



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAIS E PUBLICIDADE  
PROGRAMA DE GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

“Segundo Sol”  
Criação de roteiro de animação  
Ana Carolina Vitória Silva

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Brasília

Dezembro, 2016

“Segundo Sol”  
Criação de roteiro de animação  
Ana Carolina Vitória Silva

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

**Orientadora: Prof. Dra. Denise Moraes Cavalcante**

Banca examinadora:

Prof. Maurício Fonteles

Prof. Dr. Wagner Rizzo

Suplente: Prof. Dra. Dácia Ibiapina

*(...) Sorgen er en kærlighed, der er blevet  
hjemløs (Luto é amor que ficou sem-teto).*

The Killing

*Everything that moves is animated.*

John Halas e Roger Manvell

# Agradecimentos

Aos meus pais e meus avós, pelos puxões de orelha, todo o amor e a inspiração para querer ser grande.

À banca, em especial a minha orientadora Denise Moraes, que aguentou minhas viagens pela maionese. À Universidade de Brasília e todas as maravilhosas oportunidades que me proporcionou.

Aos meus amigos, em especial Débas e Sam, que falaram que não era loucura escrever uma animação, imagina.

À Mônica, Sakura, Hermione, Matilda, Lilo, Nani, Lorelais, Alice, Coraline, Jessie, Chihiro, Zelda, San, Kiki, Pocahontas e Mulan: Jovem nada seria se não fossem vocês. Nem eu.

À memória de Matheus Souza de Oliveira (1994-2014), meu amigo-vagalume.

Muito, muito, muito, muito, muito, muito obrigada.

# Sumário

Resumo/palavras chaves.....	6
1. Introdução.....	7
2. Problema de Pesquisa.....	10
3. Justificativa.....	12
4. Objetivos.....	14
5. Referencial teórico.....	14
5.1 Animação.....	14
5.2 A estrutura do roteiro.....	21
5.3 Sonhos e memórias .....	22
6. Metodologia .....	23
6.1 Roteiro .....	24
6.1.1 Argumento .....	24
6.1.2 Arcos .....	27
6.3 Criação de personagens .....	33
6.3.1 Estética .....	35
6.3.2 Jovem .....	36
6.3.3 Matheus .....	40
6.3.4 Lucas .....	41
6.3.5 HMS .....	42
7. Conclusão .....	44
8. Referências bibliográficas .....	47
9. Material consultado .....	50
Roteiro .....	1
Concept Art .....	20

## Resumo

A presente memória tem como objetivo elucidar um processo de escrita de roteiro de animação. Considera-se as particularidades do meio ao compará-lo com o *live-action*. Entretanto, especialmente, busca comprovar sua validade como técnica, ferramenta audiovisual por si só, retificando o lugar-comum da animação como gênero cinematográfico infantil. Procura também frisar a necessidade de diversidade temática do meio, a exemplo do luto, alegoria central do enredo do roteiro. Para tornar concretos e palpáveis os métodos e conceitos da animação, bem como ilustrar suas personalidades e sugerir seu contexto, cria-se também o *design* das três personagens principais.

**Palavras-chave:** comunicação, animação, roteiro, drama, ficção-científica, luto, design de personagem.

## Abstract

The purpose with this paper is to elucidate an animation scriptwriting process. It considers the main traits of the technique, while comparing it to live-action. Nonetheless, it does intent on proving its legitimacy as an audiovisual tool on its own, amending the commonplace of animation as a film genre for children. It also aims at emphasizing the necessity for theme diversity in animation - such as grief, the leading metaphor of the script's plot. In order to make animation methods and concepts tangible and palpable, as well as illustrate their personalities and suggest their background, the author created the concept art for the three main character.

**Keywords:** communication, animation, script, drama, science fiction, grief, character design.

# 1. Introdução

“Segundo Sol” é um roteiro de curta-metragem de animação que conta a história de uma moça de 27 anos, JOVEM, que vê sua realidade mudar de um jeito inexplicável e repentino: Ao retornar de um mergulho no mar, todos os habitantes de sua cidade desaparecem, incluindo sua família - seu irmão Matheus e seu cunhado Lucas. Sua jornada se dá ao decidir partir em busca do irmão, retornando ao local onde passaram sua infância. Trata-se de uma alegoria para o luto, em especial daqueles que perdem entes queridos repentinamente. À partir do tema, organiza-se o enredo de acordo com o modelo dos cinco estágios de luto da psiquiatra suíça Elisabeth Kübler-Ross. Dessa forma, o roteiro busca representar estes cinco momentos - *negação, raiva, barganha, depressão e aceitação* – estruturando as ações e sentimentos da personagem principal. Além disso, outros elementos serão levados em conta como a dimensão reveladora dos sonhos e a necessidade hiperativa dos meios digitais, tornando a memória, o devaneio e o íntimo os artifícios narrativos mais substanciais deste roteiro.

Em resposta a momentos de crise e descontentamento político e econômico, assim como o vivido atualmente por todo o mundo, é reconfortante ver histórias em que o bem vencerá acima de tudo. A saturação de más notícias nos jornais estressa, cansa e dessensibiliza a sociedade. À partir desse entendimento, o entretenimento audiovisual, incluindo filmes *live-action*<sup>1</sup> e animações, servem de objeto de reflexão e válvula de escape para se tentar atenuar o desencantamento e o desespero frente a incertezas da vida mundana.

