



UnB

Faculdade de Comunicação - FAC

Departamento de Audiovisual e Publicidade - DAP

Um Segundo de Emoção

Projeto de curta-metragem em animação

Joseilson Gonçalves de Farias Júnior

Brasília - Primeiro Semestre 2018

2018

Joseilson Gonçalves de Farias Júnior

Um Segundo de Emoção

Projeto experimental apresentado à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Maurício Fonteles

Brasília - Primeiro Semestre 2018

2018

Joseilson Gonçalves de Farias Júnior

UM SEGUNDO DE EMOÇÃO

Banca Examinadora

Prof. Maurício Fonteles

Orientador – Faculdade de Comunicação

Prof. Dr. Wagner Antonio Rizzo

Examinador – Faculdade de Comunicação

Prof. Alex Vidigal

Examinador – Faculdade de Comunicação

Brasília

2018

Agradeço meus pais por terem me criado na pessoa que sou hoje, em especial minha mãe e irmã, que me apoiaram durante toda essa minha jornada no curso de comunicação. E um obrigado ao Maurício, meu orientador, que apesar das complicações, sempre acreditou na finalização deste projeto.

Sumário

1) Resumo.....	6
2) Abstract.....	7
3) Introdução.....	8
4) Problema de Pesquisa.....	9
5) Justificativa.....	10
6) Objetivos.....	12
7) Referencial Teórico.....	13
8) Metodologia.....	17
9) Considerações Finais.....	25
10) Referências.....	26
11) Filmografia.....	27

Apêndices:

1) Storyline.....	28
2) Argumento.....	29
3) Roteiro.....	30
4) Designs.....	32
5) Storyboard.....	36

1. Resumo

Este trabalho é um projeto de criação do curta-metragem em animação 2D “Um segundo de emoção”, uma história que busca expressar a procura pelo êxtase musical e a inspiração própria, transformando um sentimento inanimado em uma construção criativa animada, além da apresentação de todo o processo de produção que foi e será feito para a obtenção do produto final.

Palavras-chave: Comunicação; Audiovisual; Curta-metragem; Animação 2D; Música.

2. Abstract

This work will consist in the creation project of the short 2D animated movie “Um segundo de emoção”, a narrative that seeks the expression of the musical ecstasy and the self-inspiration, transforming an inanimate feeling into a creative animated creation, while also presenting the whole process of the production that is going to happen for the completion of this final product.

Key-Words: Communication; Audiovisual; Shot-movie; Animation 2D; Music.

3. Introdução

“O trabalho final deve mostrar quem você é.” Esta é a frase que escuto desde que comecei meu curso, posso afirmar que concordo com ela, ou melhor, ao final deste trabalho pretendo dizer que concordo, porque ao falar isso poderei reconhecer este projeto como um trabalho autêntico.

Este é um trabalho do curso de comunicação, um curso criativo, onde se depende da criatividade para a criação de uma identidade, seja isso nas habitações de audiovisual, publicidade ou mesmo jornalismo. O comunicólogo tem o dever de mostrar sua personalidade em seu trabalho, construindo o que o separa, o que o torna único. Há vários contrapontos a este pensamento, como por exemplo, em vezes, jornalistas devem se afastar de seus trabalhos, não acentuando qualquer característica pessoal. No entanto, nesses mesmo cenários, nos deparamos com algo comum à criatividade, que é a criação de conteúdo, e para essa criação fazer-se presente, a mente criativa tem de passar por vários caminhos, entre eles o mais importante é a inspiração, que significa a capacidade de invenção, esta que permite a presença de uma autêntica capacidade criativa mesmo para a área de jornalismo. E foi este caminho criativo seguido pela área da comunicação que foi seguido para chegar a este trabalho final, o projeto de curta animado - Um Segundo de Emoção.

Aqui pretendo desenvolver uma ideia com tema no êxtase musical, o momento que transforma uma música em “a” música, o momento único que conseguimos sentir todas as emoções contidas na canção e relacioná-las com nossas próprias experiências, criando um sentimento único difícil de se explicar, em que finalmente conseguimos sentir a identidade do artista, quase como ele dissesse “esse sou eu”. Observando algumas definições sobre o êxtase presente no dicionário Dicio:

“b. Prazer vivíssimo, gozo íntimo, causado por uma grande admiração, enlevo ou pasmo.

c. [Patologia] Estado nervoso caracterizado pela perda de consciência da própria existência e pela abolição da sensibilidade a toda e qualquer ação externa.” Disponível em <<https://www.dicio.com.br/extase/>>.

É possível explicar este fenômeno de várias formas, racionalmente, emocionalmente, cientificamente entre outras, porém aqui procurei desenvolver a minha visão, essa se mostrando

como uma mescla destes pontos, apresentando junto a importância da construção do pensamento para o alcance desse tema.

Minha vida é marcada pela música, ela está presente em todas os períodos do meu dia, seja como lazer, distração ou mesmo como trabalho, não sou profissional na área, mas tenho experiência com alguns instrumentos, considerando isso, é fácil pensar em escolhê-la como tema para o trabalho de conclusão da faculdade, porém apenas quando um propósito real apareceu que foi possível transformar esta presença da música em meu cotidiano em um tema relevante para este projeto. O êxtase musical foi o tema resultado desta combinação entre o assunto que desejo falar, com o que é necessário falar e para que esta mensagem seja reproduzida da melhor forma, este tema irá ser adaptado em um produto.

A transformação deste tema para um produto acontecerá com o êxtase musical, um sentimento abstrato, sendo adaptado em uma narrativa animada. A animação é uma mídia que possibilita uma técnica que traz liberdade, tanto para sua criação quanto para sua expressão, semelhante a escolha da música é possível afirmar que o fato de possuir experiências passadas com animação facilitou essa escolha para a obra, porém não acredito que outra plataforma traduziria melhor a história que aqui será contada. A animação permite grande autonomia para o desenvolvimento do tema, principalmente para criação de uma identidade pessoal no traço. Todos estes elementos escolhidos para o projeto foram para que ao final dele, eu consiga dizer “este trabalho sou eu”.

4. Problema de Pesquisa

Com o tema definido é necessário partir para o propósito do trabalho, o que poderá por ele ser entendido e resolvido. Neste projeto o interesse se apresenta no entendimento do processo de criação de um curta-metragem animado, como ele é feito, quais as técnicas presentes, e também na tradução do sentimento inanimado - êxtase musical - em uma construção narrativa, procurando atingir um produto final original e que possivelmente possa agregar ao universo de criações da universidade.

A análise e pesquisa feita para basear o trabalho se formou no equilíbrio entre as pesquisas para a animação e as pesquisas sobre a música, de forma a obter conhecimento e posteriormente promover a introdução destas ao produto da melhor maneira possível.

Durante o processo de escolha do tema deste trabalho enfrentei, por um bom período, a falta de inspiração, por mais que soubesse que este estaria relacionado com a música, a imagem do trabalho permaneceu abstrata por um relevante intervalo de tempo, e foi neste intervalo que me deparei com um contexto que estava presente na faculdade como um todo, muitos dos alunos com que tive a oportunidade de conversar passavam pela mesma situação que eu. Percebi a dificuldade de todos para encontrar um tema que converse tanto com sua personalidade quanto com um propósito condizente, uma necessidade a ser tratada. É neste momento que foi possível a ideia de trazer tal situação para o contexto de uma narrativa, tive um momento de inspiração, entendi que este era o contexto que deveria ser tratado, trazer um trabalho que busque o mesmo problema que eu e tantos outros possuem. A abordagem porém não vai se limitar a isso, se buscará aqui balancear o problema da busca por inspiração com o tema por mim desejado, a música, assim formando o objeto final deste trabalho, a produção de um curta-metragem baseado no tema do êxtase musical.

Por fim podemos resumir o problema desta pesquisa na resposta às seguintes questões: Como se produz um curta-animado? Como transformar um sentimento inanimado em uma narrativa animada? E por fim trazer uma reflexão sobre a busca pela inspiração.

