Universidade de Brasília
Departamento de Design – Instituto de Artes

A Coletora de Sonhos: Concepção e desenvolvimento visual de uma animação

Universidade de Brasília
Júlia Câmara Cunha // 16/0021898
Orientador: André Camargo Thomé Maya Monteiro
Design

Brasília - 2020

Universidade de Brasília
Departamento de Design – Instituto de Artes

A Coletora de Sonhos: Concepção e desenvolvimento visual de uma animação

Relatório apresentado ao Departamento de Design da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design com habilitação em Programação visual, sob a orientação do professor André Camargo Thomé Maya Monteiro.

Brasília - 2020

AGRADECIMENTOS

Minha lista de agradecimentos é uma carta de amor. Muitas pessoas foram importantes para eu estar escrevendo esses agradecimentos hoje. Primeiramente, agradeço aos meus pais, Katya e Marcelo, as pessoas que me incentivaram a gostar de aprender e a nunca desistir no meio do caminho. Se eu era aquela criança que sonhava com o dia que iria para a escola, foi porque vocês me mostraram o quanto o ensino pode ser prazeroso e pode abrir portas. Amo vocês. Sou eternamente grata.

Agradeço minhas irmãs: Carol, Luísa, Karen, tia Keila, tia Lore. Vocês são partes muito importantes do que eu sou hoje. A opinião de vocês é algo extremamente valioso para mim. Obrigada pela ajuda, pelo apoio, pelas brigas, pelos dramas e pelas risadas que tivemos até hoje.

Obrigada aos meus amigos: Ana Gabriela Reis, Samuel Walber, Luíza Cardoso, Ana Clara Matos, Rafaela Sukiyama, Lucas Melo, Tati Queiroz, Bruna Hernandes, André Tenório, Luís Leal... Vocês fizeram meus anos acadêmicos maravilhosos. Muito obrigada. Muito obrigada também ao meu supervisor e aos meus antigos colegas de estágio. Vocês me ajudaram bastante a melhorar profissionalmente.

Quero agradecer também a alguns professores. Muito obrigada ao meu orientador André Maya, que sempre se mostrou disposto a conversar e me ajudou a pensar por outras perspectivas. Como você disse na nossa primeira reunião: “Sejam pessimistas, vai dar tudo certo!”. Acho que deu tudo certo mesmo. Obrigada professora Georgia Castro, por ter me ajudado no início da jornada. E obrigada professora Ana Mansur, que sempre acreditou que eu era capaz e poderia superar meus limites.

E por fim, quero agradecer minhas avós, Celeste e Maria. Vocês não estavam aqui fisicamente para ver minha trajetória profissional, mas nunca foram embora no meu coração, nas minhas memórias e nos meus sonhos.

- E a tua vontade de escrever?
- Ah, essa não vou soltar. Mas sabe? Ela não pesa mais nada: agora escrevo tudo que eu quero (...).

Lygia Bojunga, A Bolsa Amarela

RESUMO

O presente relatório descreve a fase pré-produção de um filme de animação, que narra de forma detalhada o processo de criação. Buscou-se apresentar as etapas iniciais e primordiais ao projeto audiovisual, como criação do enredo e elaboração do roteiro, até o desenvolvimento visual e conceitual da obra. O objetivo deste trabalho foi compreender de maneira especializada os estágios da criação de uma peça audiovisual animada, que associa conceitos de produção cinematográfica, arte e design. Como produto, foi desenvolvido uma *pitch bible,* que compila todos os conteúdos essenciais para apresentação da animação.

Palavras-chave: Animação, roteiro, desenvolvimento visual, design de personagens, criação de mundo.

ABSTRACT

The present project describes the pre-production stage of an animated film, narrating in detail the creation process. The initial and crucial steps of an audiovisual project, such as conception of story and script development, were presented as well as the visual development. The goal of this report was to fully understand the production of an animated movie, which combines concepts of cinema, art, and design. As a product, it was developed a pitch bible, compiling all the essential content to present the animation.

Key words: Animation, script, visual development, character design, worldbuilding.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Esquema de fluxo de produção para o projeto atual. 15
Figura 2 - Mapa mental para a criação da marca do filme. Produção da autora. 23
Figura 3 - Assinatura principal da marca. Produção da autora. 24
Figura 4 - Yzma, vilã de A Nova Onda do Imperador (2000) e Sr. Raposo, protagonista de O Fantástico Sr. Raposo (2009). 26
Figura 5 - Da esquerda para a direita: Helen, Gabriel, Elisa, Fábio, Luciana e Filó. 28
Figura 6 - Rascunhos iniciais da personagem Jade. Produção da autora. 30
Figura 7 - *Model sheet* de Jade. Produção da autora. 31
Figura 8 - *Expression sheet* de Jade. Produção da autora. 31
Figura 9 - Rascunhos iniciais da personagem Rafael. Produção da autora. 32
Figura 10 - *Model sheet* de Rafael. Produção da autora. 33
Figura 11 - *Expression sheet* de Rafael. Produção da autora. 33
Figura 12 - Projeto de cenário com proporções exageradas, feito por Scott Watanabe para o filme Operação Big Hero. (JULIUS, 2014, p. 15) 34
Figura 13 - *Storyboard* do trecho do roteiro acima. Quadro destacado em vermelho é o plano escolhido para refino. Produção da autora. 39
Figura 14 - Painel Semântico - Cenário Praia. 40
Figura 15 - Primeira versão do cenário em escala de cinza. Enfoque nas formas e nos valores. Produção da autora. 41
Figura 16 - Primeira versão do estudo de cores e iluminação. Produção da autora. 41
Figura 17 - *Lineart* do cenário. Produção da autora. 42
Figura 18 - Cenário finalizado com cores, texturas e iluminação. Produção da autora. 42
Figura 19 - Paleta de cores do mundo real. 43
Figura 20 - Paleta de cores do mundo dos sonhos. 43
Figura 21 - Paleta de cores do pesadelo. 44
Figura 22 - Capa da *Pitch Bible*, produção da autora. 45
Figura 23 - Páginas de introdução, produção da autora. 46
Figura 24 - Páginas dos personagens principais, produção da autora. 47
Figura 25 - Páginas das memórias e dos três momentos, produção da autora. 47
Figura 26 - Páginas dos ambientes do filme, produção da autora. 48

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 9
2 A PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO 12
3 ROTEIRO 16
3.1 Sonhos 20
4 DESENVOLVIMENTO VISUAL 22
4.1 Identidade Visual 23
4.2 *Design* de Personagens 24
4.3 Ambientação 33
4.3.1 Processo de criação dos cenários 37
4.3.2 Os três momentos 43
5 *PITCH BIBLE* 45
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS 49
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 51
APÊNDICE A – Roteiro Trecho I 53
APÊDICE B – Roteiro Trecho II 55
APÊNDICE C – Roteiro Trecho III 58
APÊNDICE D - *Storyboard* 63
APÊNDICE E – Elementos auxiliares marca 67

1 INTRODUÇÃO

A produção de animação no Brasil é uma indústria que está em crescimento, porém ainda distante de possuir a estrutura e os recursos que outros países como Estados Unidos e Japão possuem nesta área. Sendo um campo de atuação misto, que incorpora elementos do audiovisual, design, artes e outros, cursos profissionalizantes especializados nesse nicho são poucos e limitados aos grandes centros. Mesmo assim, o número de produções de animação vem crescendo e novas oportunidades surgem.

O presente trabalho narra a pré-produção de uma animação autoral. A premissa da história produzida é a seguinte: Uma menina de 18 anos descobre possuir a habilidade de entrar nos sonhos de outras pessoas e acaba se apaixonando por um dos sonhadores. A partir dessa perspectiva, iniciou-se o desenvolvimento, levando em consideração tanto os aspectos teóricos quanto práticos da elaboração de um produto audiovisual animado.

Existe uma crença de que animação é um estilo cinematográfico voltado apenas para crianças, o que não é, necessariamente, verdade. Além das séries e filmes animados direcionados explicitamente para o público adulto, é notável que em várias peças primariamente destinadas à audiência infantil, também são apresentados conflitos e narrativas características da vida adulta, como em Os Incríveis (2004) e Divertida Mente (2015). Por isso, a animação tem o potencial para contar todo tipo de história, independente da complexidade e do gênero: comédia, terror, drama e outros. Como disse o diretor Guillermo Del Toro (2018), “a animação é um meio, não um gênero - ou só é interessante para crianças e família” (*tradução minha*), ou seja, a animação nada mais é do que uma forma de contar história.

O objetivo geral deste trabalho é estabelecer o conceito visual para um longa de animação utilizando metodologias de design associados à produção audiovisual. Para concretizar essa proposta, foram definidos os seguintes objetivos específicos:

- Entender a produção de animação como um todo e fazer o recorte das etapas que serão executadas;

- Compreender a temática principal da história, sonhos, e definir elementos que poderão ser utilizados;
- Criar um roteiro cinematográfico que sirva como guia para o desenvolvimento gráfico;
- Estabelecer uma identidade visual e definir visualmente personagens, objetos cênicos e ambientes da animação;
- Organizar todo o conteúdo gerado em um *pitch bible,* de forma a possibilitar a apresentação do conceito para possíveis interessados.

Este trabalho é uma forma de criar mais conteúdos sobre animação no âmbito universitário, em que as etapas do processo podem ser utilizadas como referência para futuros interessados na área. Para mais, o projeto evidencia a proposta de uma formação multidisciplinar ao utilizar conhecimentos adquiridos no curso de design gráfico combinado às competências do audiovisual.

O estudo da animação no país ainda é bastante limitado. Deve-se levar em consideração que poucas faculdades públicas possuem cursos específicos para a área e faculdades particulares não são acessíveis para grande parte da população. Isto é, grande dos profissionais atuantes na área hoje em dia são autodidatas ou tiveram formação internacional. É importante então que existam incentivos para as produções no país, para que um maior número de profissionais seja formado e para que exista a possibilidade de um estabelecimento do Brasil no cenário mundial de animação. Um exemplo da projeção internacional do mercado brasileiro foi o filme O Menino e Mundo (2014) de Alê Abreu. O filme foi premiado no Festival de Annecy, um dos mais importantes festivais de animação do mundo, e foi o primeiro indicado brasileiro à categoria de melhor animação no Oscar. Sua produção só foi possível devido a investimentos da Agência Nacional do Cinema, a ANCINE.

Para que surjam outras oportunidades para o desenvolvimento da indústria, são necessários novos profissionais e novas ideias. Com um projeto bem desenvolvido é possível participar de editais de fomento ao audiovisual ou apresentá-lo a estúdios de animação já consolidados. Uma boa produção deve ser cuidadosa-

mente planejada, utilizando metodologias de criação, organização e gestão de pessoas e recursos. Para que isso ocorra é importante que exista uma conceituação sólida e clara.

Para a realização do projeto, o primeiro passo é entender as etapas de produção de uma animação. Nota-se que a elaboração de uma animação é um processo longo e coletivo, por isso, a segmentação em fases e a divisão de tarefas são cruciais para o bom funcionamento da produção. Conhecendo bem os estágios de produção, é importante fazer o recorte de execução do projeto. Devido aos recursos disponíveis, este trabalho será limitado à fase de elaboração do roteiro e pré-produção.

A realização da animação se inicia pela elaboração do roteiro. Primeiramente, deve-se explorar a estrutura de um roteiro e como ele é importante para todas as etapas subsequentes. A temática principal da história, os sonhos, é pesquisada para que o filme possua, além de uma visão lúdica e divertida, um embasamento teórico que torne a narrativa crível.

Concluída a etapa de roteiro, a fase de estabelecimento de identidade visual é iniciada. O roteiro serve como um *briefing* de design, definindo os personagens e os ambientes que serão estabelecidos de forma visual. Nesse estágio há um estudo de cores, formas, ângulos e enquadramentos que criam uma unidade no filme. Para o desenvolvimento visual, primeiramente se estabelece um estudo teórico sobre as decisões tomadas, são criados painéis semânticos e alternativas são geradas. Após o refino das alternativas geradas, os conteúdos são organizados em uma *pitch bible*. Esse livro é um apanhado de imagens e textos finalizados que conceituam o projeto. O conteúdo produzido é uma apresentação dos conceitos e ideias do filme e serve para que outras pessoas entendam o projeto como um todo.

2 A PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO

O desenvolvimento de uma peça audiovisual é uma tarefa árdua que demanda vários meses, ou anos, de dedicação para seu sucesso. Quando se trata de animações esse tempo pode ser ainda mais longo. O filme *stop-motion*[1] Coraline e o mundo secreto (2009) do estúdio estadunidense Laika, por exemplo, demorou três anos para ser feito e contou, durante um ponto da produção, com o trabalho de cerca de 450 profissionais criativos. Não é impossível de ser realizada individualmente, porém a reunião de profissionais de várias áreas contribui para um desenvolvimento com mais celeridade. A divisão da produção em várias etapas se mostra útil e prática para uma boa organização e execução. Essa divisão em fases é uma regra tanto em filmes que utilizam a filmagem de pessoas reais atuando, os chamados *live-actions*[2], quanto nas animações.

O processo de produção da maioria dos filmes passa por quatro fases distintas, segundo David Bordwell e Kristin Thompson; são elas: roteiro e financiamento, preparação para as filmagens, filmagens e composição (BORDWELL, THOMPSON, 2013, p. 49-50). As etapas elucidadas pelos autores se referem a filmes *live-action*, porém, de modo geral, é fácil fazer um paralelo com filmes de animação, de forma a fazer adequações quando necessárias.

Na fase de roteiro e financiamento, os produtores e roteiristas são os principais agentes, como descrito por Bordwell e Thompson (2013, p. 50). Os produtores entram em contato com o material inicial para o desenvolvimento e reúnem recursos para a execução do filme. Esses recursos vão desde o financeiro até questões de contratação dos profissionais envolvidos. Os roteiristas preparam o roteiro, que pode passar por várias edições até chegar na sua versão finalizada. Normalmente, para a obtenção do financiamento, produtores utilizam resumos ou esboços do roteiro para apresentação do projeto. Em projetos de animação de grande orçamento, essa etapa é bastante similar. A diferença é que, em produções de animação, o desenvolvimento visual começa a ser delineado nessa etapa, a ser consolidado na

[1] Estilo de animação que se utiliza da captura de imagem de objetos com pequenas diferenças a cada quadro, criando a ilusão de movimento.
[2] Do inglês "Ato Real". Segundo o *Cambridge Dictionary*: "ação envolvendo pessoas reais ou animais, não são modelos ou imagens desenhadas ou produzidas por computadores."

fase de pré-produção, segundo Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi (2001, p. 94).

Na preparação para as filmagens — ou pré-produção — tanto com filmes *live-action* quanto animações, é o início da execução das tarefas que devem ser feitas antes da filmagem ou da animação propriamente dita. Nos dois tipos de produtos, cronogramas são estabelecidos, equipes são formadas, funções são atribuídas. Tudo isso ocorre sob a supervisão do diretor ou diretora, cabeças de departamento e dos produtores. Esse estágio é primordial para produções de animação, pois, de acordo com Winder e Dowlatabadi (2001, p. 94), é nesse ponto que é estabelecido o visual do filme. O visual é importante pois, como animação é um meio que proporciona várias abordagens, uma definição alinha as expectativas da equipe e apresenta soluções concretas para serem utilizadas nas fases seguintes de produção.

Na fase de pré-produção, segundo Winder e Dowlatabadi (2001, p. 94), são determinados os três principais elementos visuais de uma animação: os personagens, as localizações ou ambientes e os *props*[3]. Para o desenvolvimento dessa área, os artistas envolvidos na produção elaboram *concept art*[4] e partir disso se inicia o estabelecimento de uma linha visual, que será refinada posteriormente pelos desenvolvedores visuais, designers de personagens e animadores. No mesmo estágio é desenvolvido o *storyboard*, que é descrito pelas autoras como a "primeira vez que as palavras são tiradas do roteiro e traduzidas em imagens" (WINDER, DOWLATABADI, 2001, p. 182, *tradução minha*). O *storyboard* pode afetar bastante o roteiro pois, às vezes, algumas cenas escritas não se mostram tão atrativas quando representadas em tela. Outras etapas da pré-produção: escolha de atores para as vozes originais, gravação dos diálogos, marcação do tempo de animação (*timing*), criação do *animatic* (*storyboard* editado no tempo final do filme, já integrado com a trilha sonora, vozes e efeitos sonoros).

