escaleta**: estruturando a história em um roteiro. Tertúlia Narrativa, 2017. Disponível em: <https://www.tertulianarrativa.com/post/2017/07/26/escaleta-estruturando-a-história-em-um-roteiro>. Acesso em: 06 jun. 2021.

TED-ED. **Como construir um mundo ficcional** — Kate Messner. 2014. (05m24s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZQTQSubjecLg&t=4s>. Acesso em: 17 jul. 2021.

THE SUPREME ART OF GAMES. **O QUE SÃO GAME ASSETS - TIPOS E VARIAÇÕES**. 2020. (03m48s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TsTOoOWPfZ4>. Acesso em: 05 ago. 2021.

TILLMAN, Bryan. **Creative Character Design**. 1. ed. [S. l.]: CRC Press, 2011. 250 p. v. Único. ISBN 0240814959.

UNHIDE SCHOOL. **Aula completa: Como ilustrar cenários do zero no Photoshop | Kaeru - Criando Cenários**. 2020. (11m14s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gGqJehN8YUk>. Acesso em: 05 ago. 2021.

verdadeira inspiração. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2014;

VIDA DE MOTION. **O QUE É STORYBOARD, ANIMATIC E MOODBOARD?** by Manuel Neto!. 2019. (11m36s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gAgtSwuWRks>. Acesso em: 03 ago. 2021.

VOGLER, C.. **Jornada do Escritor**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006

WOJCIECHOWSKI, M.. **Como Fazer um Roteiro**. Academia Internacional de Cinema. 2017. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/como-fazer-um-roteiro/>. Acesso em: 2 ago. 2021.

WRIGHT, J. A.. **Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch.** Taylor & Francis, 2005

XAVIER, I.. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência.** São Paulo: Paz e Terra, 2007.

APÊNDICE A – Roteiro de A Monster Behind

A Monster Behind

escrito por

Samuel Sousa

EXT. PRAÇA DO TEATRO - DIA

LAYSA, em seus 20 anos, está atravessando a rua e andando pela calçada indo em direção ao TEATRO que fica no centro de uma pequena praça. Ela está com sua bolsa pendurada no ombro direito e com o cabelo já arrumado em um coque de bailarina. Ela está usando parte de seu uniforme de bailarina. E fones de ouvidos. Andando tranquilamente.

A MONSTER BEHIND

INT. POR DETRÁS DA JANELA DO TEATRO - DIA

LAYSA é vista através do vidro de uma das JANELAS do TEATRO andando pelo cominho de pedras. O lugar está quase completamente escuro exceto pela luz que entra pelo vitral da JANELA. MONSTRO está completamente nas sombras e não dá pra vê-lo direito.

Depois de um tempo de observação, MONSTRO sai do lugar em que está, pois LAYSA está chegando às escadas do TEATRO.

EX. FACHADA DO TEATRO - DIA

LAYSA sobe as escadas e vai em direção à porta e a abre e a fecha. Dá um leve aceno ao ZELADOR e entra pela GRANDE PORTA ao lado da BLHETERIA.

INT. INTERIOR DO TEATRO - HALL DAS CADEIRAS DO TEATRO - DIA

LAYSA liga o interruptor acendendo uma luz no centro do PALCO ao longe, iluminando parcamente o HALL.

LAYSA anda pelo HALL e quando passa pela ARQUIBANCADA superior, MONSTRO está na escuridão pendurado na ARQUIBANCADA superior observando enquanto ela passa.

LAYSA caminha entre as cadeiras tranquilamente e cantarolando em direção ao PALCO. Por detrás dela, a silhueta com olhos vermelhos do MONSTRO aterrissa no chão silenciosamente e se esconde nas POLTRONAS próximas e passa a seguir LAYSA.

LAYSA continua andando sem perceber e a silhueta do MONSTRO continua aparecendo por entre as cadeiras seguindo-a, pulando de fileira em fileira.

INT. INTERIOR DO TEATRO - PALCO PRINCIPAL - DIA

Ela chega ao palco e sobe os degraus. A silhueta se move rapidamente entre uma fileira de POLTRONAS da plateia.

2.

LAYSA percebe o movimento, para e olha por um tempo para as POLTRONAS totalmente vazias.