5. Justificativa

“Um segundo de emoção” é um curta-metragem animado feito em arte 2D que busca transformar o êxtase musical em produto audiovisual e, para explicar a existência deste projeto, terei de expor o caminho pelo qual as motivações para o trabalho se apresentaram para mim.

Contar histórias é uma prática comum do ser humano, é por esse meio que compartilhamos nossas experiências pessoais com outras pessoas, além disso para alguns, também é um ato lazer, e é neste nicho que me encontro. Sempre tive em mim que, em meu trabalho final, o momento em que o aluno apresenta o que tem a dizer, se possível, gostaria de expressar minhas ideias contando uma história, no entanto com esta explanação apenas esclareço a minha escolha pela produção de um produto e saber o meio não significa nada sem o conteúdo. É partir deste ponto que comecei a procura pelo que quero desenvolver.

“Não existem coincidências, apenas o inevitável”, esta é uma frase presente na animação xxxHolic(2006), esta que ajudou a minha entrada na cultura da animação japonesa, uma mídia que influenciou muito este trabalho, porém estou aqui expondo esta frase, pois

entendo que ela exemplifica bem como cheguei a escolha do tema deste trabalho. Nela é muito fácil, sem um contexto, interpretar o “inevitável” como o destino, algo certo do futuro, o que não é a verdade, por trás dela, a história dessa animação narra o inevitável como os fatores presentes na vida da pessoa, suas ações e experiências pessoais e como estas vão moldar como você responde às situações da vida, e é inevitável que essa resposta não seja afetada por esses acontecimentos, guardando esse conceito, agora vou comparar esta explicação com como ocorreu a minha escolha para este projeto.

O período de preparação para a formação do trabalho foi uma etapa peculiar, por que em tese, esse é o tempo onde o aluno mais deve conseguir gerar ideias, o que contrasta por, ao mesmo tempo, ter sido o momento em que eu menos às tinha. Foi pouco depois de uma má experiência na área da comunicação que tive que dar início ao processo de *brainstorm* para o projeto final e, considerando esse contexto, a minha inspiração pouco se apresentava para criação de ideias, e em horas pouco iluminadas, a memória afetiva é a primeira a se manifestar. (BJORKVOLD, 2014)

Os temas que me deparei foram a música e a animação, os dois por estarem presentes no decorrer da minha vida acadêmica. A animação é uma mídia com que já tinha experiência com, por duas vezes tive a oportunidade de trabalhar com projetos concretos de animação, uma vez no Laboratório de Publicidade e outro em um trabalho pessoal, onde as duas vezes posso afirmar que obtive um bom resultado. Vale salientar que além do ponto de vista técnico, também existe o lúdico, e eu posso afirmar que tive prazer em produzi-las, pontuando que assistir animações é uma ação que falo mesmo fora do âmbito acadêmico. Já a música sempre esteve presente em meu cotidiano, desde das aulas de violão quando pequeno, chegando até a sua presença em quase todas as atividades do meu dia. Porém para decidir esses temas, apenas não sentia a presença de um propósito forte o suficiente a ser tratado, o que me levou a abandoná-los em um primeiro momento e acabar voltando para o ponto inicial.

De volta à “estaca zero”, me distanciei um pouco do trabalho e até mesmo da área da comunicação, procurei temas alheios à comunicação, e aos poucos os tentava alinhar a um foco do curso, desta ação alguns bons temas apareceram, mas nenhum me satisfazia o suficiente e principalmente não pareciam temas autênticos. Foi nesse contexto em que buscar ajuda possibilitou que eu me deparasse com muitos outros alunos na mesma situação em que me encontrava, muitos amigos e colegas de outros cursos também estavam com dificuldades de achar suas inspirações, os temas que desejavam trabalhar. Aqui que todos os assuntos que mencionei antes se encaixaram, onde a ideia deste trabalho foi construída, a música, a animação e busca pela inspiração foram construídos em um único tema.

O tema evoluiu aos poucos a medida em que eu o trabalhava, fatos como a necessidade de um projeto que pudesse ser feito sem uma equipe e que expressasse uma identidade visual particular minha, alteraram o trabalho até que este chegasse ao tema final, que será a produção de um projeto de curta-metragem em animação 2D, tematizado no êxtase musical, um tema autêntico criado por minhas experiências como pessoa e aluno de comunicação.

6. Objetivos

Este projeto tem como objetivo entender e colocar em prática o processo de criação de um curta-metragem em animação que tenha como tema o êxtase musical, com os desafios de transformar tal sentimento inanimado em uma narrativa animada, buscando desenvolver e aprender técnicas para a produção uma história baseada em seus aspectos visuais e musicais.

6.1 Objetivos Específicos

- Encontrar trabalhos que sirvam de inspiração para a criação de um curta animado tematizado em música;
- Aprender mais profundamente o processo de criação musical e o fenômeno do êxtase musical;
- Entender todas as etapas da realização de uma animação;
- Acrescer ao universo de curtas-metragens animados da universidade;
- Ir ao processo mais avançado possível na animação aqui produzida.

7. Referencial Teórico

Para criar um referencial teórico, foi necessário a busca pelo entendimento de dois meios distintos, a animação e a música, somente depois de um estudo separado dos dois que é possível partir para como acontecerá, a união desses, em um único produto.

7.1 A Animação

Este trabalho procura ir além da produção de um produto e, por isso, é relevante a busca por um entendimento sobre o processo de criação de uma animação. Partindo da origem desta linguagem observamos que desde o momento em que o ser humano obteve ferramentas para comunicar seus acontecimentos, abre-se a possibilidade para a existência da animação. Foi a partir da era Paleolítica, entre 2,5 milhões a.C e 10000 a.C, data onde o homem começou a utilizar ferramentas de pedra lascada, que podemos ver os primeiros relatos de arte rupestre nas cavernas (GRESHKO, 2018), essas que relatam histórias relacionadas a caça e ao clima, o cotidiano do homem neandertal estava ali sendo representado por aqueles desenhos. Porém podemos considerar este marco o início da animação? Para isso temos que ir diretamente ao conceito sobre o que ela é, e um dos conceitos mais básicos foi apontado por Philip Denslow na *fourth Society for Animation Studies Conference* como:

“Motion picture made by photographing successive positions of inanimate objects (...) made from a serie of drawings simulating motion by means of slight progressive changes.” (DENSLOW, 1997)

Essa é, entre as definições de animação, a mais básica, nada mais que uma sequência de movimentos de um objeto inicialmente inanimado, logo podemos concluir que sim, a arte nas antigas cavernas pode ser classificada como animação, pois ela era uma sequência de imagens com o objetivo de narrar algo. Com o passar do tempo a animação continuou a ser um dos métodos utilizados para conduzir mensagens, como no homem vitruviano de Da Vinci (1940), que utiliza-se de desenhos sobrepostos para simular o movimento de sua obra, como também as porcelanas egípcias que contavam a história de seu povo em sua arte, mas somente com a Revolução Industrial europeia, século XVIII, que a animação pode evoluir.

A evolução da máquina permitiu a ascensão da animação como mídia, a partir de tecnologias como a Lanterna Mágica de Christiaan Huygens a animação começou a poder ser

utilizada em conjunto com outras mídias, o que permitiu que animação passasse de, em seu conteúdo contar a necessidades de quem a fazia, para se transformar em uma mídia comercial. (DOBSON, 2009)

Cartoons como *Super Mouse* (1944), *Betty Boop* (1930) e Pica-Pau (1940) criações da Bray Studios simbolizaram a época de transformação da animação no século XIX e XX, aqui a animação cresceu como uma mídia para as massas, principalmente pelo fato de atingir a televisão, ganhou grande poder influenciador, é por este caminho que chegamos como a Era de Ouro da animação, muito bem ilustrada por uma famosa frase vinculada a Walt Disney:

“If you can dream it, you can do it.” (DISNEY, 1980)

Apesar de esta afirmação ser contestada sobre a veracidade de quem a enunciou (NOVAK, 2015), ela apresenta bem como a tecnologia possuía formas de transformar qualquer ideia pensada para uma forma animada. As animações ganharam o espaço na memória de grande parte das pessoas e possibilitou a difusão da animação, ela se sobressaiu às mídias realísticas por não ter sobre ela a própria barreira do mundo real, em suas narrativas a história era livre para expressar a imaginação dos autores, característica que facilitou a migração de seus temas para inúmeras áreas da sociedade, desde do próprio tema lúdico, nas histórias em quadrinho, até animações comerciais e com fins de didáticos.