---

[3] Objetos cênicos.

[4] "O *concept art*, pode ser considerado como representações visuais que buscam a materialização de conceitos idealizados para a indústria de entretenimento (como filmes de animação, ação livre e jogos eletrônicos), de forma a auxiliar de forma relevante no desenvolvimento dos projetos, pois acelera e torna mais coesa a produção, tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas." (TAKAHASI, ANDREO, 2011: p. 1)

A filmagem, ou fase de produção, é, nos filmes *live-action*, quando todo o preparo da fase de pré-produção é concretizado e as filmagens com os atores acontece. Nos filmes de animação, é onde ocorre a animação propriamente dita. Também baseado na fase de pré-produção, com o roteiro, *storyboard*, *animatic* e o estilo visual estabelecidos, os animadores são encarregados de posicionar todos os elementos em cena (*layout*), desenvolver os rascunhos e planejamento de animação e, por fim, finalizar as cenas. Todo esse processo é supervisionado pelo diretor ou diretora, seus assistentes e chefes de departamento, coordenando alterações quando necessárias.

Finalmente, temos a fase de Composição, ou pós-produção. Segundo Bordwell e Thompson (2013, p. 59), essa etapa pode ocorrer simultânea à fase de produção, em que o montador do filme trabalha junto com o diretor na seleção das melhores cenas. Na pós-produção em animação, além da montagem e edição, podem ser adicionados detalhes para a construção do clima do filme como texturas, iluminação, pequenos efeitos especiais. Há também a sincronização da trilha sonora e efeitos sonoros. Depois de finalizado, o filme pode ser distribuído e divulgado.

Como pôde ser observado, há semelhanças principalmente na forma de organização entre os dois tipos de filme, animados e *live-action*; a grande diferença ocorre na execução das tarefas. A animação se mostra como uma ferramenta para atravessar as limitações de representações em produções *live-action*. Segundo Bordwell e Thompson, “a animação fornece uma maneira conveniente de mostrar coisas que normalmente não são visíveis” (BORDWELL, THOMPSON, 2013, p. 580), e isso é recurso útil para enriquecer também as produções que utilizam ações reais. Grande parte dos efeitos especiais dos filmes de ação contemporâneos são, essencialmente, animação. Além disso, o processo de produção de animação pode ser usado em filmes *live-action* com enredos fantásticos ou com a direção de arte elaborada, como os filmes da saga *Star Wars* (1977-2019) ou *O Grande Hotel Budapeste* (2014), do diretor Wes Anderson.

Devido ao caráter coletivo e complexo da produção de animação, ao tempo limitado e à expectativa de aprofundamento, este trabalho terá como foco apenas

os estágios de Roteiro e Pré-produção de um longa de animação. Nos próximos capítulos, essas fases serão narradas e explicadas em detalhe. O esquema abaixo (figura 1) representa o fluxo de produção utilizado na elaboração do projeto:

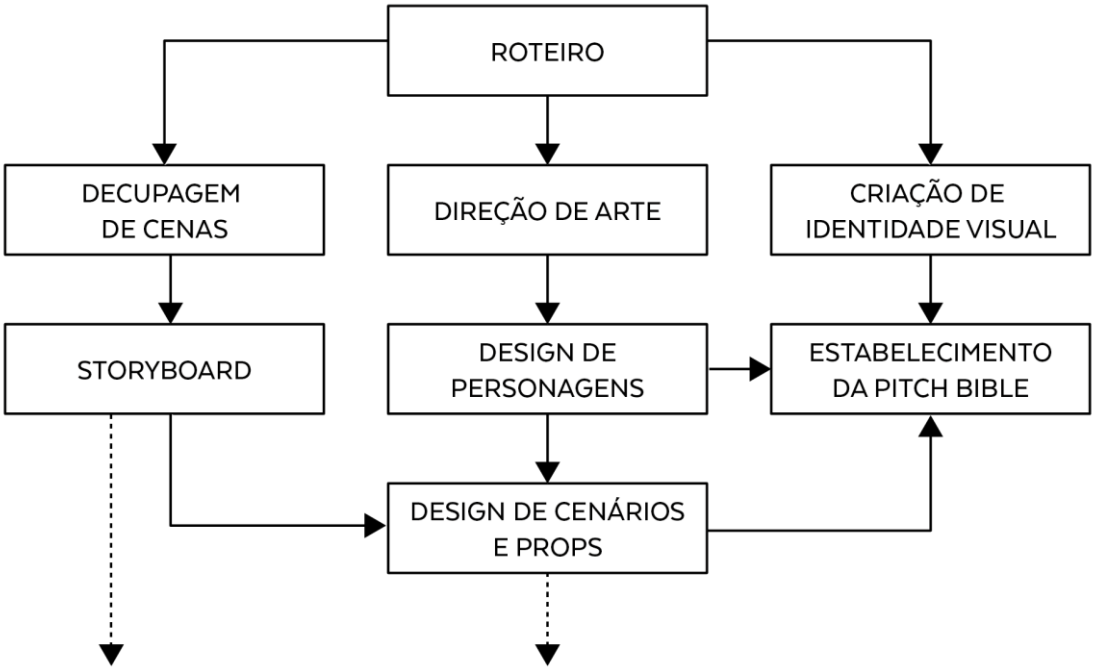


Figura 1 - Esquema de fluxo de produção para o projeto atual.

3 ROTEIRO

Uma das primeiras fases de produção de um filme é o roteiro. O roteiro é a base para o desenvolvimento visual de qualquer obra audiovisual. É partir dele, ou de esboços da ideia, que um filme é vendido, que a história é exposta. De acordo com Syd Field (2001, p. 11-12), “o roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática.” Dessa forma, é responsável por descrever a história a ser exibida e estabelece tanto os personagens quanto o ambiente em que a narrativa está inserida. Uma história é a narração de um personagem percebendo sua necessidade e lidando com uma série de obstáculos que o impedem de atingir seus objetivos.

A construção de um roteiro se dá sempre em uma estrutura de três atos, conforme apontado por Field (2001, p. 12). No primeiro ato é onde ocorre a apresentação da história. Para o autor, é nesse ato que os espectadores conseguem definir se o filme é bom ou ruim, ou seja, é a parte mais crucial do roteiro. No segundo ato há a confrontação, onde o protagonista entra em contato com os obstáculos em sua jornada para satisfazer sua necessidade. Por fim, o terceiro ato é a resolução desse conflito, onde todas as pontas soltas são amarradas e há o desfecho. A transição entre os atos é chamada de *plot point*, ou ponto de virada, em que há um evento que agarra a atenção do espectador e o deixa ávido para continuar a história.

Todo bom filme segue a estrutura de três atos, como afirma Field (2001, p. 19), e seus métodos são amplamente utilizados até hoje na elaboração de roteiros. Entretanto, segundo Truby (2007, p. 4), essa é uma forma rígida de estrutura e deve ser repensada. Segundo Truby, “grandes histórias são orgânicas - não são máquinas, mas sim organismos vivos que se desenvolvem” (TRUBY, 2007, p. 5, *tradução minha*), de forma que os personagens e enredos surgem naturalmente e tomam rumos inesperados, dificilmente contidos pela estrutura de três atos.

Independentemente do estilo empregado para elaboração de um roteiro, é consenso que a história seja construída gradualmente. Normalmente, as narrativas são construídas a partir de uma ideia base, que pode ser resumida em uma frase, a premissa. De acordo com Truby (2007, p. 14), a premissa é a essência da história.

O autor argumenta que esse elemento serve como a inspiração que guia a história, mas que ao mesmo tempo a limita, de certa forma prendendo-a nos parâmetros estabelecidos. Ele compara a premissa às fundações de um edifício, “se a base apresentar falhas, nenhuma quantidade de trabalho nos andares acima fará o prédio se manter estável.” (TRUBY, 2007, p. 17, *tradução minha*). Tendo uma premissa sólida, é possível então começar o desenvolvimento dos outros elementos da história.

Os personagens são os atores que movem a história adiante. Field (2001, p. 20-21) argumenta que uma história pode surgir de duas formas: a partir de um personagem ou a partir de um contexto estabelecido, onde os personagens surgiram para melhor se adequarem a ele. De qualquer forma, para a audiência se envolver com a história, é necessário que os personagens sejam interessantes. A criação de personagens, talvez, seja o maior desafio da escrita de uma narrativa. Suas personalidades, fraquezas, habilidades, serão o fio condutor do enredo. De forma geral, toda história é uma jornada dos personagens para atingir seus objetivos, onde surgirão obstáculos no caminho. A forma como os personagens lidam com esses desafios é o que cria conflito na história.

Para que uma história seja complexa e bem estruturada, é importante que se pense em toda a teia de personagens que atuarão no enredo, não apenas no protagonista, como argumenta Truby (2007, p. 56). Ainda segundo o autor, são os personagens ao redor que definirão o protagonista, por meio da comparação entre eles. A partir disso, o personagem principal pode ser visto por uma ótica boa ou ruim, dependendo de suas decisões. O protagonista não precisa necessariamente ser uma pessoa boa. Truby (2007, p. 76-77) afirma que a personagem principal precisa evocar principalmente sentimentos de empatia de sua audiência, não necessariamente simpatia. Quando há uma conexão empática com o protagonista, suas decisões fazem sentido para o público, mesmo que, moralmente, não sejam boas decisões. Isso torna o personagem complexo e com nuances.

Para começar a definir um personagem, é preciso conhecê-lo totalmente. Field (2001, p. 28) afirma que é necessário entender a vida do personagem antes dos eventos narrados no filme, o que ele chama de vida interior. Essa vida interior

é o que o forma e justifica suas escolhas durante a narrativa. As ações do personagem expostas durante o tempo do filme são chamadas de vida exterior, ponto que Field afirma ser o que revela o personagem. Segundo Truby (2007, p. 40), o ponto principal para criar um personagem é a definição de sua necessidade e fraqueza. O autor argumenta que a fraqueza é algo que falta no personagem e o impede de ser alguém melhor. A necessidade é o que precisa mudar para ter uma vida melhor. Essencialmente, esses dois conceitos são o que motivam o personagem a agir, são o que desencadeiam a mudança, que é a força motriz da história. Um personagem deve, na maioria das situações, passar por transformações durante o curso de ações do enredo ou todos os fatos ocorridos são irrelevantes. A fraqueza é apresentada como uma forma de demonstrar os pontos que necessitam ser confrontados no caráter do personagem.

Como descrito anteriormente por Field (2001), a gênese de um roteiro pode surgir a partir de ideias ou personagens. Neste trabalho, a ideia básica do roteiro surgiu primeiro e os personagens foram construídos a partir disso. Assim, foram elaborados de forma gradual, conforme descrição das etapas:

Premissa: uma menina entra nos sonhos das pessoas e rouba suas memórias. Ao entrar com frequência nos sonhos de um garoto, acaba se apaixonando por ele.

***Storyline*:** Jade, uma menina de dezoito anos, vive uma vida comum até descobrir ser capaz de entrar nos sonhos de outras pessoas. Toda noite, ela invade o sonho de uma pessoa desconhecida e rouba as memórias dela, que acorda sem lembrar de seus sonhos. A vida da menina, que é difícil e pessimista, se mostra cada vez mais desinteressante quando comparada ao mundo fantástico dos sonhos. Em uma das noites, ela entra no sonho de um garoto chamado Rafael e acaba interagindo com ele, o que gera uma conexão instantânea. Sem querer que ele se esqueça dela, ela decide não roubar suas memórias. Na noite seguinte, acaba entrando no sonho do garoto novamente e o mesmo acontece nas próximas semanas. Ela se apaixona por ele e decide ficar no mundo dos sonhos para sempre, convencendo o garoto a fazer o mesmo. Porém, quando decide abandonar sua vida real, fica presa num pesadelo e tem que renunciar às memórias criadas com

o garoto para se libertar. Ao acordar, ela percebe que o mundo real também pode ser incrível e que ela não havia reparado nas belezas do dia a dia enquanto estava encantada pelo mundo onírico. Assim, decide fazer mudanças e viver a vida real como se estivesse sonhando.

***Outline*:** nesse estágio, a *storyline* descrita anteriormente é expandida para que exista a divisão entre momentos na história. Cada acontecimento é descrito com mais detalhes e é uma fase primordial para o desenvolvimento final. Essa etapa serve para delimitar os acontecimentos da história e esquematizar a produção final do roteiro. No presente trabalho, a *outline* completa da história foi escrita, porém, apenas alguns trechos mais relevantes foram desenvolvidos no roteiro. A *outline* completa delineia toda a história e todo o potencial presente na narrativa para uma finalização futura.

Roteiro: a *outline* é expandida e refinada para o resultado. Nessa etapa, cenas são descritas em detalhes, utilizando de diálogos e reações entre os atores da história. Este roteiro indica não apenas as características e pensamentos dos personagens; mas também é exposto o ambiente em que eles se encontram e objetos importantes para a história. É um material crucial para o desenvolvimento das etapas seguintes.

No apêndice, foram destacados três trechos importantes do roteiro para o entendimento da narrativa. Os trechos são: a apresentação da protagonista, seu modo de viver, sua vida antes do chamado para a aventura; o primeiro sonho que ela compartilha com Rafael, onde eles se conhecem e a conexão foi estabelecida; e, por fim, o conflito principal da história, onde o mundo dos sonhos se volta contra a protagonista. Os três trechos foram escolhidos por serem representativos de três momentos cruciais da história. O primeiro narra um momento comum, a vida monótona da protagonista. O segundo é o mundo dos sonhos no seu auge do encantamento, onde a protagonista é atraída pela fantasia. E o terceiro é a quebra da ilusão, onde tudo que a protagonista conhecia sobre o mundo dos sonhos se torna irrelevante e ela é exposta a novos desafios.

3.1 Sonhos

Para a criação desse roteiro, percebeu-se a necessidade de informações teóricas sobre sonhos, já que são elementos de grande relevância na história. Para que se crie uma construção de mundo crível é preciso que exista uma lógica nos acontecimentos. Mesmo numa história fantástica, a definição dos fundamentos que compõem esse universo cria um acordo com o espectador de que certas coisas fazem sentido. Isso torna o enredo bem construído e complexo.

Não há um consenso entre os pesquisadores sobre a função dos sonhos. Segundo Sidarta Ribeiro (2019), o sono é, uma forma de consolidarmos memórias, no sentido de ser um processamento de informações que entramos em contato durante do dia. No entanto, essas informações não serão necessariamente apresentadas de forma lógica e objetiva. O autor descreve sonhos como “narrativas subjetivas, muitas vezes fragmentadas e compostas de elementos - seres, coisas e lugares - interagindo com uma autorrepresentação do sonhador, que em geral apenas observa o desdobramento de um enredo.” (RIBEIRO, 2019, p. 11-12). Mas, de acordo com Ribeiro (2019), apesar de sonhos serem relacionados às experiências vividas enquanto acordados, o que ele denomina como vigília, não são necessariamente representações exatas de momentos vividos.

No presente projeto, os artefatos que representam os sonhos são chamados de memórias. Esses objetos armazenam o conteúdo apresentado no sonho, por isso a denominação “memória”: são a lembrança de algo que ocorreu no mundo dos sonhos. De acordo com Rafael Cardoso (2013, p. 73), as memórias são os "mais importantes mecanismos de constituição e preservação da identidade" de um indivíduo, mas são fáceis de escapar da mente. Ainda segundo o autor, artefatos funcionam como resgate dessas memórias, evocando lembranças de experiências passadas. Cardoso (2013, p. 76) enumera diários, fotografias, *souvenirs* entre outros como esses artefatos ou *mementos*. Na história de Jade, esses artefatos são recipientes que armazenam fisicamente a memória de um sonho; nesse caso, são objetos que se assemelham a lâmpadas.