Ela dá de ombros e segue seu percurso indo para o CAMARIM perto das cortinas.

Enquanto LAYSA está seguindo seu caminho, MONSTRO sorrateiramente para o PALCO e se esconde por trás das CORTINAS.

MONSTRO vê LAYSA entrando no CAMARIM por baixo dos entulhos atrás da cortina em que ele está escondido.

INT. INTERIOR DO TEATRO - CAMARIM - DIA

Laysa liga a luz atrás envolta do ESPELHO e fica olhando as espinhas no rosto, ela tem a impressão de ter visto algo pelo reflexo e se vira desconfiada.

LAYSA sai do camarim para verificar se algo está errado.

INT. INTERIOR DO TEATRO - PALCO PRINCIPAL - DIA

Quando sai, a silhueta de olhos vermelhos de MONSTRO está grudado na parede de do umbral da porta. Logo ele desce e volta a se esconder nos entulhos.

Laysa olha de um lado para o outro achando estranho e se senta em um BANQUINHO perto. Ainda desconfiada ela põe sua BOLSA ao seu lado, abre ela revelando o TUTU. Ela pega seu celular e fica passando feed um pouco tensa.

MONSTRO se aproxima dela sorrateiramente.

LAYSA continua alheia mexendo em seu celular. A silhueta de olhos vermelhos se aproxima de forma sinistra por trás dela.

A mão magra com unhas grandes aparece na luz em direção às costas de LAYSA.

Subitamente, o celular toca e LAYSA se levanta. A mão da criatura se retrai rapidamente.

LAYSA

Alô?... Ah! Oi, tudo bem?.... Eu já
estou no teatro. Tu não vem,
não?...

Enquanto ela está de costas MONSTRO está agachado escondido vendo ela falar ao telefone indo de um lado para o outro.

3.

LAYSA (CONT'D)
 Mulher, eu não sei, acho que vai
 ser semana que vem.... isso. Talvez
 se eu...

MONSTRO dá alguns passos e bate em algo que faz barulho
 baixo, como um pequeno arranhado no chão.

LAYSA para abruptamente de falar e olha pra trás em direção
 do som. Ela fica calada olhando.

AMIGA DE LAYSA
 (voz saindo do celular
 baixinho)
 La-Laysa, tá tudo bem? Laysa!

LAYSA
 (desconfiada)
 Mas o que mer...

LAYSA vê, de repente, a silhueta no meio das coisas abrir os
 olhos vermelhos. Ela grita e se afasta em passos largos.

MONSTRO pula em cima do banco, ficando totalmente à mostra na
 luz.

LAYSA joga o celular nele apavorada. Andando para trás ela
 tropeça e cai.

MONSTRO desce do banco devagar olhando fixamente para ela.

O celular acerta em seu rosto fracamente e ele rosna pra ela.

LAYSA (CONT'D)
 (Assustada quase gritando)/
 NÃO! AI MEU DEUS, SAI DAQUI!
 AHHHH!!!

LAYSA sai se arrastando em desespero e consegue se levantar e
 foge.

LAYSA (CONT'D)
 AAAAAhhh SOCOORRO! TEM UM BICHO
 AQUI DENTRO!

LAYSA consegue se levantar e sai correndo gritando pelo HALL
 das cadeiras da plateia.

MONSTRO vai atrás dela mais rápido e para. Ele estica a mão e
 olha triste para LAYSA que está correndo e gritando ao longe.
 Ele fica triste e suspira desapontado. Todos o julgavam mal
 por ser um monstro.

Ele só queria dançar. Amava balé.

4.

O MONSTRO se encolhe triste, olha para o lado e vê que ela deixou a bolsa. Na bolsa estava pra fora uma parte do tutu de balé.

Ele dá um sorrisinho feliz e vai pegar a vestimenta.

Animado, ele coloca o tutu até ficar encaixado em sua cintura.

Ele vai para o centro do palco, se posiciona meio desajeitado porém engraçado. Fica de ponta de pé e faz um giro desengonçado desequilibrando-se.

Ele para, se posiciona novamente e realiza passos típicos e balé. Depois de alguns rodopios divertindo-se muito ele salta.

Ainda no ar, a luz do refletor ofusca sua nova silhueta de dançarino e os créditos começam a aparecer.

Fim