O contexto atual, mostra a recente Era Digital exercendo sua influência sobre a animação, a invenção do CGI - *Computer-generated imagery*, permitiu a evolução do traço digital, tornando este uma possível ferramenta para a produção de detalhadas narrativas animadas, porém mesmo com presente poder e qualidade da imagem computadorizada, ainda na produção das animações é necessário um estudo para a decisão entre a técnica 2D ou a 3D. Estas se explicou como as opções de perspectiva técnica da animação, a bidimensionalidade, ou animação 2D, permite o traço original do risco do artista e possui em sua arte, uma profundidade chamada imaginária, criada pela diagonalidade do risco, o que torna esta uma opção viável para temas emotivos que não têm o dever de remeter ao real, enquanto a animação tridimensional, ou 3D, é formada pela construção virtual do espaço, criando na arte uma profundidade real, que traz um aspecto realístico para animação, adicionando inclusive uma imagem que remete ao moderno. (ACANTOR, 2017)

Atravessando o estudo sobre da história da animação para o estudo de seus termos técnicos, pode-se notar como as histórias da animação nascem de forma semelhante às narradas em outras mídias, Doc Comparato ilustra isso em seu livro, *Da Criação ao Roteiro* (2009), que apresenta a estrutura dramática construída com base nos chamados três aspectos fundamentais,

Logos, a lógica intrínseca do material dramático, que serve como estrutura para uma história; Pathos, que se explica na ação dramática e Ethos, que é a presença da mensagem a ser transmitida. Esses são os elementos que permeiam uma história a ser contada, seja qual for a mídia que esta será traduzida no futuro.

É a partir da produção da animação que começa a tradução dos conceitos da história para a primeira concepção visual do produto. Aqui começam os primeiros conceitos singulares da animação, o *designer* e animador Hans Bacher (2008), define alguns princípios fundamentais para a produção ser desenvolvida, são eles: A Ordem, o Ritmo e o Equilíbrio, a Ordem é o próprio ordenamento natural dos passos da animação, ele também é a escolha pertinente, como uma paleta de cor correta para o filme, o Ritmo está na execução dramática, uma forma de trabalhá-lo é no direcionamento da visão de quem assiste, utilizando o traço, o plano da cena, ou mesmo a cadência da animação, agora por último temos o Equilíbrio, este que trata da consistência e da distribuição dos elementos da animação, como o tempo de cena ou o tempo de trabalho e, com a presença desses princípios, temos uma produção pronta para ser iniciada. (BACHER, 2008)

7.2 A Música

A animação “Um segundo de Emoção” conta a jornada de um personagem em busca de sua própria inspiração, para que no final ele consiga criar sua nova música. Para o desenvolvimento dessa ideia é necessário um entendimento sobre o que é isto que o personagem procura, o que a inspiração influencia na construção de sua música? Para encontrar essa resposta é preciso olhar um pouco mais profundamente sobre a música em si, começando pelo o que faz a música, musical?

Essa é uma questão que Keith Swanwick, pesquisador e educador musical inglês, propõe em seu livro *Music, Mind and Education* (1988), onde ele mostra como a própria fala já possui elementos como notas e sentidos, porém elas não são compreendidas como música pois são entendidas separadamente e, por ainda não terem inseridas nelas uma construção musical. É somente quando elas deixam de ser entendidas isoladamente que elas passam a ter uma característica melódica. De acordo com o autor são três os elementos necessários para a definição da música: a seleção de sons, a existência de relação entre esses sons e a intenção musical, é a partir da presença desses pontos que a construção musical têm início.

Discutir música como sendo algo simples e único é subestimar seu potencial e sua infinita variedade. Este é o pensamento que Swanwick (1998) defende, pois só é com uma

reflexão sobre a natureza e valor da experiência musical que se é possível distinguir a melodia da música. Em suas reflexões o autor aborda a música como o ponto em que a melodia passa a ter em si um discurso imbuído de significados, promovendo sentimentos e sensações em quem a ouve, para isto ele utiliza da palavra “metáfora” para explicar como a construção musical é um processo dinâmico:

“A palavra ‘metáfora’ é, naturalmente, originada do grego antigo: ‘meta’ indica tempo, lugar ou direção, enquanto ‘phéro’ significa levar. ‘Metaphorá’, então, literalmente significa transporte de um lugar para o outro.” (SWANWICK, 2003)

Olhando para este significado, ele apresenta o processo metafórico da música como o desenvolvimento que fará a música ter uma “vida própria”, segundo esta ideia, a música, não é um produto e sim uma experiência de vida, e este é o conceito utilizado na história do curta-metragem que aqui está sendo projetado, o personagem principal, Matheus, passa por uma jornada em que ele recupera as suas emoções e experiências de sua vida, para recuperar o conteúdo de sua mensagem e chegar a criação de sua canção.

A recuperação do conteúdo da mensagem da música é o que traz um teor de autenticidade para ela, de acordo com o texto do livro “Os meios de Comunicação como Extensões do Homem” de Marshall McLuhan (1964), a eficácia da mensagem está diretamente ligada a capacidade do receptor detectar o conteúdo do meio, e qual seria o conteúdo da música? Podemos comparar com o que McLuhan (1964) apresenta como o conteúdo da fala:

“Se alguém perguntar, ‘Qual é o conteúdo da fala?’, necessário se torna dizer: É um processo de pensamento, real, não-verbal em si mesmo.” (MCLUHAN, 1964)

Utilizando essa definição, podemos ver que a própria intenção criativa é o seu conteúdo, o que nos ajuda a provar, por outro ponto de vista, como o pensamento de Swanwick (1998) sobre a importância da construção musical é corroborado mesmo em um pensamento da música como mídia.

A apreciação da música não é um ato sólido e concreto para todos, cada pessoa irá interpretar ela de uma forma diferente (Kivy, 1990), isso porque como já foi pontuado, a música é uma construção baseada nos significados introduzidos na sua própria criação e, isso só acontece, quando os sentimentos do criador se encontram com os de quem está escutando. Aqui

é possível adicionar as ideias do estudioso norueguês, Jon-Roar Bjorkvold(2014), que traz a habilidade de compreensão da música de acordo com a fase de vida de uma pessoa.

Entendemos a música de forma diferente dependendo do estágio em que estamos, começamos a nos relacionar com ela mesmo antes de nascermos, estudos revelam como ainda na barriga das mães, o feto começa reconhecer as vozes de seus próximos, depois, na infância, ganhamos a capacidade de apreciação e a partir da adolescência ganhamos a liberdade musical, o que era antes, apenas uma recepção de influências, agora se torna a busca pela influência própria. Essas são algumas das características presentes no livro “Música, Inspiração e Criatividade: Uma linguagem universal”, de Bjorkvold (2014), mas o conceito mais importante é o êxtase musical, este apresentado como o fator comum a todas as idades.

“a. Condição daquele que está emocionalmente fora de si ou tomado por sensações adversas, intensas e contundentes como: prazer, alegria, medo etc.
c. [Patologia] Estado nervoso caracterizado pela perda de consciência da própria existência e pela abolição da sensibilidade a toda e qualquer ação externa.” Disponível em <<https://www.dicio.com.br/extase/>>.