O sonho ocorre principalmente, mas não exclusivamente, durante o sono REM (*rapid eye movement*), onde é registrada grande atividade cerebral. Entretanto, de acordo com Ribeiro (2019), a existência do sonho só pode ser confirmada por meio da comunicação. Por isso, apesar de se pressupor que animais possam sonhar, apenas humanos podem expressar os eventos acontecidos em sonho pela fala, escrita e imagens.

As emoções fortes vividas durante o sonho só existem porque são reflexo das mesmas sensações experienciadas quando acordados, mesmo que não sejam apresentadas exatamente como ocorreram na vigília, conforme argumenta Ribeiro (2019). Numa pesquisa quantitativa realizada por G. William Domhoff e Adam Schneider, com contribuições teóricas de Calvin Hall, pode-se perceber que os sonhos possuem a capacidade de demonstrar a personalidade das pessoas. De acordo com Domhoff, se uma pessoa relata entre 75 ou 100 sonhos, essas descrições são efetivas na criação de um "retrato psicológico desse indivíduo"[5]. Ou seja, ao observar muitos sonhos de uma pessoa, sem conhecê-la na realidade, é possível conhecer sua personalidade retratada por meio de seus relatos oníricos. É assim que, na história, Jade conhece Rafael. Ao entrar constantemente nos sonhos do garoto, ela vislumbra momentos marcantes de sua vida, seu dia-a-dia, e conhece seu ambiente.

Na história deste trabalho, a protagonista invade os sonhos de outras pessoas, ou seja, entra em contato com situações que nunca vivenciou, o que traria o elemento fantástico da narrativa. Na maior parte dos sonhos que ela invade, ela é apenas uma expectadora do que o dono do sonho está imaginando. A única interação que ela possui com esses sonhos são os momentos em que ela recolhe os artefatos – as memórias.

[5] The Purpose of Dreams. https://dreams.ucsc.edu/Library/purpose.html. Acesso em: 31/08/2020

4 DESENVOLVIMENTO VISUAL

Após o estágio de desenvolvimento de roteiro, inicia-se o desenvolvimento visual do filme. O desenvolvimento visual é a etapa que define a identidade visual do projeto de animação. Segundo Maria Luísa Peón (2009, p. 10), “identidade visual é o que singulariza visualmente um dado objeto; é o que o diferencia dos demais por seus elementos visuais”. A autora argumenta que essa diferenciação é produzida de forma consciente, não é um conjunto de elementos reunidos ao acaso, e é justamente o que essa etapa do projeto realizou. Alinhado ao roteiro e às expectativas dos produtores, os artistas são encarregados de produzir peças que transmitem o estilo que conduz a produção.

É possível, e desejável, que os artistas produzam uma grande quantidade de alternativas em estilos e visões diferentes de como representar o que está escrito no roteiro. Essas alternativas expandem o leque de caminhos que podem ser seguidos na produção. Winder e Dowlatabadi (2001) definem que, numa produção bem estabelecida, o diretor de arte ou o designer de produção deve acompanhar o processo de criação e seguir as orientações do diretor para atingir o resultado desejado.

Essa etapa é uma das mais ricas em soluções criativas e inovadoras. Por ser uma etapa usualmente colaborativa, as propostas de diferentes artistas podem criar uma perspectiva completamente nova do roteiro. Um mesmo roteiro pode ser interpretado de formas completamente distintas por vários artistas.

Os principais elementos desenvolvidos nessa etapa são os personagens, as localizações e os *props*. Além disso, a paleta de cores, as formas predominantes, iluminação, são outros pontos chave para uma produção bem feita.

O foco do presente projeto teve como base a etapa do desenvolvimento visual. O conteúdo produzido foi uma visão geral da animação criada. As imagens desenvolvidas para que sejam apresentadas de forma clara e concisa num *pitch* de animação. Para essa produção, metodologias de pesquisa e criação de identidade visual são extremamente úteis.

4.1 Identidade Visual

Para a reunião dos conteúdos desenvolvidos, se mostrou necessário o desenvolvimento de uma identidade visual no sentido da criação de uma marca para o filme. Essa marca representa graficamente o título do filme.

O primeiro passo para a criação da marca foi o levantamento de termos e sensações referentes ao filme. O roteiro serviu como uma espécie de *briefing*, onde os elementos descritos na narrativa foram utilizados para o estabelecimento de uma linha de abordagem. O mapa mental retratado a seguir demonstra visualmente o levantamento de ideias.

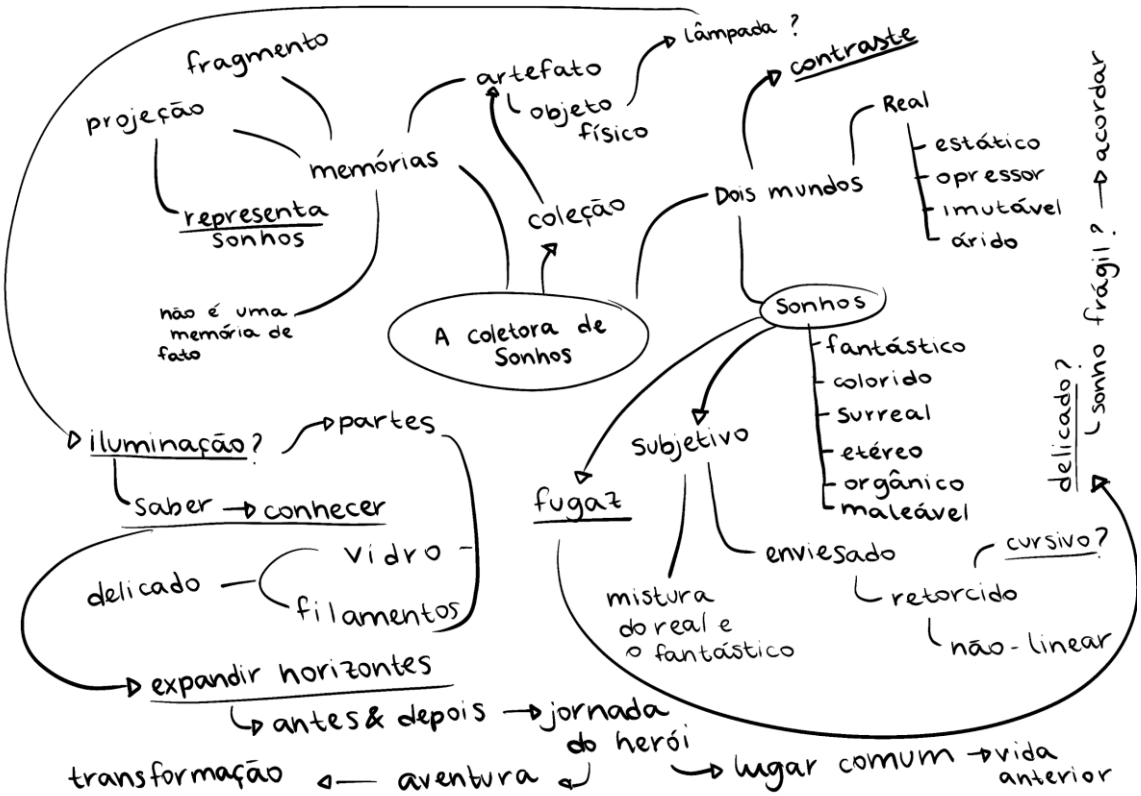


Figura 2 - Mapa mental para a criação da marca do filme. Produção da autora.

A partir do mapa mental descrito anteriormente, os requisitos de projeto estabelecidos foram:

- Ser delicada;

- Apresentar fluidez; e

- Se assemelhar aos filamentos de lâmpada, objeto escolhido no filme para representar as memórias dos sonhos.

A delicadeza foi escolhida, pois sonhos são frágeis e efêmeros, desaparecem facilmente e rapidamente das memórias ao acordar. A fluidez foi destacada porque o fluxo dos sonhos acontece de forma quase imperceptível, ou seja, não percebemos quando as mudanças ocorrem enquanto sonhamos, criando uma fluidez. A mudança no mundo onírico ocorre com naturalidade.

Levando em consideração as justificativas anteriores, a fonte Coniferous, uma fonte *script*, foi escolhida para a marca, devido ao seu caráter contínuo e delicado. Um grafismo foi adicionado à fonte, tendo em mente os filamentos de lâmpada. Na história do projeto, quando a protagonista vê as memórias, os filamentos se movem, representando o sonho que ela acaba de presenciar, e isso foi desejado na criação da marca. A assinatura principal foi a seguinte:

Figura 3 - Assinatura principal da marca. Produção da autora.

Outros elementos gráficos foram desenvolvidos, como malha gráfica e aplicações das assinaturas, baseados nos conceitos levantados para compor o sistema de identidade visual. Esses outros produtos podem ser encontrados no apêndice.

4.2 *Design* de Personagens

Os personagens são os atores que impulsionam a história. Suas ações, personalidades, relações com outros personagens, influenciam diretamente o rumo da narrativa e como decisões são tomadas. As características interiores dos persona-

gens devem estar bem definidas para que o público consiga entender e criar conexões empáticas com eles. Essas características podem ser representadas através da fala ou da tomada de decisões, como também expostas na aparência do personagem. Segundo Takahashi e Andreo (2011, p. 6), "comunicar as ideias por meio de um personagem configura uma das coisas mais importantes da tarefa de um *designer* de personagem."

Em filmes *live-action*, atores conseguem transmitir emoções de maneira sutil através de expressões, olhares, respirações. Essa sutileza, em filmes animados, se mostra um grande desafio. Uma estratégia bastante efetiva na produção de animação é o exagero. Thomas e Johnston (1981) descrevem os doze princípios da animação. Entre esses princípios está o *Squash and Stretch* – que pode ser entendido como achatar e esticar. Esse princípio, considerado pelos autores “a descoberta mais importante para animação” (THOMAS, JOHNSTON, 1981, p. 47), propõe que mesmo os movimentos mais sutis devem desafiar os limites do que é considerado "normal" no mundo real e sejam grandes e expansivos. Ou seja, se algo se contrai, todas as formas devem se achatar ao máximo e se algo se expande, todas as formas devem se esticar ao máximo. Esse princípio cria uma imagem em movimento que só pode ser atingida por meio de animação. Isso estabelece expressões potencializadas, gestos expansivos e as aparências demonstram muito sobre a natureza dos personagens em questão. Esses exageros não são feitos sem critérios. Os limites são desafiados de forma consciente, desejando aguçar reações inconscientes da audiência.

Uma das técnicas mais utilizadas para o estabelecimento de personagens cativantes e interessantes é o uso da silhueta. A silhueta funciona como uma ferramenta para que se enxergue o panorama geral da forma do personagem, não apenas seus detalhes. Isso faz com que o personagem seja reconhecível em várias situações e funcione em vários contextos.

Na figura 4, estão representados dois personagens com a silhueta esguia: Yzma, a vilã de A Nova Onda do Imperador (2000) e o Sr. Raposo, protagonista de O Fantástico Sr. Raposo (2009). Suas personalidades são indicadas por meio de suas formas. Yzma é vaidosa, egoísta, totalitária e quer ser a líder do império do

protagonista. Sua formatação corporal é preenchida por arestas e pontas, algo que indica perigo e dor. Ela se assemelha a um esqueleto, que culturalmente é associado à morte, ao fantasmagórico. Isso também pode ser representado por suas cores frias em contraste à paleta majoritariamente quente do resto do filme. Já o Sr. Raposo não apresenta tantos ângulos quanto a vilã. Assim como as raposas normalmente são conhecidas, o protagonista é astuto, inteligente e egocêntrico. Isso justificaria suas formas mais agudas e compridas, porém, praticamente todas as suas arestas são arredondadas e suaves. Isso ocorre pois, apesar dessa primeira visão do Sr. Raposo, ele é gentil e se importa com sua família e sua comunidade, arriscando a própria vida para o bem-estar comum. Essa dicotomia entre agudo=vilão e suave=mocinho é um recurso bastante utilizado no *design* de personagens.

Figura 4 - Yzma, vilã de *A Nova Onda do Imperador* (2000) e Sr. Raposo, protagonista de *O Fantástico Sr. Raposo* (2009).

Fonte: [https://villains.fandom.com/wiki/Yzma, edição própria]; [https://animationscreencaps.com/fantastic-mr-fox-2009/, edição própria]

Ainda segundo Takahashi e Andreo (2011, p. 2-3), o processo de criação de personagens é o processo criativo de design. Os autores definem que, para um desenvolvimento bem-sucedido, é estabelecido um *briefing* em que as principais características e questionamentos são levantados para que ocorra um estudo para a solução dos problemas. A partir disso, alternativas são geradas e refinadas até que se atinja o resultado esperado. No caso do presente projeto, a construção interna dos personagens foi feita no estágio anterior, de criação do roteiro.

O projeto apresenta dois protagonistas, Jade e Rafael, e, primariamente, seis personagens secundários. A história é contada pelo ponto de vista de Jade, por isso, o design de personagens foi baseado em sua perspectiva do mundo que está experienciando. Os personagens com quem ela teve contato antes de entrar no mundo dos sonhos são expansões da realidade que vive, o mundo real. As cores utilizadas na composição desses personagens estão de acordo com a paleta que representa o mundo real: vermelhos, cinzas e pretos.

A personagem que representa maior oposição a Jade é sua mãe, Helen. Por isso, entre os personagens desenvolvidos, ela é a que possui mais arestas. Apesar de ter bastante carinho pelos filhos, acaba tendo dificuldade de expressar, fazendo com que demonstre uma postura severa. O objetivo foi que suas roupas e suas formas representassem rigidez e um certo amargor, visto que ela foi criada dessa maneira e reproduz esse comportamento nos filhos. Sua expressão é séria e todos os seus movimentos são pensados e pouco expansivos. Gabriel, o irmão mais novo de Jade, ainda possui o brilho da infância. Ele é criativo, energético e otimista. Apesar disso, ele é tímido e modesto como a irmã. Sua silhueta é esguia, pois ele gosta de praticar esportes e está sempre sorrindo. Elisa, melhor amiga de Jade, tem a mesma idade da protagonista, mas é muito mais extrovertida e sarcástica. Ela detém a característica de uma pessoa que não consegue esconder os sentimentos e sempre fala o que pensa. Muitas vezes, algumas pessoas a consideram insensível, contudo, tem um grande coração e se importa muito com as pessoas, está sempre no celular e adora festas, já está na faculdade e sempre tem algo planejado a ser executado.

Jade entra em contato com a vida de Rafael e das pessoas que o cercam por meio dos sonhos do garoto. O primeiro grande contraste percebido são as cores do mundo do sonho. Tudo é mais brilhante e vibrante. Os pais de Rafael representam bem essa paleta mais receptiva. Eles são o polo oposto da mãe de Jade. Sempre incentivaram o filho a alcançar seus sonhos, mesmo que eles não sejam práticos. São amorosos e alegres e sempre estão envolvidos na vida do filho. Fábio é advogado e Luciana é psicóloga, e os dois são bem-sucedidos, o que proporcionou a Rafael uma vida confortável. O garoto não tem irmãos, apenas uma cachorrinha chamada Filó. É uma pug preguiçosa, gordinha, gulosa e dócil; ela prefere passar os dias deitada em sua cama. Rafael caminha com ela pela cidade todos os dias e ela não perde a oportunidade de deitar-se no chão toda vez que param. Fica ofegante com facilidade e não tem paciência (ou energia) para brincar com outros cachorros.

Os personagens secundários existem para construir o mundo no qual a história se passa, representando os desafios e visões que os protagonistas devem vivenciar. Suas relações e contatos evidenciam os contrastes e desejos dos personagens principais. Na figura abaixo os personagens secundários descritos são representados:

Figura 5 - Da esquerda para a direita: Helen, Gabriel, Elisa, Fábio, Luciana e Filó.