Fazendo uso, mais uma vez da definição presente no dicionário Dicio, é curioso ver como este conceito se assemelha a ideia de êxtase musical de Bjorkvold, ele traz este fenômeno como o momento em que uma pessoa consegue se desprender de todos os elementos alheios e receber todos as emoções da música sem que tivesse esse objetivo anteriormente, resumindo seria o momento máximo da música, e é este o momento de inspiração que será trabalhado no tema do curta animado “Um segundo de emoção”.

8. Metodologia

O método para a produção teórica e referencial deste trabalho foi a pesquisa bibliográfica, assim foram utilizados aqui, livros, textos e trabalhos da própria Faculdade de Comunicação tematizados na área da animação, de modo a adicionar conhecimento na produção técnica e na importância de cada etapa de criação, sendo presente dentro desses, ideias que se assemelham com o que já experienciei sobre o meio e também opções de trabalho ainda desconhecidas para mim, acrescentando conhecimento tanto para mim quanto para este projeto. Do outro lado estão os livros e textos que comentam sobre a música, sua mídia e a influência da inspiração na produção criativa.

Já para a realização prática da animação “Um segundo de emoção” foi seguido o molde das três etapas da criação audiovisual, que consiste na pré-produção, produção e pós-produção, com cada etapa se subdividindo em outras áreas dentro da composição de uma animação. Além disso, tendo em vista o caráter de projeto deste trabalho, as etapas foram delimitadas entre as que serão realizadas de fato e as que serão desenvolvidas em forma de um planejamento futuro.

8.1 Pré-Produção

A pré-produção é uma etapa de extrema importância para um projeto, exatamente por ela ser a primeira etapa. Ela será a base que influenciará todas as ações de produção e pós-produção, pelo fato de ter o dever de planejar e organizar os conceitos do trabalho para a formação de um plano estratégico com o objetivo de se evitar ao máximo contratempus e realizar testes para a definir a possibilidade de escolhas, ela será dividida em várias áreas visando analisar cada parte do projeto, estas áreas consistindo em:

- **Storyline**

Com uma ideia definida, o trabalho começa na criação de *storylines*, Doc comparato (2009) ilustra esta fase como pequenas histórias construídas apenas pelo seu fio condutor, transformando esses elementos em frases simples, onde se apresenta a ideia e o conflito básico da trama, com esse conceito criei cerca de sete a oito *storylines* até ter confiança na abundância de opções para avançar para a escolha, aqui usei dos critérios de possibilidade real de produção e qual a história mais atrativa a mim, até que cheguei a escolha que aqui está sendo desenvolvida:

“Matheus, um músico que perdeu sua inspiração, encontra um orbe de luz, um objeto estranho que faz seu coração tocar. Determinado a descobrir o que era aquilo, ele se aventura atrás de tal objeto enquanto reconquista suas emoções no caminho.”

- **Argumento**

O primeiro passo depois de escolhido o *storyline*, é trabalhá-lo de forma a transformar uma base de pensamento em uma história desenvolvida, inserir os personagens e os pontos de conflito, formando uma primeira ideia da formação narrativa da história. Argumento presente em apêndice.

- **Personagem**

Com o argumento definindo a história, é preciso agora a definição dos personagens, começando pelas suas características psicológicas, que servirão de base para a etapa do *Design* que virá posteriormente, e tentará transportar essa mentalidade para a imagem.

Matheus, o personagem principal desta história, é um músico que tem uma fama, que se não é grande, também não pode se dizer pequena, ele vive sua profissão aproveitando as oportunidades que aparecem, o problema de levar a vida deste modo é que ele não possui a liberdade de criar seus próprios prazos, o que é um problema quando ele enfrenta uma crise. Ele preza a harmonia, não gosta de realizar planos para o futuro e por ser uma pessoa quieta e reservada ele trata de seus problemas se isolando e refletindo sobre a situação, essa é a característica que o leva para o começo da história.

- **Roteiro**

A partir do argumento, partimos para o desenvolvimento dos personagens, suas histórias e motivações, já trabalhando uma parte do *design*, este que entrarei em detalhes mais adiante. Partindo para a confecção do roteiro segui o modelo de Ricardo Graça (2012) presente no livro “Produzindo Animações com Softwares livres”, assim comecei pela criação de uma escaleta, que em suma se resume a um roteiro simplificado em conteúdo, contendo nele apenas as ações dos personagens da série, esta é a fase em que se desenvolve a *storyline* em uma história de fato. Em seguida é chegada a hora da criação do roteiro em si, nele é onde podemos ver todas as fases anteriores serem destrinchadas para a história que será contada pela animação, a escaleta recebe os diálogos, cortes e direcionamentos de câmera previstos a serem analisados no *storyboard*. E se antes na escaleta tínhamos a confecção da história, aqui a história vira um produto a ser produzido. Roteiro presente em apêndice.

- **Música**

Na produção original do trabalho, que consistia na produção da animação de não de um projeto, seriam utilizadas músicas já prontas importadas de vários sítios da internet para o alcance do cronograma, agora com uma visão futura de término, a melhor escolha será a produção das músicas de forma original, trazendo uma construção total do conteúdo da

animação, para isso terão de ser procuradas pessoas que tenham especialidade na construção musical. A escolha da produção musical na pré-produção se explica na importância da própria narrativa da história, ela influencia tanto o *design* do cenário quanto a própria animação a ser desenvolvida.

- **Design**

A fase da produção do *design* é onde a identidade visual da animação é criada, aqui serão estudados todos os aspectos razoáveis para a definição do estilo do curta, tais como fundo, composição, cor, traço, até mesmo como será feita a edição do produto influenciará como será desenvolvido o *design* dos elementos, pois é aqui que o autor da produção assinará a personalidade sua e da obra. BACKER (2008)

O processo se iniciou da maneira básica, produzir o maior número possível de testes para que com o processo de comparação e recriação eu pudesse avançar aos poucos no visual no caso da animação “Um segundo de emoção” desde sua origem, ela possuía a ideia de um fundo o menos protagonista possível, delegando uma maior importância da visualidade do curta para o *design* dos personagens. Foi aqui a parte mais difícil da concepção do projeto, obter algo original foi mais complexo do que antes tinha planejado, me inspirei em *designs* limpos e suaves e que ao mesmo tempo mostrassem uma personalidade grande, como “O Menino e o Mundo” (2013) e a animação japonesa “3-gatsu no Lion” (2017), e após vários testes foi possível chegar à aparência desejada.

Imagem 1



O Menino e o Mundo (2013)

Imagem 2



3-Gatsu no Lion (2016)

Voltando para como o cenário foi desenvolvido, por parte me prendi a uma ideia concreta dos elementos que nele estariam presentes, somente depois de encontrar o *design* de personagem que pude entender que um *background* abstrato faria mais sentido, foi então que por meio de testes, criei uma identidade pessoal para o curta, com um fundo quase conceitual baseado em cores e no uso do espaço negativo, trazendo a leveza que a história necessita.

O *design* finalizado pode ser explicado em duas partes, uma a técnica e a segunda conceitual. Tecnicamente o desenho do personagem desta história, em sua versão finalizada, possui um traço forte, quase agressivo, utilizando referências do estilo mangá japonês, o que irá contrastar com a paleta de cores leves, quase pastéis que a animação possui, isto foi escolhido de forma a trazer uma identidade forte para o desenho e para compensar essa agressividade do traço, para que o sentimento calmo do personagem e da história continuem mesmo com a força do desenho. Esse conceito ainda se completa com o estilo abstrato do fundo, que fortalece a leveza da cena como um todo, fazendo o olhar se focar nos personagens durante a animação. Agora conceitualmente, o personagem foi criado para atender as reivindicações da história, por exemplo, o desenho foi desenvolvido de maneira que os cabelos cobrissem os olhos, uma vez que os olhos podem ser considerados o reflexo da alma (MAIA, 2018), estes só são revelados quando alguma emoção é sentida pelo protagonista, sua vestimenta foi desenhada a retratar a personalidade e o modo de viver do personagem. Foram utilizando estes pontos técnicos e conceituais e também a possibilidade da arte ser produzida que se chegou ao resultado final escolhido.