A criação dos protagonistas se mostra um dos pontos mais importantes da produção. Além da sua construção psicológica estabelecida no roteiro, sua aparência também deve evidenciar sua personalidade e seus gostos pessoais. Além disso, são os personagens que aparecem com mais frequência na história, por isso requerem mais tempo de desenvolvimento e cuidado.

Jade, a protagonista principal, é uma menina de 18 anos, reservada e quieta. Ela é um pouco tímida e costuma guardar os próprios sentimentos para si, com medo de acabar magoando alguém. Não gosta muito de chamar atenção para si mesma. Quando terminou a escola começou a trabalhar para ajudar a mãe com as despesas da casa. Vive sua rotina sem muita emoção. Se considera uma pessoa simples, fácil de agradar. Vive muito o momento, tem dificuldade de pensar no futuro. Apesar de tudo é muito curiosa e repara detalhes pequenos que normalmente passam despercebidos para outras pessoas. Quando descobre a capacidade de entrar nos sonhos dos outros, se fecha ainda mais na própria mente e se afasta dos familiares.

A aparência de Jade representa inicialmente a praticidade e simplicidade que a protagonista apresenta. Suas roupas são confortáveis e modestas: moletom, calças *legging* pretas e tênis, sem acessórios. Seu cabelo se mantém constantemente amarrado, por conta da facilidade, já que ela não possui muito tempo para pensar na própria aparência. Além disso, sua postura e expressão contêm sua timidez e curiosidade.

Com essas características definidas, foram desenvolvidos alguns rascunhos iniciais. A figura a seguir foi um compilado de rascunhos feitos em épocas distintas:

Figura 6 - Rascunhos iniciais da personagem Jade. Produção da autora.

Esses rascunhos foram feitos como uma forma de explorar as possibilidades de formas e composição. A partir deles, associado com as características da personagem e para manter a coesão de estilos, chegou-se a uma alternativa final, exposta pelo *model sheet* abaixo:

Figura 7 - *Model sheet* de Jade. Produção da autora.

O *model sheet* é um recurso utilizado para a representação de todos os ângulos do personagem exposto. No caso acima, temos a versão colorizada como perfil ¾, além da frente, costas e perfil dos dois lados da personagem. Esse esquema ajuda a entender o *design* como um todo e auxilia os animadores a criarem o movimento. Outro recurso bastante útil é a *expression sheet*, onde várias expressões faciais do personagem são expostas, como na figura a seguir.

Figura 8 - *Expression sheet* de Jade. Produção da autora.

Para a construção de Rafael, o processo foi similar. Ele é um garoto de 19 anos e é basicamente o oposto de Jade. Expansivo, alegre e extrovertido, Rafael tem muitos amigos e gosta de mudanças. Artístico, ele está sempre carregando seus cadernos de desenho e sua mente está sempre em atividade constante. Ele gosta de passear na praia com sua cadelinha, Filó, coisa que ele faz diariamente.

Durante esses passeios, sempre tem ideias de coisas para pintar, fotografar, escrever etc. Seu estado natural é estar sorrindo, radiante. Ao conhecer Jade, ele percebe um lado mais introspectivo de sua própria personalidade e conhece novas vivências.

Por ser apresentado no mundo dos sonhos, a paleta de cores de Rafael segue o mesmo esquema. Ele também usa roupas confortáveis, mas, diferente de Jade, ele se importa mais com a própria aparência e deseja que suas roupas sejam um complemento de sua personalidade alegre e descontraída. Ele usa grandes óculos, meias e tênis de cores vibrantes. Ele mostra sua criatividade nos mínimos detalhes. Assim como no caso de Jade, vários rascunhos foram elaborados para o desenvolvimento da melhor alternativa, como na figura a seguir:

Figura 9 - Rascunhos iniciais da personagem Rafael. Produção da autora.

A partir dos rascunhos, o *model sheet* da versão final foi criado:

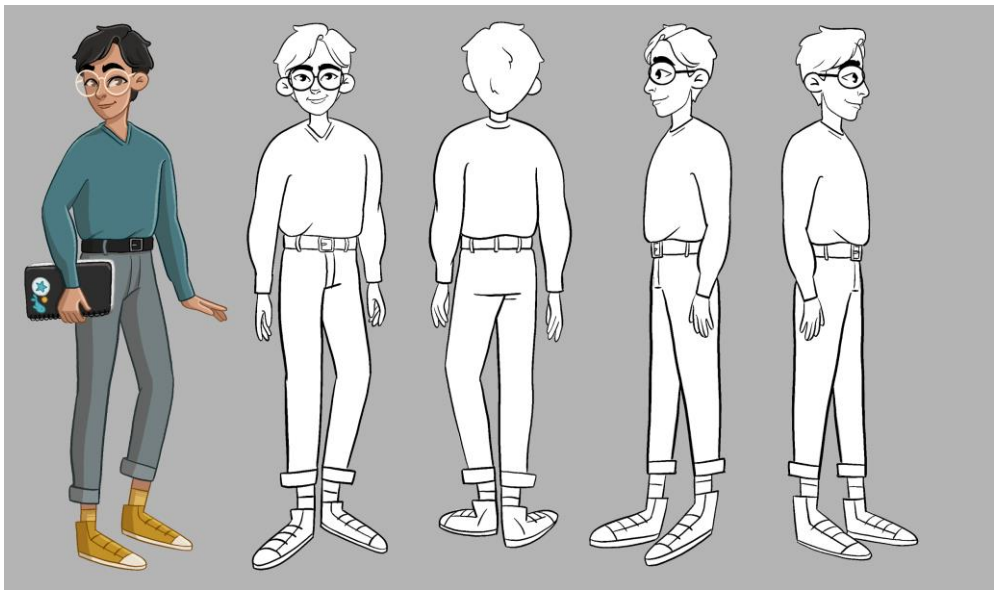


Figura 10 - *Model sheet* de Rafael. Produção da autora.

E por fim, o *expression sheet* de Rafael também foi feito:

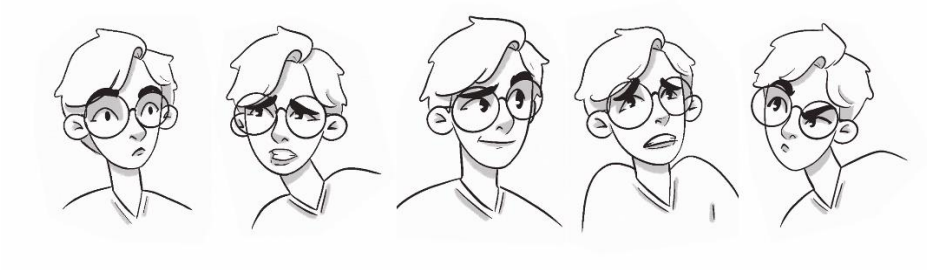


Figura 11 - *Expression sheet* de Rafael. Produção da autora.

4.3 Ambientação

Em filmes, os cenários são elementos que localizam onde a história se passa. Dependendo da necessidade da narrativa, podem ser tão importantes quanto personagens ou apenas pano de fundo. Se o objetivo é desenvolver bem as localizações, uma ambientação bem feita tem a capacidade de fazer com que a história pareça viva e crível.

No presente projeto, a proposta desejada foi a associação de elementos reais aos fantasiosos para criar cidades novas, mas que, ao mesmo tempo, sejam

próximas da realidade. Para atingir esse resultado, a arquitetura de cidades reais será explorada e combinada a elementos novos e interessantes, que desafiam a estrutura do real. Essa é uma das grandes vantagens da produção de animação. Os limites podem ser provocados para a criação de algo inédito e cativante.

Essa ideia foi amplamente utilizada no filme Operação Big Hero (2014), dos estúdios *Walt Disney Pictures*. O filme foi baseado na história em quadrinhos *Big Hero 6*, que se passa em Tóquio, mas, para a película, os produtores desejavam que os personagens vivessem num local mítico. A solução criada foi a fusão de duas cidades existentes: Tóquio e São Francisco, criando a cidade fictícia *San Fransokyo*. Utilizando elementos icônicos das duas cidades e modificando-os para uma maior estilização, os artistas e diretores desenvolveram um local fantasioso, mas que ainda evoca a essência dos locais. Don Hall, um dos diretores do filme, explica a decisão da criação da cidade:

> Nós queríamos que San Fransokyo fosse um mundo legal e divertido, então valeria a pena comprar um ingresso para experienciar uma cidade que você não conseguiria visitar em nenhum outro lugar do mundo, apenas na sala de cinema. É quase um personagem no filme.
> (HALL, 2014, p. 16, *tradução minha*)

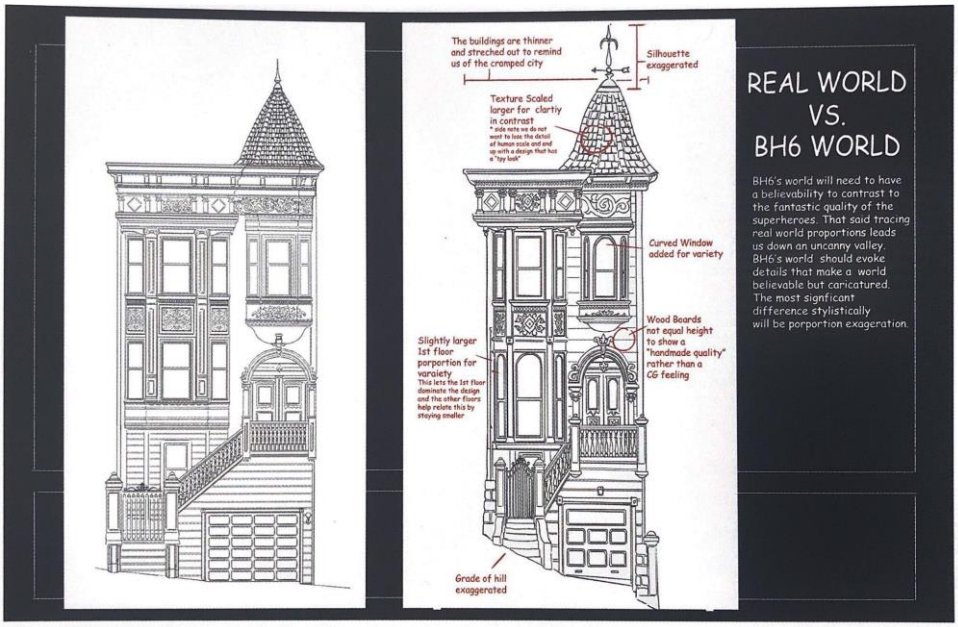


Figura 12 - Projeto de cenário com proporções exageradas, feito por Scott Watanabe para o filme *Operação Big Hero*. (JULIUS, 2014, p. 15)

No presente projeto, a história não é contida em apenas um local. A protagonista vive num local concreto, sua cidade natal, e explora localizações fantásticas por meio dos sonhos que invade. É necessário que o espectador consiga notar claramente a distinção entre esses dois mundos: o real e o onírico. Para isso, essa distinção deve ser extremamente visual e deve refletir os sentimentos da protagonista em relação aos locais. Em sua cidade natal, em que ela se sente presa e cansada da rotina, o ambiente é asséptico, existem mais arestas e superfícies mais rígidas. Existe também equilíbrio simétrico nas formas do mundo real, que, apesar de ser uma característica de constância, também pode significar estagnação (GOMES FILHO, 2008, p. 59). Essas formas demonstram os sentimentos da protagonista.

No mundo dos sonhos, as formas são suaves e mais convidativas. Há uma grande influência da natureza no mundo dos sonhos, evidenciando as formas mais arredondadas. Essas formas são mais agradáveis, pois são mais naturais na percepção humana e mais contínuas, não havendo quebras na leitura dessas imagens (GOMES FILHO, 2008, p. 85). As cores são mais brilhantes e vibrantes. Entretanto, à medida que a protagonista vai conhecendo mais o mundo dos sonhos, sua cidade natal começa a apresentar elementos do local fantasioso. Isso ocorre de maneira gradual, de modo que, ao fim do filme, quando ela percebe que o mundo real pode ser tão bom quanto o mundo dos sonhos, sua cidade de fato reflete a beleza que a encantou no mundo onírico.

Tem-se como objetivo que os cenários apresentados no filme representem a essência de ambientes brasileiros. As cidades criadas devem representar uma aura de familiaridade para o público. Por isso, a cidade natal da protagonista foi baseada na cidade natal da autora: Brasília.

A arquitetura moderna surge em um momento de grandes transformações na sociedade do século XX. O crescimento das cidades e o avanço tecnológico e industrial refletiam na criação de espaços urbanos supostamente mais funcionais e com grandes estruturas que se utilizavam dos novos materiais, como o aço e o vidro laminado (CURTIS, 2008). Havia um desejo utópico no desenvolvimento dessa nova arquitetura como uma forma de resposta ao presente pessimista. A

arquitetura representa um ideal de progresso dos projetistas e da sociedade, um desejo de se criar um mundo melhor, baseado em princípios do passado e uma previsão do futuro. Segundo Curtis (2008, p. 24), “havia a tendência de localizar o ideal em um lugar qualquer do passado, ou então de se sonhar com um esboço de futuro cheio de brumas, como alternativa ao presente sombrio e incômodo”.

Fora do contexto dos Estados Unidos e Europa, a expressão da arquitetura moderna ocorreu levando em conta os elementos regionais particulares de cada lugar, como clima e cultura. Entretanto, é importante frisar que essas expressões regionais ocorreram com um certo distanciamento da sociedade, se aproximando mais da elite do que do povo. A cidade de Brasília foi construída nos princípios da arquitetura modernista. Uma cidade com concepções utópicas, Brasília foi idealizada com o objetivo de ser uma cidade do futuro, em que existia um grande leque de possibilidades. O céu é um elemento marcante na cidade, em que os espaços vazios criam contraste entre as escalas monumentais dos prédios e a imensidão celeste. Em oposição a esse idealismo, a cidade foi criada baseada em conceitos tecnocratas, em que a funcionalidade tinha um papel marcante no estabelecimento de um “símbolo da dedicação nacional ao desenvolvimento industrial” (CURTIS, 2008, p. 501).

Brasília é uma cidade de escala monumental em que as distâncias, os espaços vazios e a racionalização podem desvalorizar o aspecto humano. O planejamento intenso entra em conflito com crescimento orgânico, expulsando quem não se adequa para as zonas periféricas e acentuando a desigualdade. Porém, por ser uma cidade jovem, ainda é um local que está construindo suas narrativas. De certa forma, por receber uma grande quantidade de imigrantes de outras regiões do país, é um local em que ainda está estabelecendo sua cultura e seus costumes, ainda é permeável quanto às novas vivências.

As características descritas acima evidenciam os dois estados que a protagonista enxerga na cidade: a indiferença e as novas possibilidades. A transição entre esses dois momentos será o que guiará a história, a transformação que a protagonista deverá passar para descobrir seu caminho.

O mundo dos sonhos deveria se opor ao mundo real e ao *status quo* da protagonista. Para evocar a questão da familiaridade e cultura brasileira, esse novo ambiente foi criado também baseado em outras cidades do país. Inspirado nas cidades de Barreiras, Bahia e em Maceió, Alagoas, duas cidades mais antigas do que Brasília, o mundo dos sonhos deveria representar um crescimento mais orgânico. Em Maceió, por exemplo, houve um crescimento de população bastante expressivo nos anos 1960. Hoje seu município abriga 30% da população do Estado de Alagoas (LOPES, JUNQUEIRA, 2005, p. 15). O aumento da população ocorreu de forma mais orgânica em áreas de declive da cidade, longe da orla. E outra forma de expansão urbanística ocorreu nas décadas de 1970 e 1980, com um maior crescimento vertical da cidade, principalmente nas regiões litorâneas, como uma forma de aquecer o turismo da área (BARBOSA, 2009, p. 3). Ou seja, essa expansão da cidade ocorre tanto para abarcar a nova população quanto para atender interesses econômicos. Esse desenvolvimento se mescla à paisagem histórica, de prédios centenários, e à natureza do local.

O mundo dos sonhos então deve ser um local onde a natureza e o urbano coexistam de forma orgânica. Alinhado ao elemento fantástico da história, as cores são muito mais vibrantes e os elementos são mais exagerados e marcantes, se comparados ao mundo real. Há um casamento, também, do histórico ao recente, costurando o ambiente que Jade ficará maravilhada ao conhecer.

4.3.1 Processo de criação dos cenários

Assim como em outras partes do projeto, a criação dos cenários ocorreu de forma gradual. Os cenários são cruciais para a ambientação do filme e os elementos contidos neles determinam o espaço de interação e o tempo médio que as ações ocorrem.

Para o presente projeto, o desenvolvimento dos cenários ocorreu a partir do roteiro. O primeiro passo foi a adaptação do roteiro para o *storyboard*. O *storyboard* é importante para definir os planos que a história vai ser exibida para a audiência, serve como o ponto de vista que exibe o roteiro de forma visual. Como descrito

anteriormente, essa tradução para o visual pode alterar o roteiro, adaptando, da melhor forma possível, as palavras para imagens.

Depois da etapa do *storyboard*, foram desenvolvidos esboços de forma para o cenário. Nessa fase, foi utilizada apenas a escala de cinza, focando nos valores e volumetria da cena. Esse recurso foi utilizado para dar maior enfoque no conteúdo retratado e nos pontos de destaque. Para a construção da cena, foram criados painéis semânticos, com imagens de referência, recortes do roteiro e outros.

Em seguida, iniciou-se o trabalho de refino da imagem. A *lineart*, ou contorno da imagem, foi definida e as cores foram adicionadas. Foi importante que houvesse uma coesão de estilos entre os cenários e os personagens, para que ambos elementos fossem unidos de forma orgânica. Sombreamento e iluminação também foram estabelecidos nessa etapa.

A seguir foi exposta uma esquematização detalhada da criação de um dos cenários do filme. O momento retratado é referente ao primeiro encontro de Jade e Rafael, quando a menina invade os sonhos dele.

No roteiro:

> Um brilho ofuscante impede que Jade se localize por alguns segundos. Ela olha em volta, a vista se adaptando. Ela está na orla de uma praia. Prédios antigos com fachadas gastas e pintura descascando ocupam o mesmo espaço de prédios reluzentes com janelas de vidro espelhadas. Entre esses prédios, árvores frondosas contrastam suas cores vibrantes com o céu azul celeste. Uma rua asfaltada se estende na frente dos prédios, mas nenhum carro transita. Jade está na calçada de concreto do outro lado da rua. Aqui, vários bancos também de concreto estão salpicados a distâncias quase idênticas. Vegetação baixa se mistura com a areia da praia e palmeiras criam sombras suaves.
>
> Ao encarar o mar, Jade perde o fôlego. Gigantescas baleias azuis escuras saltam, extremamente próximas à costa. A água se agita e as engole com uma delicadeza que não pode ser real. Os saltos são tão altos que as baleias parecem flutuar por alguns segundos.

Storyboard e painel semântico:

Figura 13 - *Storyboard* do trecho do roteiro acima. Quadro destacado em vermelho é o plano escolhido para refino. Produção da autora.

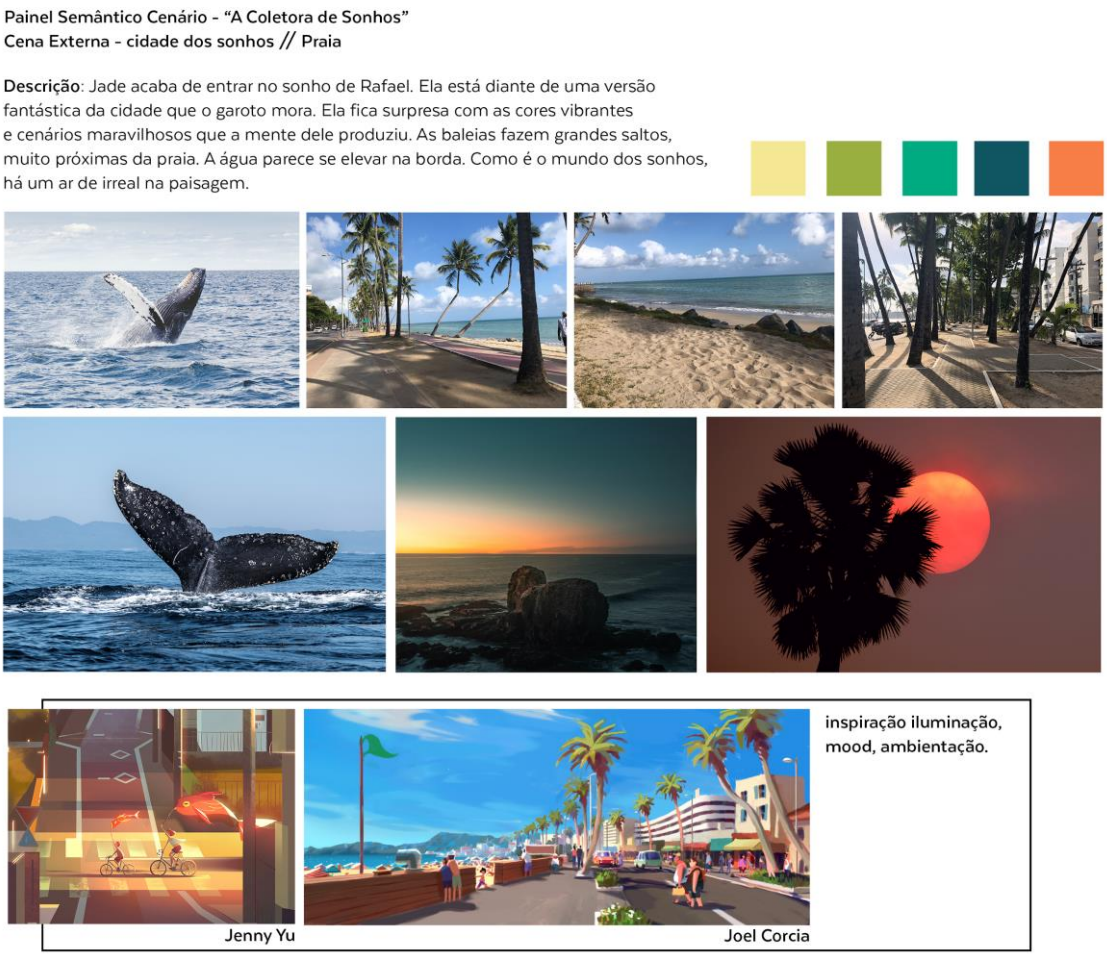


Figura 14 - Painel Semântico - Cenário Praia.

Desenvolvimento:

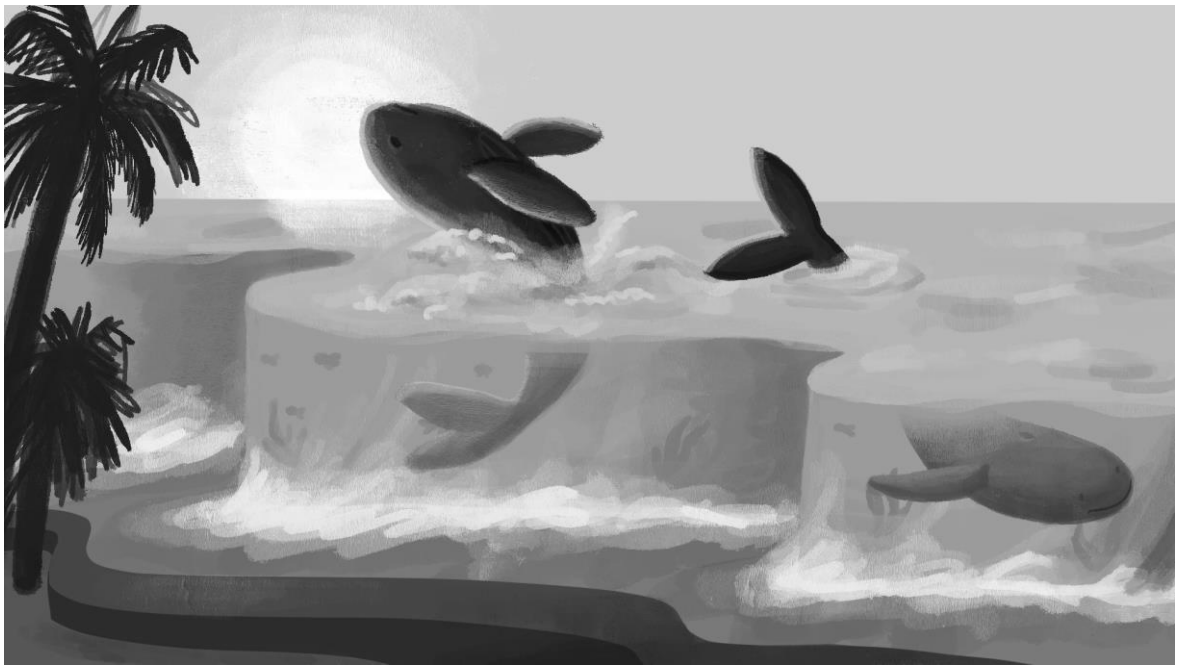


Figura 15 - Primeira versão do cenário em escala de cinza. Enfoque nas formas e nos valores. Produção da autora.

Figura 16 - Primeira versão do estudo de cores e iluminação. Produção da autora.

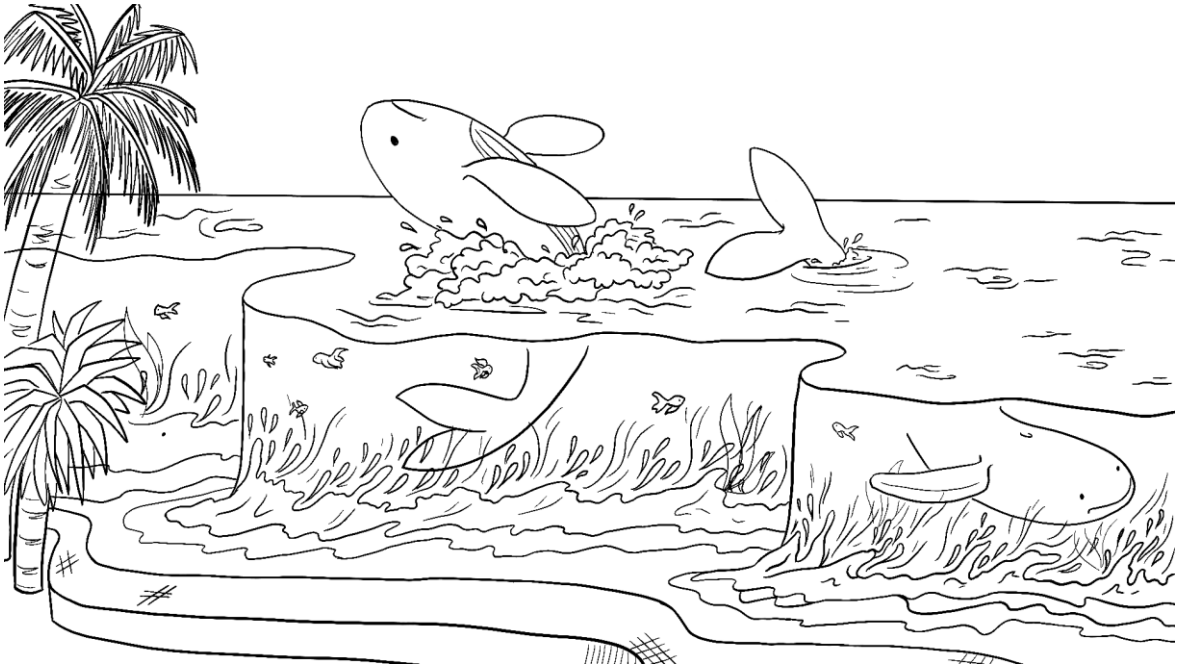


Figura 17 - *Lineart* do cenário. Produção da autora.

Figura 18 - Cenário finalizado com cores, texturas e iluminação. Produção da autora.

4.3.2 Os três momentos

Durante a história da animação, Jade, a protagonista, transita por três momentos principais: sua vida anterior no mundo real, o mundo dos sonhos — que ela conhece, principalmente, por meio da imaginação de Rafael —, e, por fim, um pesadelo que ela fica presa, no clímax da história. Esses três momentos foram representados de forma visual, utilizando a paleta de cor e as formas como um indício da mudança. Foram estabelecidos inicialmente os seguintes conceitos para a criação desses ambientes:

Figura 19 - Paleta de cores do mundo real.

No mundo real, para demonstrar o árido, desértico, foram utilizadas cores mais quentes com o aspecto pouco saturado. Apesar da perspectiva de calor e aconchego que cores quentes normalmente trazem, o vermelho, o bege e o marrom foram usados aqui como uma forma de mostrar um clima mais terroso, que se assemelhasse ao mundo real. A pouca saturação dos tons existe, pois, a protagonista não consegue enxergar a cor e a vida de seu lar como ele é, somos apresentados aos cenários pela perspectiva de Jade. As formas que compõem o cenário são mais agudas e quadradas, para demonstrar o ambiente asséptico. Depois que Jade começa a visitar o mundo dos sonhos, elementos desse mundo fantástico começam a aparecer discretamente em sua cidade natal. Ela só percebe esses elementos no fim da história, quando já passou completamente pela transformação pessoal que a aventura a proporcionou.

Figura 20 - Paleta de cores do mundo dos sonhos.

No mundo dos sonhos, os cenários são fantásticos e não há limites de perspectiva e lógica. O tempo não corre da mesma forma e as distâncias são irrelevantes. Aqui, somos apresentados a cores mais vivas e vibrantes, quando comparadas ao mundo real. A paleta de cor é composta tanto por tons quentes quanto frios, mas todos são muito saturados é há muito contraste entre os elementos. Esse brilho deixa Jade completamente encantada, já que não está acostumada a enxergar essas cores. Tudo no mundo dos sonhos é convidativo, demonstrado pelas formas curvas e suaves do ambiente. A natureza aparece com bastante destaque nos sonhos de Rafael e as cores vibrantes podem ser vistas nas árvores, nas águas, no céu e nos animais.

Figura 21 - Paleta de cores do pesadelo.

O último momento do filme é o pesadelo em que Jade fica presa. Esse momento do pesadelo é uma mistura do mundo real com o mundo dos sonhos: possui as formas ameaçadoras e as cores menos saturadas do mundo real, mas também mostra a imprevisibilidade do mundo dos sonhos. A paleta de cores é mais escura e fechada, menos convidativa. Mas é dentro do pesadelo que Jade enxerga sua cidade natal da forma fantástica do mundo dos sonhos, percebendo uma forma de escapar. O ambiente é caracterizado pela repetição de formas e tudo é mais escuro e menos convidativo.

5 *PITCH BIBLE*

Após o término do desenvolvimento visual, iniciou-se o estágio de produção da *pitch bible* da animação. Para que uma animação receba investimentos para ser produzida, ela precisa ser apresentada. Uma das ferramentas importantes que devem ser utilizadas nessa apresentação é a *pitch bible*. A *pitch bible* seria algo como "Bíblia do Argumento", ou seja, um conjunto de textos que apresentam e justificam a produção da animação. De acordo com Milic e McConville (2006, p. 16), uma *pitch bible* tem como algumas das funções apresentar o conceito da história e delinear o design dos personagens principais e cenários.

Para apresentar esse conteúdo, *Cartoon Pitch Pro* (2018) define alguns pontos que são essenciais para uma *pitch bible* de sucesso. Entre esses pontos estão: descrições breves da história e personagens, personagens marcantes e apresentação do universo em que a história se passa. O artigo define ainda que um bom *pitch* precisa representar, além dos pontos já mencionados, a habilidade, paixão e personalidade do projetista.