Imagem 3 - O personagem Matheus deitado sobre a grama



Um Segundo de Emoção (2018)

- **Storyboard**

O *storyboard* em sua gênese é um guia visual para a obra, ele apresentará as principais ações da trama de forma simplificada, pouco detalhada, fornecendo o primeiro olhar sobre a arte do projeto, ele é parte indispensável para qualquer obra audiovisual como filmes, animações, videogames até a publicidade.

Alguns elementos técnicos que são introduzidos nesta fase são a noção dos enquadramentos e movimentos de câmera da cena. Aplicar os primeiros aspectos de direção no *storyboard* ajuda a se entender o ritmo da obra, podendo se economizar tempo e literalmente, dinheiro, más escolhas de planos e cenografias presentes aqui, não podem ser levadas adiantes, se não funciona no *storyboard*, dificilmente funcionará na produção.

Existem muitas formas de produção de um *storyboard*, a manual utilizando-se do papel e caneta, até a forma totalmente digital. Considerando a evolução digital, pouco interfere a escolha do material, uma vez que existem materiais digitais que permitem o artista colocar seu traço diretamente no espaço digital, logo a maneira a ser feita o *storyboard* vai de encontro com comodidade de quem o faz.

Neste projeto o *storyboard* foi feito manualmente, com o seu término, foi colocado a prova alguns planos que não pareciam não funcionar na narrativa, principalmente algumas escolhas de plano *plongée*, definidas algumas correções o trabalho visual foi fechado e o caminho seguiu para os testes de animação.

- **Animatic**

Com o visual do curta finalizado podemos passar para a produção da animação de fato, mas para um planejamento melhor dessa construção, é feito um *animatic*. Este nada mais é que a transformação do storyboard para uma primeira forma animada simples em detalhe, porém que mostre a quem está trabalhando como as cenas, antes desenhadas, se comportam dentro do meio audiovisual, podendo aqui ser a parte mais importante para solucionar os erros de transferência de mídia.

Entre as estéticas da animação que são definidas nessa fase, se realça o ritmo técnico da animação, o chamado *frame rate*, que significa a cadência em que as imagens são processadas em um espaço de tempo. O comum em produções audiovisuais é a frequência em 24 fps - *frames-per-second* - que trazem a fluência para a cena, no entanto este trabalho será projetado para uma produção à 12 fps, uma cadência que de fato pode afetar a fluidez, esta escolha feita para o adequamento ao fluxo de trabalho e de tempo. No entanto esta escolha será compensada pelo desenho *frame-frame*, que ajuda por meio do traço do artista uma suavização do movimento geral, criando uma identidade pessoal para o curta-metragem.

- **Cronograma**

Pela natureza deste trabalho consistir na elaboração de um projeto de animação, o cronograma estabelecido se apresentará em duas etapas: A realizada, a parte que será de fato desenvolvida até o momento de apresentação deste trabalho e a Programada, que são etapas não produzidas, mas que estarão aqui, planejadas.

O cronograma original previu a possibilidade do projeto ser levado até o ponto final, ou seja, uma animação produzida por completo, ela previa a produção de todo o material em cerca de cinco meses, contados a partir do dia 12 de fevereiro até a data de 5 de junho, com as preparações divididas pela criação técnica audiovisual: pré-produção, produção e pós-produção, com períodos determinados para cada uma.

No entanto todo trabalho enfrenta imprevisto, e mesmo com processos já adiantados no semestre anterior ao primeiro de 2018 e com um cronograma criado para suportar eventuais adversidades, a ocorrência de uma oportunidade pessoal causou a perda de um mês completo de trabalho, o que depois de conversas com o orientador do projeto, Maurício Fonteles, transformou a animação em projeto de animação.

Com o novo objetivo final foram traçadas novas metas e conseqüentemente um novo cronograma, os processos da produção e pós-produção foram colocados em um momento futuro, formando as etapas já mencionadas do cronograma, a parte Realizada e a Programada.

A fase Realizada, ficou definida como a realização de todos os passos da pré-produção do curta-metragem, agora com enfoque maior o cronograma foi dividido dentro dessa parte em produção Visual, Teórica e Técnica, porém elas acabaram sendo feitas em conjunto uma vez que os aspectos de cada uma permeiam a outra, o intervalo de tempo para a realização desta fase aconteceu de 5 de março até o dia 1º de junho.

Já a fase Programada consiste no planejamento futuro das etapas de produção e pós-produção, a realização da programação foi realizada do dia 1º ao 11 de junho, e serviu para a definição de um cronograma futuro, buscando perceber como aconteceria o processo completo da animação.

Estudadas as fases da animação e sabendo dos modos em que esta seria produzida é possível prever a realização desta em quatro meses, aqui percebe-se um aumento considerável sobre o tempo de animação original, essa mudança se baseia na possibilidade de um trabalho futuro com objetivo da perfeição, uma vez que uma data de apresentação não mais o limita, além de a adição de tempo extra para eventuais problemas de produção, neste tempo serão necessários a obtenção de ajuda para a coloração, processo que provou-se um problema na pré-produção e de um músico para a criação das faixas musicais da obra.

8.2 Produção

A fase da produção começa quando finalmente entramos na produção das animações que estarão no produto finalizado, mas para isso começar, é feita anteriormente uma pesquisa que delimita a produção, a de qual plataforma será usada. Aqui, dois pontos influenciaram a escolha: Conhecimento da plataforma e compatibilidade com o estilo.

Adiantando que a plataforma escolhida foi o Photoshop e o estilo de produção foi a criação *frame por frame*, posso afirmar que esta decisão se baseou em como já utilizei desta forma de produção anteriormente com sucesso e também da forma com que ela se encaixa na visualidade que quero transmitir. Movimentos fluidos e que demonstrem o traço do artista são ressaltados com mais força na criação de *frames*, fato que considero difícil de trazer em *softwares* de animação pronta, para facilitar o processo foi utilizada uma mesa digitalizadora para agilizar o processo de desenho no campo virtual.

8.3 Pós-Produção

A pós-produção é onde todos os elementos da animação serão finalizados, acontecerão aqui as correções de cor, ajustamento da paleta, adição de filtros e suavização da animação. Em resumo a animação será montada, com o *animatic* sendo utilizado como guia, todas as cenas produzidas serão colocadas em ordem e analisadas para a construção narrativa mais adequada.

Finalizada a montagem será iniciada a última parte da construção que consiste na introdução da parte musical à animação, com a música produzida na pré-produção aqui elas serão editadas de maneira ao encaixe às cenas do curta. O encaixe entre música e animação é de suma importância para o curta, uma vez que a música faz parte do tema principal da narrativa.

9. Considerações Finais

O que produzimos com nossas mentes, os processos, imagens e ilustrações são a nossa visão ideal do projeto, nela toda a nossa inspiração toma forma, porém nesses pensamentos, muitas vezes, não são considerados os elementos da vida real como prazos, atrasos entre outras inúmeras outras situações e, somente com um trabalho sério e dedicação, é possível se chegar ao resultado mais próximo à nossa idealização. Apesar de parecer óbvio esta minha conclusão, acredito que ela aconteceu no momento correto, após o trabalho, porque quem afirmaria com absoluta certeza que, todos estes fatores, não poderiam criar restrições à minha criatividade? Com certeza é difícil se planejar para o desconhecido, uma vez que não há como o prever, porém o que deve se confrontar com a vida real é o nosso trabalho, nossa mente, por outro lado, deve ser livre para pensar.

Aconteceram vários problemas que modificaram o primeiro esboço de trabalho que estava em minha mente para este que aqui está presente como, atrasos e outras situações da vida, no entanto não me sinto frustrado, aprendi muito com este projeto, desde de novos conceitos sobre a produção da animação, até um conhecimento novo sobre a construção musical e, principalmente, em como é difícil a produção de um curta-metragem, como coisas que antes eu pensava ser possível um única pessoa fazer, hoje eu considerá-las impossíveis mesmo para um grupo maior produzir.