Para a construção da *pitch bible* do presente projeto, foram reunidos os conteúdos visuais já apresentados anteriormente, complementados com pequenos textos de apoio. Esses textos de apoio têm como objetivo contextualizar a audiência sobre a história e personagens desenvolvidos. A divisão de conteúdos ocorreu em quatro partes: introdução, apresentação de personagens, ambientação e desenvolvimento do universo.

Figura 22 - Capa da *Pitch Bible*, produção da autora.

A introdução é composta por dois textos: uma pequena apresentação da *pitch bible* e uma pequena descrição da animação. A apresentação da *pitch bible* serve como o primeiro contato da audiência com o conteúdo que será apresentado, uma forma de contextualização e justificativa. A descrição da história é uma sinopse mais aberta da ideia inicial da história. O texto é composto de forma mais vaga pois uma *pitch bible* é uma sugestão dos caminhos que uma animação pode tomar, aguçando a curiosidade de quem entrar em contato com a obra.

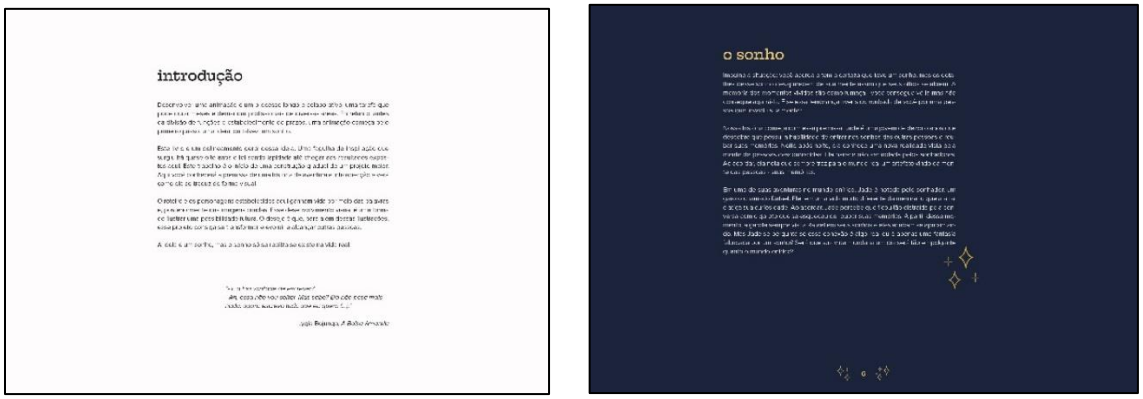


Figura 23 - Páginas de introdução, produção da autora.

Na seção Personagens, há um delineamento geral dos personagens principais, dando destaque à protagonista Jade, que guia a história. Foram utilizadas duas páginas duplas para Jade, onde uma pequena descrição de personagem é apresentada junto com seus *model sheets*, *expression sheets*, um *prop* relevante e várias posições dinâmicas. Foi utilizado um esquema semelhante para Rafael. Os personagens secundários foram apresentados em uma *lineup*[6] com suas descrições.

[6] “Formação, alinhamento”, segundo *Linguee*.

Figura 24 - Páginas dos personagens principais, produção da autora.

Na seção Ambientação, foram descritos elementos importantes na criação da história. Um desses elementos foram os artefatos que Jade coleta nos sonhos, as memórias. Há também uma pequena descrição dos três momentos da história, e as paletas de cor que os representam. Por fim, há uma representação de como ocorreu o desenvolvimento dos cenários.

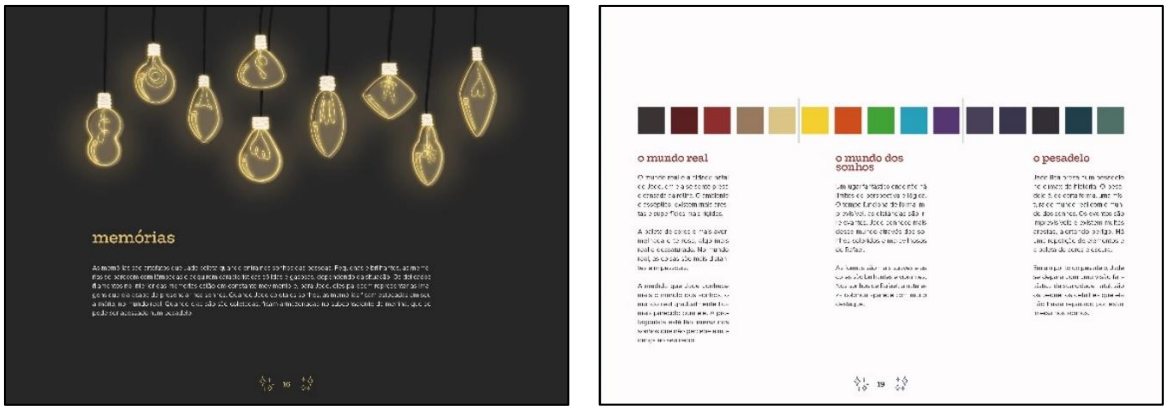


Figura 25 - Páginas das memórias e dos três momentos, produção da autora.

E por fim, a última seção da *pitch bible* é uma descrição do universo em que a história se passa, apresentando cenários e locais relevantes para a história. Em alguns pontos, as imagens são acompanhadas pelos trechos do roteiro em que elas foram baseadas, dando assim uma pequena visão do que seria apresentado na animação.

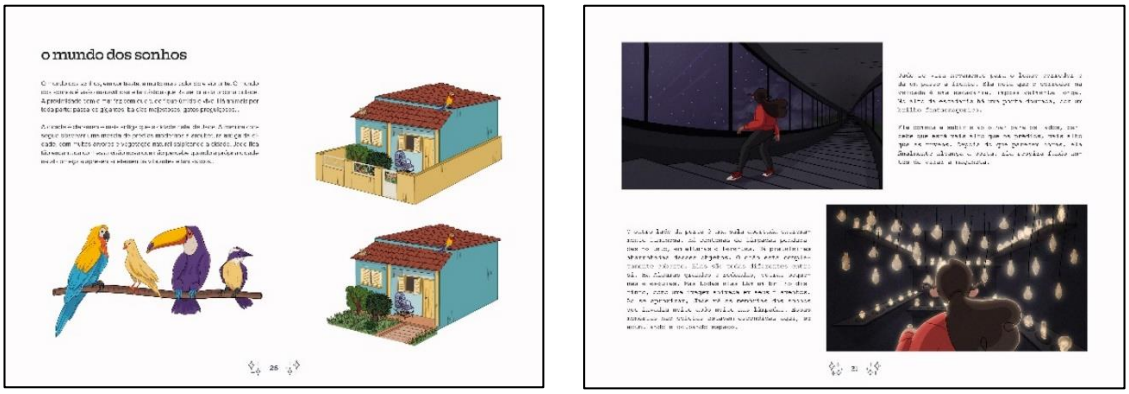


Figura 26 - Páginas dos ambientes do filme, produção da autora.

Após a conclusão desse processo, essa *pitch bible* tem como objetivo apresentar a história para pessoas que possam se interessar em investir na animação. Ela poderia ser distribuída tanto *online*, em formato PDF, quanto ao vivo, impressa e encadernada. Esse documento é a reunião de tudo que foi desenvolvido nesse projeto e representa não apenas a essência da história como também tempo de dedicação.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um dos objetivos deste trabalho foi a compreensão do processo de criação de uma animação. Pode-se concluir que esse objetivo foi alcançado efetivamente. O trabalho de pesquisa se mostrou tanto esclarecedor quanto eficaz em apontar os caminhos que deveriam ser percorridos para uma produção bem estruturada.

Ao fazer a pesquisa preliminar sobre a produção audiovisual, foi possível compreender as diferenças entre *live-action* e animação. As duas se mostraram produções similares em questão de organização e divisão de tarefas. A fase de pré-produção de animação é bastante rica e é onde a essência do filme é estabelecida. Essa fase de pré-produção guia todo o desenvolvimento do projeto.

O roteiro é o início dessa pré-produção e serve como base de todo o filme. O roteiro explicita a transformação que os personagens passam durante a história e ambienta os eventos. Os temas trabalhados no roteiro funcionam como um guia para o desenvolvimento visual da história. Ao fazer um roteiro bem trabalhado, várias questões que surgem durante o resto da produção podem ser respondidas por ele.

A produção visual se mostrou um trabalho desafiador que demandou bastante planejamento. Alinhado às informações dispostas pelo roteiro, a criação da identidade visual do filme teve uma etapa de expansão, onde foram propostas várias alternativas, até chegar ao refino. O caráter colaborativo que a animação possui, infelizmente não foi completamente aproveitado no projeto. A pouca participação de outros artistas no projeto ocorreu informalmente, mais voltado ao aspecto de aconselhamento e dicas para o melhor andamento da produção. Apesar do resultado ter sido satisfatório, a produção conjunta de vários artistas tem o potencial para gerar resultados bastante férteis e interessantes. Em trabalhos futuros é importante que exista uma maior colaboração.

O desenvolvimento dos personagens foi essencial para o entendimento das suas personalidades e das relações entre eles. Ao utilizar das informações de roteiro para criar uma correspondência visual das suas personalidades, a produção foi frutífera e auxiliou na compreensão completa da história. O resultado obtido foram personagens que se integram nos ambientes que pertencem e demonstram suas individualidades de forma visual.

A criação dos cenários foi um dos maiores desafios da produção, por conta da prática ser algo fora da zona de conforto da autora. Esse estudo da criação dos ambientes e a transmissão da história por meio das imagens fez com que a produção fosse atrativa. Houve uma exploração maior das ferramentas e técnicas de produção para atingir um resultado satisfatório, sendo nessa etapa onde foi feito o maior uso de referências e construção gradual.

E por fim, a produção da *pitch bible* foi extremamente importante para a reunião e concretização de todo conteúdo produzido. Ao organizar as imagens e textos na diagramação, foi possível observar os pontos fortes e fracos e, assim, trabalhar os elementos que precisavam de revisão. Ao completar o editorial, a reunião dessas informações foi satisfatória e consegue, efetivamente, transmitir a história da animação.

Dessa forma, pode-se concluir que o projeto foi um trabalho desafiador, mas enriquecedor. Os problemas e imprevistos enfrentados durante a produção serviram como uma forma de aprendizado para as produções futuras. Mas, acima de tudo, o resultado atende às expectativas que a autora tinha no início do projeto, mostrando que a jornada foi satisfatória.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

"O menino e o mundo", de Alê Abreu, é indicado ao Oscar de melhor longa-metragem de animação, 2016. ANCINE. Disponível em: https://ancine.gov.br/pt-br/sala-imprensa/noticias/o-menino-e-o-mundo-de-al-abreu-indicado-ao-oscar-de-melhor-longa-metragem-de. Acesso em: 13 nov. 2019

BARBOSA, G. **Arquitetura contemporânea em Maceió (1980-2008): uma reflexão crítica**. 2009. 169 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo: Dinâmicas do Espaço Habitado) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2009.

BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **A arte do cinema: Uma introdução**. Campinas: Editora da Unicamp; São Paulo: Editora da USP, 2018.

CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. 2ª edição. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CURTIS, W.J.R. **Arquitetura moderna desde 1900**. 3ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2008.

DEL TORO, Guillermo. “Animation is a medium, not a genre- nor an interest for kids & families only”. 16, novembro, 2018. Twitter: @RealGDT. Disponível em: https://twitter.com/realgdt/status/1063527483524423680. Acesso em: 03 out. 2019.

FIELD, S. **O manual do roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico**. 14ª edição. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GOMES FILHO, J. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. 8ª edição. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.

JULIUS, J. **The Art of Big Hero 6**. Estados Unidos, Chronicle Books: 2014.

LIVE ACTION. CAMBRIDGE ENGLISH DICTIONARY. Disponível em: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/live-action. Acesso em: 13 ago. 2020

LOPES, A.; JUNQUEIRA, E. **Habitação de interesse social em Maceió**. Rio de Janeiro: IBAM/DUMA, 2005

MCNICHOL, T. Hollywood Knights, 2012. PORTLAND MONTHLY. Disponível em: https://www.pdxmonthly.com/news-and-city-life/2012/07/0209-knights. Acesso em: 13 ago. 2020

MILIC, L.; MCCONVILLE, Y. **The animation producer's handbook**. Sydney: Allen & Unwin, 2006.

PEÓN, M. **Sistemas de identidade visual.** 4ª edição. Rio de Janeiro: 2AB, 2009.

RIBEIRO, S. **O oráculo da noite: A história e a ciência do sonho.** São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

Schneider, A.; Domhoff, G. W. (2020). The Quantitative Study of Dreams. Disponível em: https://dreams.ucsc.edu/Library/purpose.html. Acesso em: 31 ago. 2020

TAKAHASHI, P.K.; ANDREO, M.C. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens.** In: SBC - Proceedings of SBGames 2011.

The ultimate (helpful) animation pitch bible guide, 2018. CARTOON PITCH PRO. Disponível em: https://cartoonpitchpro.com/animation-pitch-bible-guide/. Acesso em: 21 set. 2020

THOMAS, F.; JOHNSTON, O. **The Illusion of Life: Disney Animation**. 1ª edição. Nova York, 1981.

TRUBY, J. **The anatomy of story: 22 steps to becoming a master storyteller**. 1ª edição. Estados Unidos: Farrar, Straus and Giroux, 2007.

WINDER, C.; DOWLATABADI, Z. **Producing animation**. Estados Unidos: Elsevier, 2001.

APÊNDICE A – Roteiro Trecho I

AMANHECER. INT - ÔNIBUS

O ônibus chacoalha, tão lotado que as pessoas se movem em sincronia como uma massa uniforme. Sentada numa cadeira ao lado de uma das janelas, uma jovem de 18 anos observa as paisagens familiares do trajeto corriqueiro. Seu nome é Jade, ela carrega duas bolsas de outros passageiros no colo, além da sua.

Ela olha pela janela, o dia está amanhecendo e luz da manhã ilumina os prédios do centro da cidade.

MANHÃ. EXT - RUA MOVIMENTADA

O ônibus encosta em uma das paradas e Jade desce ao mesmo tempo que outras pessoas, que se afastam rapidamente, apressadas para começarem o dia. Jade olha em volta, respirando o ar frio da manhã. Seus passos são rápidos e ela aperta o casaco contra o corpo, olhando para o chão.

Ela anda até seu destino: uma porta de ferro que dá acesso à uma escada íngreme e estreita. Ao subir as escadas, ela puxa seu crachá da mochila, coloca-o em seu pescoço e o aproxima da catraca, que a libera para uma sala grande, iluminada por luzes fluorescentes. A sala não possui janelas, mas grandes saídas de ar condicionado fazem que o ambiente fique gelado e seco. A sala possui várias baias individuais, em que algumas pessoas já estão sentadas.

Jade caminha em silêncio até sua própria baia. É pequena e apertada, possui um computador, um telefone, fones de ouvido e um bloco de notas. Não há decorações, nenhum porta-retrato, nenhuma caneta colorida. Tudo é simples e asséptico. Jade senta-se na cadeira giratória, e liga seu computador. Posiciona seu fone e coloca sua senha no sistema. Antes de apertar "OK" para fazer login, ela olha fixamente para tela, sem enxergar nada em particular. Ela respira fundo e começa o trabalho. Assim que a tela carrega, o telefone toca, que ela atende depois de dois toques.

JADE:
Bom dia, meu nome é Jade, em que posso ajudá-lo?

MEIO DIA. EXT - PORTA DA ESCOLA

Jade olha seu celular distraída. Ela está esperando seu irmão mais novo, Gabriel, na porta da sua escola.

ELISA, MENSAGEM:
Sexta-feira! Prometo que dessa vez vai ter gente que você conhece.

Jade olha a mensagem da amiga, insegura. Eram frequentes os convites de Elisa para sair. Os convites sempre aconteciam quando Jade não

podia ir. Ela acordava super cedo para trabalhar e sempre estava exausta no fim da noite. E dinheiro. Dinheiro era sempre um problema.

JADE, MENSAGEM:
Não vou conseguir ir dessa vez, tenho que cuidar do meu irmão sexta à noite, minha mãe pegou hora extra.

Elisa visualiza a mensagem, mas nada responde. Jade suspira, com um aperto no peito. Sentia que se as coisas continuassem assim, nem a amiga mais próxima gostaria de sair com ela.

O sinal da escola toca, sobressaltando Jade. Ela olha em volta enquanto crianças de idades variadas correm em direção aos pais e responsáveis. Gabriel surge após alguns minutos. Ele é pequeno e magricela, mas abre um grande sorriso ao ver a irmã.

GABRIEL:
Oi mana! Chegou cedo hoje.

JADE:
O ônibus passou mais cedo hoje. Consegui ir sentada na ida e na volta!

Jade abraça o irmãozinho e os dois caminham até uma rua estreita, alguns metros de distância da escola. O irmão caminha num trote alegre, contando histórias do seu dia. Jade sorri e segura sua mão enquanto atravessam as ruas. Em alguns minutos, eles chegam em casa. É uma casa simples, com um muro de concreto pintado de amarelo desbotado e um portão de ferro cinza. Era a casa de sua avó até ela morrer, há quase cinco anos. Jade e o irmão costumavam a dividir o quarto, mas a mãe criara um quarto extra na casa, diminuindo o espaço da sala.

Ao entrarem na casa, o irmão vai deixar a mochila no quarto e Jade vai para o único banheiro da casa, onde lava as mãos rapidamente. Ela vai para cozinha e abre a geladeira, pegando uma porção de potes de plástico. Ela serve um prato para si e outro para o irmão e os esquenta usando o micro-ondas. O irmão chega na cozinha durante o processo e lê uma história em quadrinhos em silêncio. Ela posiciona os pratos na mesa e se senta, servindo um copo de suco para cada um.

GABRIEL:
Você podia fazer macarronada para amanhã. É meu prato favorito de todos.

Jade sorri enquanto coloca a comida na boca. Ela faz uma careta, a comida está um pouco fria no centro, mas ainda está gostoso como na noite anterior.

JADE:
Acho que não temos queijo. Vamos fazer um acordo. Eu faço se você for no mercadinho comprar uma peça de queijo, o que acha?

GABRIEL:
Fechado!

Ele estende a mão e a irmã aperta, balançando seu braço mais do que o necessário, arrancando risadas.

GABRIEL:
Que horas a mamãe chega hoje?

O sorriso se esvai no rosto de Jade. Ela olha para o prato, brincando com as batatas cozidas por alguns segundos antes de responder.

JADE:
Hoje ela tem hora extra novamente. Só vai chegar depois da sua hora de dormir.

Jade percebe que o irmão também fica desanimado. Seu lábio inferior treme um pouco e ele bebe um grande gole de suco, sem olhar para a irmã.

JADE:
Que tal eu fazer brigadeiro hoje à tarde também?

Gabriel sorri e concorda, mas Jade ainda consegue ver as lágrimas penduradas nos seus grandes olhos castanhos.

INT. NOITE.

Jade se deita em sua pequena cama de solteiro. Seu cabelo está molhado pois ela tomou banho há poucos minutos. Ela pega seu celular e antes que a tela se acenda, ela observa o próprio reflexo na tela escura. Olheiras profundas marcam seu rosto. Ela suspira e a tela se ilumina. São apenas 20:45, mas ela está completamente exausta. Confere as mensagens e nota que Elisa ainda não respondeu desde a hora do almoço.

Desconfortável, ela se revira em sua cama e cobre-se com sua coberta. Olhando novamente o celular, vê uma mensagem da mãe.

HELEN, MENSAGEM:
Vou sair por volta das 23h. Se o ônibus não atrasar, chego em casa à 1h. Não se esqueça de trancar as portas.

Jade bloqueia o celular e fecha os olhos.

APÊDICE B – Roteiro Trecho II

EXT. DIA.

Um brilho ofuscante impede que Jade se localize por alguns segundos. Ela olha em volta, a vista se adaptando. Ela está na orla de uma praia. Prédios antigos com fachadas gastas e pintura descascando ocupam o mesmo espaço de prédios reluzentes com janelas de vidro espelhadas. Entre esses prédios, árvores frondosas contrastam suas cores vibrantes com o céu azul celeste. Uma rua asfaltada se estende na frente dos prédios, mas nenhum carro transita. Jade está na

calçada de concreto do outro lado da rua. Aqui, vários bancos também de concreto estão salpicados a distâncias quase idênticas. Vegetação baixa se mistura com a areia da praia e palmeiras criam sombras suaves.

Ao encarar o mar, Jade perde o fôlego. Gigantescas baleias azuis escuras saltam, extremamente próximas à costa. A água se agita e as engole com uma delicadeza que não pode ser real. Os saltos são tão altos que as baleias parecem flutuar por alguns segundos.

JADE (baixinho):
Isso é maravilhoso.

RAFAEL:
Realmente.

Jade se sobressalta. Ela não havia reparado, mas ao seu lado, sentando-se em um dos bancos da praia, está um garoto de mais ou menos sua idade. Ele segura uma guia de cachorro que está ligada a uma coleira de um pug gordinho que dorme aos seus pés. Ele tem um bloco de desenho nas mãos.

Jade olha em volta, segura de que o garoto está falando com outra pessoa. Até hoje ninguém havia reparado nela dentro dos sonhos.

O garoto olha adiante, observando as baleias.

RAFAEL:
Está na época dos saltos. Temos sorte de vê-las de tão perto.

Ele a encara com um sorriso encantador. Jade sente o rosto enrubescer. Não há dúvidas que ele está falando com ela. Intrigada, ela olha o bloco de desenho em suas mãos. Está em branco.

JADE:
Está tentando desenhá-las?

O sorriso do garoto some e ele encara as baleias, frustrado.

RAFAEL:
Sim, mas… Eu não estou conseguindo capturar seus movimentos…

Jade o observa. Assim que ele aproxima o lápis do papel, este escorrega pelos dedos e vai ao chão. Ele pega um lápis novo no estojo de metal ao seu lado, que ela não havia reparado, mas a mesma coisa ocorre, repetidamente.

Jade sorri discretamente. Ele está tendo aquele tipo de sonho que não consegue completar uma tarefa.

JADE:
Posso olhar seus desenhos?

O garoto a encara e sorri novamente, agora mais relaxado.

RAFAEL:
É claro.

A garota senta-se ao seu lado e começa a folhear as páginas. Figuras belíssimas ilustram as folhas, tão belas que não podem ser reais. Elas possuem um movimento… parecem ultrapassar os limites das páginas. Folhagens, pessoas, carros, objetos… Ele tem de tudo em seu portfólio.

JADE:
São incríveis. Eu não conseguiria fazer nada assim, nem que tentasse.

RAFAEL:
É só prática. Eu desenho desde que aprendi a segurar um lápis, então eu tenho alguma experiência. Qualquer um pode praticar.

Jade sorri timidamente.

JADE:
Meu irmão gosta de desenhar, mas eu… Eu acho que não tenho a criatividade para isso.

RAFAEL:
Você deve estar sendo modesta. Todo mundo tem criatividade para fazer qualquer coisa, você só não deve estar canalizando suas energias para as coisas certas.

Jade sente um peso no estômago.

JADE:
Não tenho tantas opções de onde investir minhas energias.

Os dois ficam em silêncio por alguns minutos, apenas observando as baleias e o quebrar das ondas.

RAFAEL:
Me chamo Rafael, a propósito.

Jade olha para a mão estendida dele. Ela sente como se já o conhecesse antes de eles se apresentassem.

JADE:
Sou Jade.

Eles apertam as mãos.

RAFAEL:
É a sua primeira vez na cidade?

De repente as baleias desaparecem e um vento úmido sopra em seu rosto. Ela olha em volta e percebe que não estão mais na praia. Prédios cercam as ruas e as calçadas e eles caminham lado a lado, passando por portarias e praças. Há muitas árvores aqui. Ela não consegue enxergar o sol graças aos prédios altos e as copas cerradas.

JADE:
Acho que sim… Nunca vi o mar.

RAFAEL:
Nunca viu...? Uau, eu praticamente cresci dentro do mar. Meu prédio fica a menos de um minuto da praia.

Jade olha para o chão, um pouco sem graça.

RAFAEL:
Mas meu pai, por exemplo, só conheceu o mar quando ele tinha 15 anos. Ele morava no interior e a passagem até a capital era cara. Meu avô juntou todos os filhos num verão e eles passaram um dia inteiro aqui, não tinham nem onde dormir. Foram e voltaram no mesmo dia, todo mundo queimado de sol, mas felizes.

Jade sorri, Rafael conta a história com gosto, se divertindo como se tivesse vivido a experiência também.

RAFAEL:
Quando meu pai chegou em casa decidiu que moraria aqui. Dito e feito. Ele passou na faculdade na cidade e conheceu minha mãe. Eu estudo hoje na mesma faculdade que ele, mas não fazemos o mesmo curso. Ele é advogado e por mais que tenha me influenciado, eu sou das artes mesmo. Mas ele apoia. Os dois, quero dizer. Eles ficam felizes que o único filho deles esteja fazendo algo que o deixa feliz.

Jade se sente até sem fôlego com tantas palavras. Ele é expansivo, mas muito interessante também. Sua vida é tão diferente da dela…

RAFAEL:
E você? Tá na faculdade também? Parece que temos a mesma idade.

Jade olha para baixo novamente por alguns segundos.

JADE:
Não. Outras prioridades.

Rafael balança a cabeça afirmadamente. Quando Jade se dá por si, eles estão numa varanda de uma casa antiga e charmosa. Ela é amarela e o portão de ferro é da altura da sua cintura. A porta de madeira está aberta e uma cadeira de balanço com cordas de plástico se move delicadamente. Ao olhar em volta, ela percebe que estão em outro local totalmente diferente.

RAFAEL:
Vou chamar minha avó. Vem, ela deve ter feito um café.

Jade olha enquanto o garoto passa pela porta e então tudo fica escuro novamente.

APÊNDICE C – Roteiro Trecho III

Jade corre para seu quarto e bate a porta, trancando-a. Ela cai na cama, chorando copiosamente. Ela olha para seu armário e vê um brilho fantasmagórico na fresta da porta. Levantando-se e limpando

o rosto, ela abre a porta e encara as memórias coletadas dos primeiros sonhos, antes de conhecer Rafael. Ela as toca delicadamente e tem uma ideia.

Deitando-se na cama novamente, ela fecha os olhos com força e se agarra nas cobertas macias. Alguns minutos se passam e o quarto desaparece.

EXT.

Jade está novamente na praia dos sonhos de Rafael. Tudo está idêntico ao primeiro sonho que tiveram juntos e isso a deixa determinada a prosseguir com sua ideia. Ela olha em volta procurando o garoto e percebe que ele está novamente no banco de concreto que estava quando se conheceram. Ela corre até ele, que observa as baleias.

JADE:
Rafael.

Ele olha para ela com um segundo de confusão, mas então abre um grande sorriso.

RAFAEL:
Jade! Chegou bem a tempo de assistir os saltos!

Jade corre até o garoto e se ajoelha na sua frente.

JADE:
Preciso te contar algo e preciso que você acredite em mim.

O garoto a observa confuso, mas acaricia sua bochecha.

RAFAEL:
Claro, sou todo ouvidos.

Jade respira fundo.

JADE:
Você está sonhando. Tudo isso é um sonho. Aliás, todas as vezes que nos vimos você estava sonhando. Você pode até achar que me conhece, você deve acordar intrigado, mas nós não nos conhecemos na vida real. Eu nunca te vi, você nunca me viu. Eu nunca fui à sua cidade. Nem sei exatamente onde você mora. Todas essas lembranças que você tem de nós são sonhos.

O garoto a encara ainda mais confuso, recuando a mão.

RAFAEL:
Eu não…

JADE:
Eu sou uma pessoa real! Eu existo, sou de carne e osso. Toda noite eu entro nos seus sonhos e vivo suas memórias. Eu te conheço.

Jade posiciona a mão em seu peito, se aproximando.

JADE:
Eu te conheço agora. Eu sei que nunca nos vimos de verdade,

mas o que eu vi aqui… O que eu vi em seus sonhos é real. Você me mostrou toda sua mente. Sua família, seus amigos, seu dia-a-dia… Suas inseguranças… Eu conheci tudo. E eu não sei o porquê, mas aconteceu. E eu… Eu não consegui evitar de me apaixonar por tudo que vi.

Ela respira fundo, as mãos trêmulas.

JADE:
Você me mostrou mais beleza no mundo. O mundo que você tem na sua mente é incrível! É a coisa mais linda que eu já conheci. E eu quero ficar aqui para sempre com você.

Rafael olha para ela, descrente. Ele segura a mão de Jade, hesitante.

RAFAEL:
Acho que eu nunca ouvi você falando tantas palavras.

Jade sente o coração pesado e começa a tentar se afastar, mas Rafael se inclina para frente e a beija, segurando seu rosto.

RAFAEL:
Isso tudo foi loucura. Não sei o que pensar. Só sei que gosto da sua companhia. Gosto de você. Gosto de verdade.

Jade sente lágrimas escorrendo nos olhos enquanto ri.

JADE:
Viver a minha vida é muito mais difícil do que eu já te contei. Minha mãe não me dá espaço para florescer como vi que seus pais te dão. Eu queria ter sua vida, queria viver aqui com você para sempre. Eu acho que posso, eu sinto que consigo fazer isso ser real. Aliás, melhor que real pois é sua mente, são seus sonhos. Podemos ficar juntos para sempre aqui.

Rafael a encara Jade, segurando seu corpo enquanto a menina treme com a expectativa da resposta.

JADE:
Então quer ficar aqui comigo?

Ele apenas balança a cabeça concordando. Jade se inclina e o abraça com mais força.

E então algo acontece. Ao se afastar, Jade percebe que Rafael está pálido e pesado. Ela o solta e ele escorre até o chão, desmaiado. A menina se inclina sobre ele.

JADE:
Rafael! O que houve?

Ao olhar ao redor, ela percebe que o céu está nublado e as águas agitadas. Os tons de azul são substituídos por cinzas duros e gélidos. O mar fica revolto e as baleias desaparecem. Jade se levanta cautelosamente apenas para ser derrubada por uma gigantesca onda que chegou até a orla. A maré subiu em questão de segundos e agora o mar a atinge com força.

Ela olha para trás e percebe que o corpo desacordado de Rafael foi puxado pelas ondas. Desesperada, ela entra no mar e começa a dar braçadas em direção ao garoto. A cada braçada, mais distante ela parece estar dele e fica cada vez mais difícil se manter na superfície. Ela grita seu nome, mas as ondas invadem sua boca e encharcam seus pulmões. Ela não consegue batalhar e então afunda no oceano.

Quando sua vista se acostuma, ela percebe que está num banheiro público encharcado. Ela demora alguns segundos para se dar conta que é o banheiro do seu trabalho. Ela sai do cômodo e dá de cara com as baias da sua sala. Elas estão bem mais altas do que costumam ser e formam um caminho, como um labirinto. Ela começa a andar, instintivamente seguindo pelo caminho até a porta, mas ao chegar, percebe que sua saída está bloqueada. Um telefone toca à suas costas e ela segue o barulho até o aparelhinho, posicionado solitário na mesa. Ao puxar o gancho, o telefone para de tocar e outro começa, do outro lado da sala. Ela segue o som, mas ao chegar até ele, o mesmo acontece. De repente, todos os telefones da sala tocam, num descompasso de tons, criando um som ensurdecedor. Jade corre pelos caminhos até encontrar uma colega de trabalho sentada em sua cadeira. Um suspiro de alívio escapa de seus lábios.

A mulher vira para ela e Jade se assusta. A colega não possui feições. Onde seu rosto deveria estar é apenas um buraco escuro e vazio. Ela se levanta e começa a caminhar até Jade. Jade recua e percebe que outras pessoas que trabalham com ela caminham em sua direção, também sem rostos. Cercada, ela volta a correr entre as baias, até que encontra uma janela e, sem pensar duas vezes, se joga por ela.