No final o importante é a convicção que a essência do trabalho ainda está presente, a mensagem que desejo passar foi desenvolvida. E apesar de ser difícil dizer se os objetivos foram alcançados antes de ver o resultado final, um deles tenho a certeza que foi: Este é um trabalho meu, aqui estão os resultados da minha vida acadêmica, este é um trabalho autêntico.

10. Referências

ACANTOR. 2D Vs. 3D Animation: What To Pick For Your Project. 2017. Disponível em: <<https://animatedstoryboards.com/2d-vs-3d-animation-what-to-pick-for-your-project/>>. Acesso em: 06 jun. 2018.

BACHER, Hans. Dream Worlds: Production Design for Animation. Oxford: Elsevier, 2008.

BJORKVOLD, Jon-Roar. Música, Inspiração e Criatividade: uma linguagem universal. São Paulo: Editora Summus, 2014. Tradução de Leonardo Silva.

COMPARATO, Doc. Da Criação ao Roteiro - Teoria e Prática. Brasil: Summus, 2009.

DOBSON, Nichola. The A to Z of Animation. East Road, United Kingdom: Scarecrow Pass, 2009.

GRAÇA, Ricardo. Produzindo Animações com Softwares Livres. Rio de Janeiro: Rme Comunicação e Idiomas Ltda Me, 2012.

GRESHKO, Michael. Encontrado arte rupestre mais antiga do mundo. 2018. Disponível em: <<https://www.nationalgeographicbrasil.com/historia/2018/02/encontrada-arte-rupestre-mais-antiga-do-mundo-feita-por-neandertais>>. Acesso em: 09 jun. 2018.

History of Animation. 2014. Disponível em: <http://history-of-animation.webflow.io/>. Acesso em: 01 de junho de 2018

KIVY, Peter. Music Alone: Philosophical Reflections on the Purely Musical Experience. London: Cornell University Press, 1990.

LAYBOURNE, Kit. The Animation Book, A Complete Guide to Animated Filmmaking- From Flip-Books to Sound Cartoons to 3D Animation. New York, USA: Three Rivers Press, 1998.

MAIA, Júlio César. A linguagem corporal dos olhos que você não vê. Disponível em: <<https://www.linguagemcorporalemfoco.com/a-linguagem-corporal-dos-olhos-que-voce-nao-ve/>>. Acesso em: 03 jun. 2018.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. New York, Usa: McGraw-hill Book Company, 1964.

SANTOS, Débora Ribeiro; NEVES, Flávia de Siqueira; CABRAL, Luís Felipe. Dicionário Dicio. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/sobre.html>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

SWANWICK, Keith. Ensinando Música Musicalmente. Trad. Alda Oliveira e Cristina Tourinho. São Paulo. Moderna, 2003.

SWANWICK, Keith. Music, Mind and Education. New York, USA: Routledge, 1988.

11. Filmografia

3-GATSU no Lion. Direção de Tsutomu Mizushima, Akiyuki Shinbo. Roteiro: Chica Umino. Japão: Shaft, 2016. color.

CHUMASH TV Spot. Direção de Zoe Wishart, Lutz Vogel. Minneapolis: Hen's Teeth, 2015. color.

FANTASIA. Roteiro: Joe Grant, Dick Huemer. Produção: Ben Sharpsteen, Walt Disney. 1940. color.

FAREWELL. Roteiro: Paulina Poupet. S.i.: Esma Movies, 2017. color.

O MENINO e o Mundo. Direção de Alê Abreu. Roteiro: Alê Abreu. São Paulo: Filme de Papel, 2013. color.

THE Blue & the Beyond. San Jose, Usa: San Jose State University, 2016. color.

THOUGHT of You. Direção de Ryan Woodward. S.i.: Mad Artist Group, 2011. P&B.

XXXHOLIC. Direção de Tsutomu Mizushima. Roteiro: Clamp. Japão: Production I.g, 2006. color.

APÊNDICES:

1. Storyline

Matheus, um músico que perdeu sua inspiração, encontra um orbe de luz, um objeto estranho que faz seu coração tocar. Determinado a descobrir o que era aquilo, ele se aventura atrás de tal objeto enquanto reconquista suas emoções no caminho.

2. Argumento

Matheus, um músico sem inspiração está sentado em um vasto campo, tentando escrever sua próxima canção, em suas costas ele carrega seu violão, e em seu peito existia um toca disco, o disco está parado. Ele bate com uma caneta no papel em que tentava escrever, e deita no chão depois de desistir. Ele fecha os olhos, e o disco em seu peito começa a rodar, Matheus ouve um som novo que nunca havia ouvido, sua pupila dilata e seus pelos arrepiam. Ele levanta seu tronco em um susto, quando levanta o disco em seu peito volta a parar.

Á sua frente aparece um orbe de luz que flutuava no ar, um objeto estranho que nunca tinha visto, ele primeiramente hesita em se aproximar, mas depois dá um passo em direção ao orbe, ao mesmo tempo o orbe se afastava a mesma distância. Ao poucos ele tenta ir em direção ao orbe, enquanto ela fugia no mesmo ritmo. Até que ele chega a um pequeno abismo, o disco em seu peito volta a rodar desta vez soltando uma música de ação (determinação, coragem), ele decidiu correr e pular no abismo para tentar alcançar o orbe, quando chega perto, cai, e novamente o disco em seu peito para.

O orbe continua à sua frente, Matheus no chão e machucado percebe seu violão está partido ao meio, e o disco em seu peito volta a tocar, agora com uma música triste, ele lembra de como sua mãe lhe deu aquele presente, até o disco em seu peito voltar a parar.

Depois de voltar a realidade ele olha determinado para o orbe e corre ferozmente atrás dele, o orbe entra em um pequeno buraco escuro no chão, o disco em seu peito volta a rodar, soltando uma música de suspense, ele relutante entra na caverna, está completamente escuro, o disco em seu peito toca várias músicas diferentes, música com teor de terror, depois aventura e finalmente uma esperançosa quando Matheus sai do buraco.

Porém na saída ele não vê mais o orbe de luz em nenhum lugar, ele solta um longo suspiro e uma lágrima escorre ao mesmo tempo que ele solta uma risada, ele olha para cima, o

disco em seu peito dessa vez continua girando sem som, ele finalmente percebe isso e coloca as mãos sobre o disco em seu peito, sua pupila dilata e seu pelo arrepia, era o mesmo som vindo do orbe de luz. A história termina com uma imagem do vasto campo visto de cima em que só aparecem o violão e o caderno de Matheus, este por sua vez com uma canção escrita nele.

3. Roteiro

Cena 1 - EXT. Gramado - DIA

Plano Frontal - Matheus está sentado sob a grama, olhando para um pedaço de papel (Quase todo em branco, apenas escrito música no topo)

Plano Detalhe - ele bate com sua caneta duas vezes nele

Plano Frontal - Suspira e se deita em seguida

Plano Plongée - Matheus fecha os olhos

Plano Detalhe - O Disco em seu peito começa a rodar - Uma melodia toca rapidamente. Ele abre os olhos, estes dilatam e seus pelos se arrepiam.

Plano Geral - Matheus levanta em um susto - Ele percebe ao fundo: O orbe de luz

Plano detalhe - Mostra o orbe de luz e depois os olhos de Matheus com sua reação ao orbe. (Ele hesita primeiro e depois vai em direção à ela)

Cena 2 -EXT. Fundo do penhasco - DIA

Plano Geral - Matheus corre atrás do orbe enquanto este continua se afastando dele, até ela chegar à beira de um pequeno penhasco

Primeiro Plano - É mostrada a preocupação de Matheus

Plano Detalhe - O disco em seu peito começa a tocar (Música de Ação, Coragem)

Primeiro Plano - O rosto de Matheus muda de forma e mostrar como ele está decidido a correr atrás do orbe

Plano Perfil - Matheus corre e pula para pegar o orbe, sem sucesso ele cai no penhasco, logo depois a música para.

Cena 3 - EXT. Fundo do penhasco - DIA

Plano Geral - Mostrando uma cara de dor, Matheus está no chão, com o orbe ainda à sua frente, ele olha para o lado e vê seu violão quebrado

Plano Detalhe - O disco em seu peito volta a tocar (Música Triste)

Primeiro Plano - Com lágrimas nos olhos o rosto de Matheus entristece

Plano Perfil - Aparece as mãos de sua mãe lhe dando o violão como em um flashback, logo depois a música para

Plano Geral - Matheus volta a realidade e determinado, ele acha seu caminho para fora do fundo do penhasco, lá ele novamente vê o orbe de luz. Automaticamente ele voltar a persegui-la, até essa entrar em uma caverna, que Matheus também entra em seguida.

Cena 4 -INT. Caverna - Brêu

Plano Único - Tela Preta - Em um breu total, é ouvido o disco rodar três vezes músicas diferentes (A primeira de terror, a segunda uma melodia aventureasca e por final uma música esperançosa). Para criar a ideia de uma perseguição dentro da caverna

Cena 5 - EXT. Gramado - DIA

Plano Geral - Matheus sai da caverna e olha para os dois lados em busca do orbe, ele não o vê, depois deixa seu corpo cair sentado na grama

Primeiro Plano - Cai uma lágrima dos seus olhos e logo em seguida ele dá algumas gargalhadas, até que percebe o som do disco em seu peito girando, ele olha para seu peito

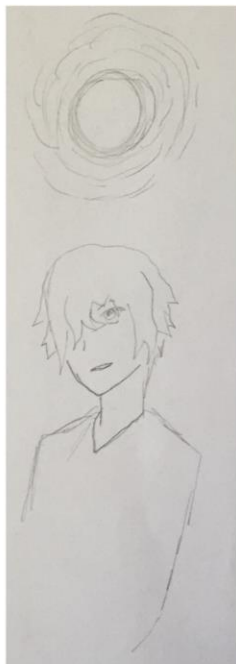
Plano Detalhe - A mão de Matheus se aproxima devagar do disco em seu peito, quando ele toca o disco, a melodia do orbe é tocada pelo disco e a sequência do início se repete - Seus olhos dilatam e seu pelo arrepiam (Fade para o Branco)

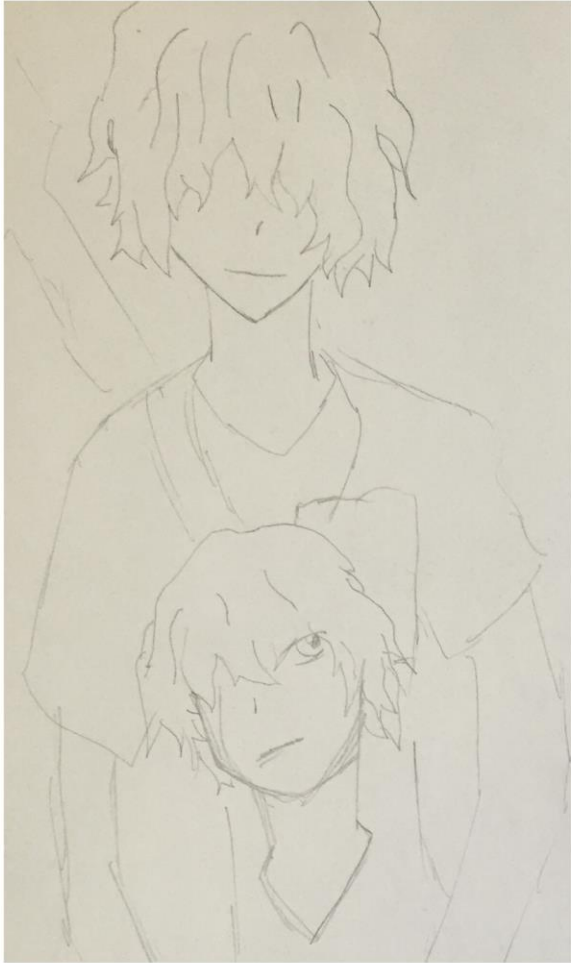
Plano Plongée - O curta termina com uma imagem do violão e do bloco de papel que Matheus tinha no começo, dessa vez completo com uma canção.

4. Designs

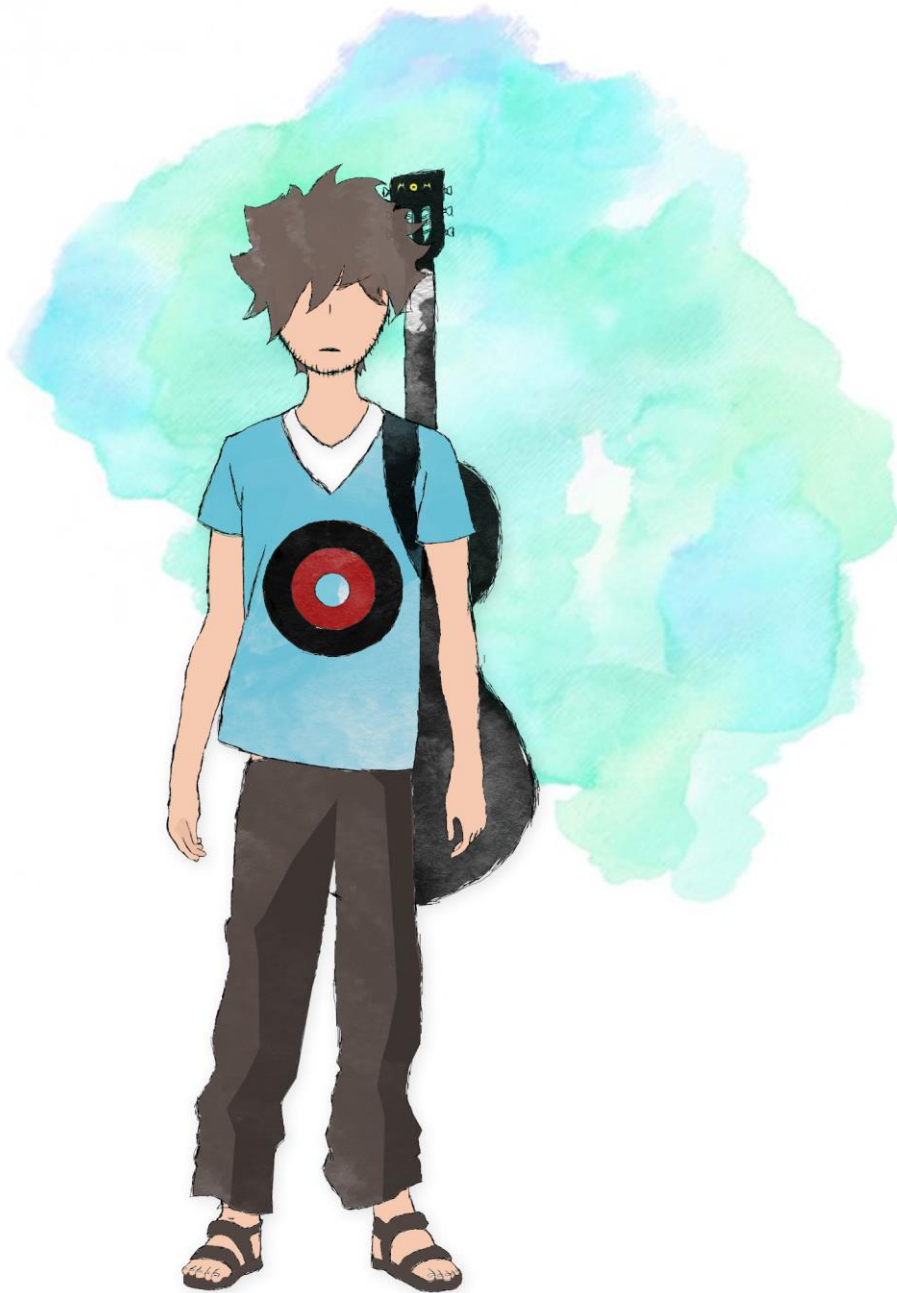
4.1 Testes Iniciais







4.2 Design Final



5. Storyboard



Matheus está sentado sob a grama, olhando para o céu, com seu violão e um bloco de papel ao seu lado. Ele leva sua mão em direção ao bloco de papel ao seu lado.