Ela está em seu quarto. Jade toca o próprio rosto e seus lençóis e se levanta, apressada.

Ao tentar abrir a maçaneta, percebe que a porta está trancada.

JADE:
Mãe! Mãe! Você me trancou aqui?

Não há resposta, e Jade tenta abrir a porta novamente.

JADE:
Gabriel! Tem alguém em casa?

Silêncio novamente. Ela vai até a janela e percebe que o vidro está embaçado e está trancada.

JADE:
Mãe! Gabriel! Eu estou presa!

Ela não escuta nenhum som do outro lado da porta. Ela tenta forçar a maçaneta novamente, mas percebe que ela desapareceu. Se afastando, ela nota que a porta sumiu também, e a menina encara a parede. Ela começa a andar em direção à janela, mas seus passos são pesados e por mais próxima que ela sinta estar da abertura, mais longe ela se encontra.

Lágrimas de frustração descem por seu rosto. Ela sente o suor se formando em sua testa, mas persiste em chegar até janela. Ao olhar ao redor percebe que seu próprio esforço formou uma cratera no chão do quarto. Então todos os móveis de seu quarto começam a ser engolidos pelo buraco. Jade olha para baixo e percebe seus joelhos afundados no solo escuro.

Seu armário tomba de lado ao começar a ser sugado e vários objetos de vidro rolam pelo chão. São os sonhos coletados. Jade tenta agarrá-los antes que caiam na cratera, mas eles são etéreos, como se fossem feitos de fumaça. A menina percebe que seu corpo já está praticamente todo submerso. Ela prende a respiração e então…

Ela está em outro lugar.

É um corredor escuro e frio, cheio de janelas. Do lado de fora ela vê sua cidade. Os prédios baixos brilham de uma forma que ela nunca havia reparado. As luzes dos postes bruxuleiam e o vento parece fazer as árvores dançarem. Ela enxerga cores vibrantes contra o céu estrelado púrpura. Tudo parece mágico, como ela nunca havia visto antes.

Jade toca a janela que a separa desse mundo e sua palma deixa uma marca de poeira no vidro. As partículas de poeira se juntam e formam o rosto de Rafael, mas ele não está sorrindo, como de costume. Ele não olha para Jade, seu olhar é vazio. Como se seu rosto estivesse derretendo, a poeira muda e mostra o rosto inexpressivo da mãe de Jade. Lágrimas grossas escorrem copiosamente de seus olhos. A imagem muda novamente. É Gabriel, mas ele não se parece exatamente com seu irmão. Está mais velho e seus olhos têm olheiras e suas mãos parecem grandes e machucadas. A imagem muda e é Elisa, sua amiga. Ela parece estar cada vez mais distante dela, como se fugisse. E outras imagens de pessoas que ela conhece surgem e desaparecem, num piscar de olhos.

Jade se vira novamente para o longo corredor e dá um passo à frente. Ela nota que o corredor na verdade é uma escadaria, impossivelmente longa. No alto da escadaria há uma porta dourada, com um brilho fantasmagórico.

Ela começa a subir e ao olhar para os lados, percebe que está mais alto que os prédios, mais alto que as nuvens. Depois do que parecem horas, ela finalmente alcança a porta. Ela respira fundo antes de virar a maçaneta.

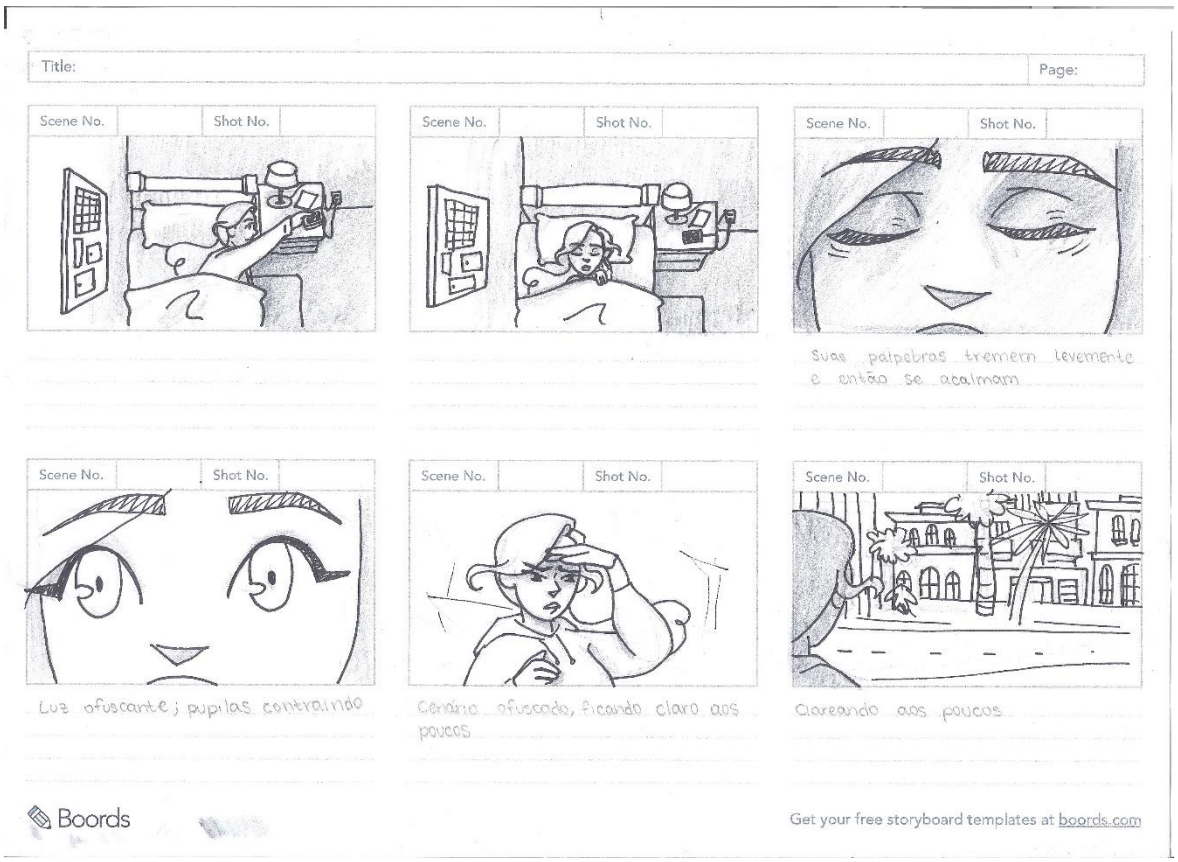
O outro lado da porta é uma sala apertada extremamente luminosa. Há centenas de lâmpadas penduradas no teto, em alturas diferentes. Há prateleiras abarrotadas desses objetos. O chão está completamente coberto. Elas são todas diferentes entre si. Há Algumas grandes e redondas, outras pequenas e esguias. Mas todas elas têm um brilho distinto, como uma imagem animada em seus filamentos. Ao se aproximar, Jade vê as memórias dos sonhos que invadiu noite após noite nas lâmpadas. Essas memórias não coletas estavam escondidas aqui, se acumulando e ocupando espaço. Lágrimas mancham o rosto de Jade quando ela fecha a porta, se trancando junto com as memórias. Ela pega uma das memórias e a aperta com os dedos, esperando vidro quebrado, mas as lâmpadas evaporam. As paredes da

sala se tornam levemente translúcidas após isso. Ela repete o processo e o chão também parece desaparecer.

Jade então respira fundo, segura nos cordões que prendem as lâmpadas no teto e se joga de costas, em direção ao chão coberto de memórias. O teto da sala desce, esmagando todas as outras memórias nas prateleiras. Uma explosão de luz e barulho se forma, engolindo Jade e a sala por um segundo, antes de as paredes desaparecem por completo e a garota começar a cair em queda livre, cortando as nuvens e se aproximando perigosamente do chão. É então que tudo some.

E Jade acorda sobressaltada.

APÊNDICE D - *Storyboard*

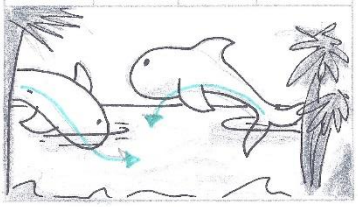


Title: Page:

Scene No. Shot No.

Jade se vira devagar

Scene No. Shot No.



Scene No. Shot No.

- Isso é maravilhoso.

Scene No. Shot No.

- Realmente

Scene No. Shot No.

Scene No. Shot No.

Jade olha para os lados, procurando outra pessoa.

Boords

Get your free storyboard templates at boords.com

Title: Page:

Scene No. Shot No.

- Está na época dos saltos. Temos sorte de vê-las de tão perto.

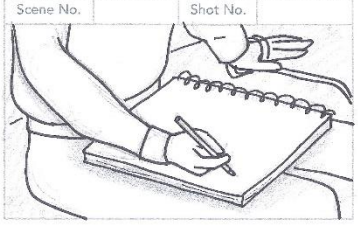
Scene No. Shot No.

Scene No. Shot No.

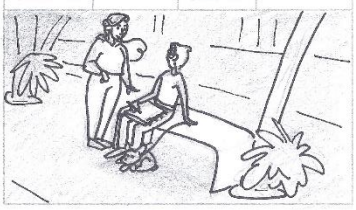
Pisca rápido

Scene No. Shot No.

Scene No. Shot No.



Scene No. Shot No.

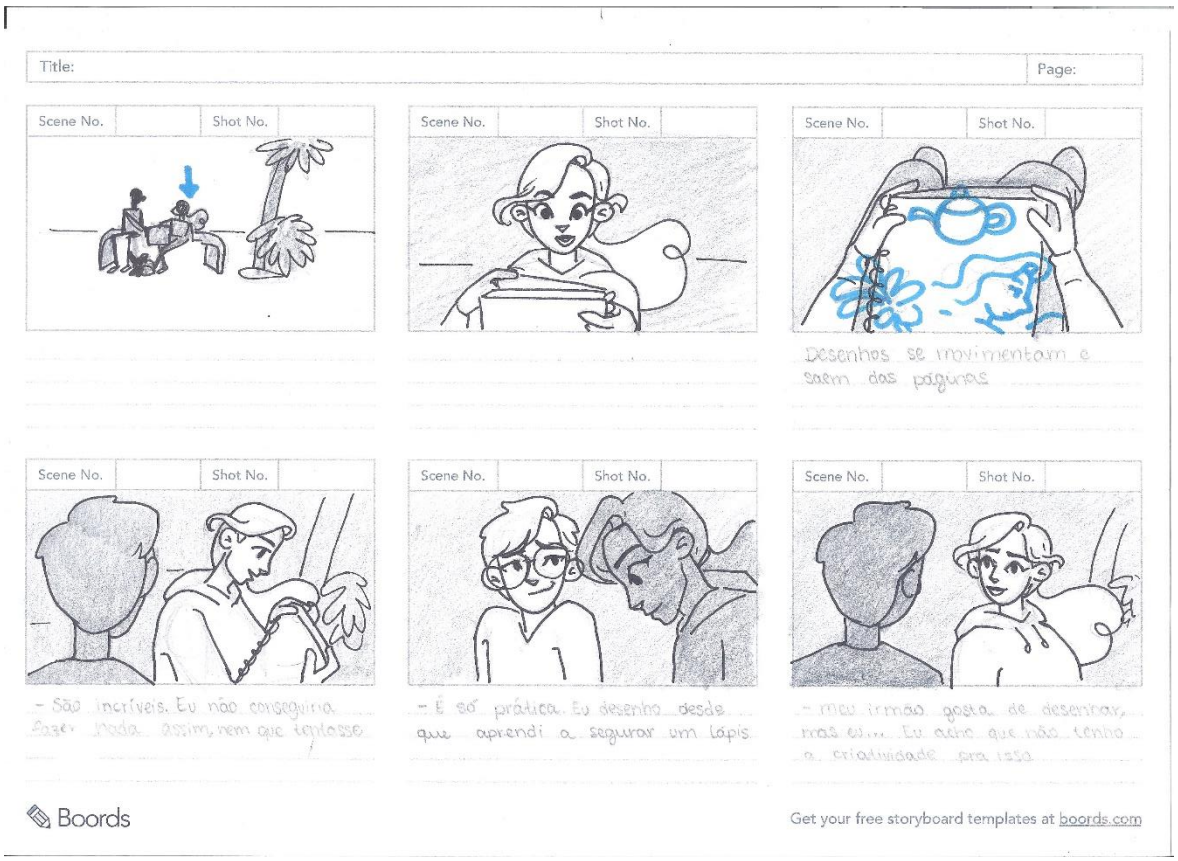


- Está tentando desenhá-las?

Boords

Get your free storyboard templates at boords.com

Title:
Page:
Scene No.
Shot No.
- Sim, mas... Eu não estou conseguindo capturar seus movimentos
Rafael aproxima o lápis e ele cai no chão
Ele pega outro lápis mas o mesmo ocorre
- Posso olhar seus desenhos?
- Claro.
Boords
Get your free storyboard templates at boords.com


Title:
Page:
Scene No.
Shot No.
Desenhos se movimentam e saem das páginas
- São incríveis. Eu não conseguiria fazer nada assim, nem que tentasse
- É só prática. Eu desenho desde que aprendi a segurar um lápis
- Meu irmão gosta de desenhar, mas eu... Eu acho que não tenho a criatividade pra isso
Boords
Get your free storyboard templates at boords.com

Title: Page:

Scene No. Shot No.

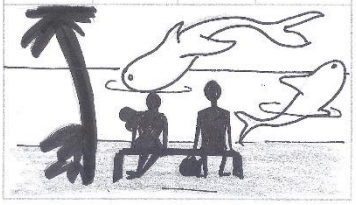
- Você deve estar sendo modesta...

Scene No. Shot No.

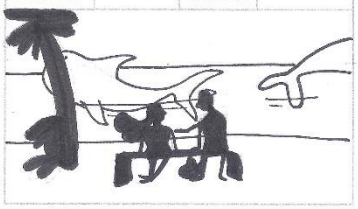
Scene No. Shot No.

- Não tenho tantas opções de onde investir minhas energias

Scene No. Shot No.

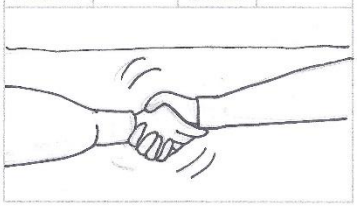


Scene No. Shot No.



- Me chamo Rafael, a propósito
- Sou Jade.

Scene No. Shot No.



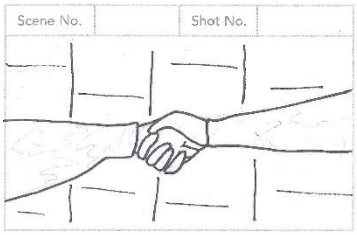
- É a sua primeira vez na cidade?

Boords

Get your free storyboard templates at boords.com

Title: Page:

Scene No. Shot No.

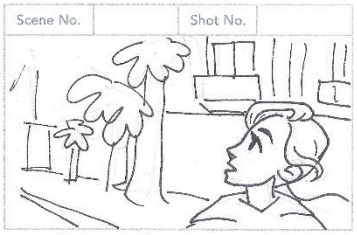


Scene No. Shot No.

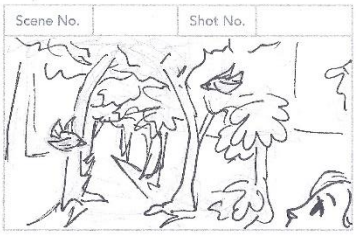
Scene No. Shot No.

Scene No. Shot No.

Scene No. Shot No.



Scene No. Shot No.



Boords

Get your free storyboard templates at boords.com

APÊNDICE E – Elementos auxiliares marca

- Assinaturas

.assinatura principal

a coletora de sonhos

.assinatura branca

.assinatura preta

.assinatura cinza

- Motivo e malha gráfica