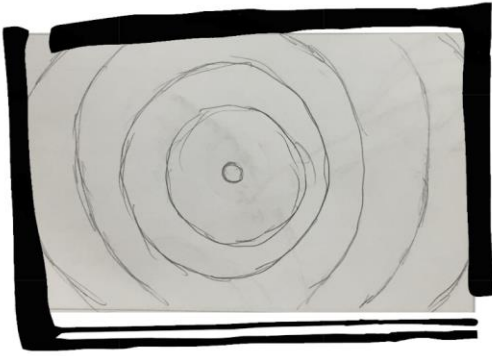
Ele bate duas vezes com uma caneta no bloco de papel, sem escrever nada.



Ele deixa o corpo cair na grama.



O disco em seu peito começa a roda.



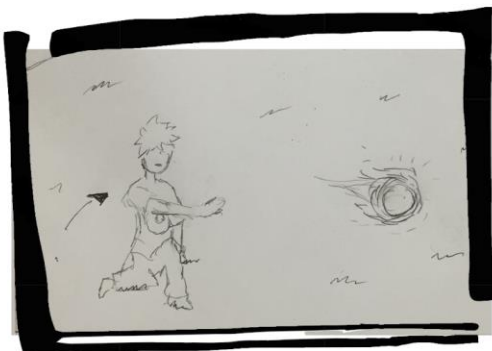
Um som diferente toca, a tela mostra a gota melódica simbolicamente



Ao ouvir este som diferente, levanta em um susto. O disco em seu peito que estava girando para.



A orbe de luz aparece diante Matheus.



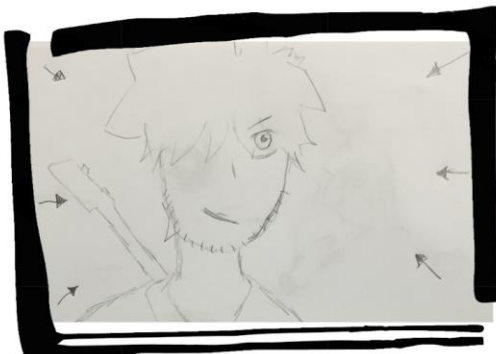
Matheus exita em um primeiro momento, mas logo depois ele tenta alcançar a orbe, apenas para essa começar a se distanciar



Matheus persegue a orbe até chegar a um pequeno penhasco, ele para à sua frente e pensa se vai ou não pular até o orbe de luz.



O disco em seu peito começar a rodar.
Uma música de ação, coragem começa a tocar.



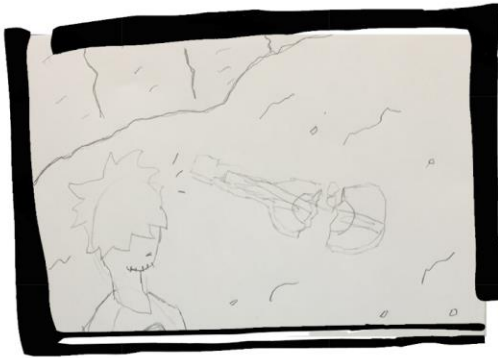
Matheus sente a confiança para fazer o salto.



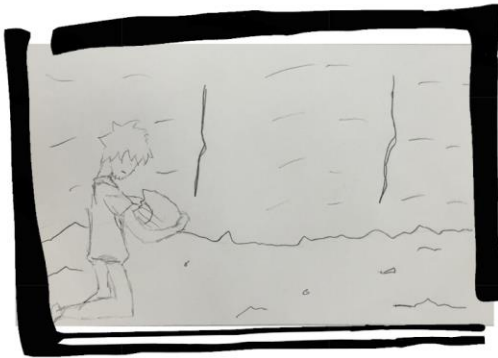
Ele toma um impulso e salta , porém sem sucesso e cai.



Matheus cai no fundo do penhaco.



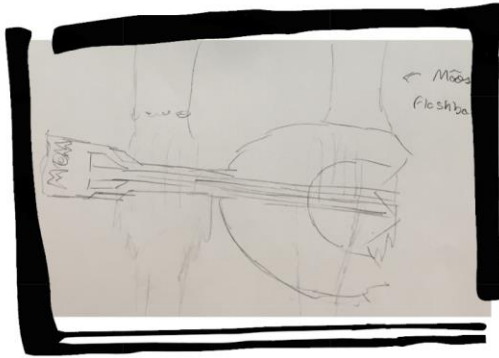
Ele percebe seu violão quebrado ao meio.



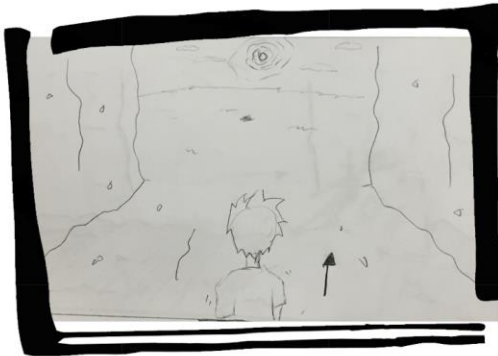
Matheus sente a confiança para fazer o salto.



O Disco em seu peito começa a rodar novamente.
Uma música triste começa a tocar.



Matheus segura o violão em sus braço lembra de como aquele havia sido um presente de sua mãe. As mãos dela aparecem na imagem como flashback.



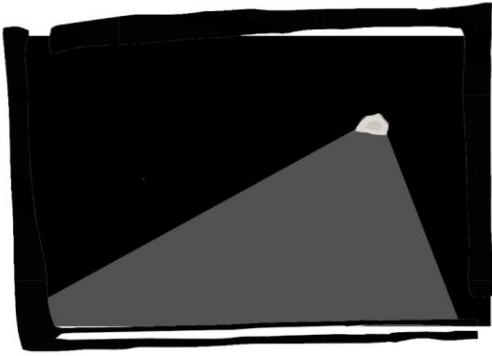
Ele encontra a saída do penhasco e lá estava novamente a orbe de luz.



Matheus volta a correr atrás da orbe. Esta entra em uma caverna, Matheus logo atrás a segue para dentro.



Dentro da caverna está um brêu total, ele segue em busca da orbe sem saber ao certo para onde está indo. O Disco em seu peito começa a rodar novamente, tocando várias músicas diferentes.



Matheus encontra a saída da caverna.



Assim que sai ele procura pela orbe, olha para todos os lados, mas não a encontra.



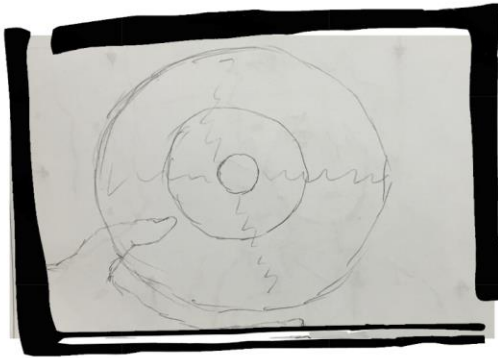
Ele começa a rir e, ao mesmo tempo, uma lágrima escorre pelo seu rosto.



O Disco que sempre parava após uma música, agora continuava rodando, sem tocar nenhuma melodia.



Matheus pela primeira vez percebe o disco em seu peito girando.



Ele aproxima a mão devagar em direção ao disco.



O mesmo som da orbe de luz toca e acontece um fade para o branco.



A última cena termina com o violão e bloco de notas de matheus soltos no grama, o bloco dessa vez com uma música escrita nele.