De acordo com matéria de Melissa Hugel para o blog Mic, na última década, vê-se mais animações nas importantes listas de melhores filmes, momento considerado pela jornalista como uma “renascença”. Longas-metragens como **Up – Altas Aventuras** (2009), **Toy Story 3** (2010) e **Detona Ralph** (2012), dos estúdios Pixar e Walt Disney, respectivamente, são grandes exemplos de criatividade e imaginação. Por isso, são aclamados não só pelo público-alvo menor de 18 anos, mas por diferentes faixas etárias. O público aprecia tais histórias por seus elementos dramáticos extremamente refinados,

---

<sup>1</sup> *live-action*: (em filmes, etc.) ação envolvendo pessoas reais ou animais, não modelos, ou imagens desenhadas ou produzidas em computador (conceito retirado de dictionary.cambridge.org).

além de maior representação étnica e de gênero que os filmes *live-action* dito para adultos. Assim, produz-se mais animações porque há uma demanda maior.

A animação para o público adulto, por sua vez, tende a tratar de temas polêmicos como sexo, drogas e utiliza palavras chulas explicitamente, como em **Fritz the Cat** (1972), de Ralph Bakshi. Dessa forma, muitas vezes são censurados, não tendo boa distribuição ou aceitação pelo público em geral. Por vezes, tornam-se filmes cultuados por uma parcela bastante pequena de cinéfilos, ou acabam sendo esquecidos. Contudo, há exemplos famosos na televisão, como **Os Simpsons** (1989 - presente), **Daria** (1997-2002), **South Park** (1997- presente), transmitidos pelos canais americanos Fox, MTV e Comic Central, e o bloco de programação especial do canal Cartoon Network, **Adult Swim**.

Assim como o momento de crise atual, é possível perceber descontentamento com a vida pós-moderna nesses filmes, em que o progresso não necessariamente significou vidas de melhor qualidade para todos. **Bambi**, por exemplo, foi lançado em meio à Segunda Guerra Mundial. **Fritz the Cat** é claro o reflexo do desencantamento pós-movimentos *hippies*, lançado em meio à Guerra do Vietnã, em que se percebe que mensagens de paz e amor não mudaram os anseios de ganância e violência do ser humano. **Os Simpsons**, **Daria** e **South Park** podem ser considerados resquícios de um cinismo posterior a essa fase.

Ao fim dos anos 1990 e início dos 2000, entretanto, vê-se uma mudança. Possivelmente impulsionada pelo sentimento de esperança do novo milênio, e com este um necessário recomeço, vê-se filmes como as sagas dos filmes **Harry Potter** (2001-2011) e **Senhor dos Anéis** (2001-2003) como carros-chefes do cinema de reencantamento. Em reação a uma sociedade desacreditada, a qual a ciência respondeu objetivamente grande parte de suas perguntas milenares, ressurgiu o interesse pela magia, pelo esoterismo, por um sentido mais misterioso e lúdico para a vida humana.

Vê-se, na animação, a liberdade dos criadores ao tratarem de diversos temas da forma como bem entendem. Há um natural afastamento da realidade, pelo simples fato de não serem pessoas de carne e osso representando tais situações. A jornalista americana Jordan Crucchiola, ao comentar sobre **South Park** para o site The Wrap, escreve que “o



programa (...) pode se dar ao luxo de ofender qualquer um exatamente por se proporem a ter absolutamente todo mundo como alvo” (CRUCCHIOLA, 2016).

Presume-se, então, que o cinema de animação voltado para o público infantil tenha a mesma liberdade, mas certo zelo e cuidado na forma como retrata temas delicados, como a morte e o luto, pelo fato de grande parte da audiência serem crianças em desenvolvimento. Não o faz, porém, de maneira mais atenciosa. O exemplo clássico da morte da mãe do cervo Bambi no filme homônimo (1942), dos estúdios Walt Disney, é extremamente chocante e traumático para crianças pequenas, que não a compreendem completamente. Estudo publicado no site The BMJ conclui que “personagens importantes em filmes de animação para crianças morrem mais rapidamente que personagens importantes em filmes dramáticos de público adulto” (COLMAN et al., 2014). Entre seus resultados, vemos a estatística de que “dois-terços dos filmes infantis retratam a morte de um personagem importante, enquanto somente metade dos filmes para adultos o fizeram”.

Entretanto, caso tais mortes sejam discutidas posteriormente entre os pais ou responsáveis e as crianças, podem ter benéfico efeito inverso, sendo chaves importantes para a compreensão do evento e o amadurecimento. O estudo atenta para o filme **O Rei Leão** (1994) como “exceção notável”, em que se vê o complexo processo de luto do protagonista Simba, chegando a aceitação da morte do pai e perdão ao assassino. “Filmes tratando morte com maior nuance podem ser recursos valiosos para iniciar discussões sobre morte entre crianças e adultos” (ibid.), conclui-se.

É crescente a procura por maneiras interessantes de se contar histórias, mesmo além do *live-action*, dentre as quais se encontram os jogos eletrônicos e sobretudo a animação. Percebe-se neste meio não só maior possibilidade de enredos, mas também realidades práticas e financeiras de produção mais vantajosas, o que o faz abordar temas diversos de maneiras inusitadas. A exemplo para tal se vê **Fantasia** (1940), bem como **Fantasia 2000** (1999). Produzido pelos estúdios Walt Disney, o filme apresenta sinfonias famosas relacionadas com imagens abstratas e histórias não-lineares, proporcionando uma experiência sinestésica que vai além do sentido lógico. Alia de maneira majestosa entretenimento, arte e complexidade temática. Percebe-se com esses filmes o poder da animação e do audiovisual como um todo, sendo inspiradores e encorajadores àqueles que pretendem atuar nesta área profissionalmente.

Ao tratar do subtexto da morte, o roteiro de “Segundo Sol” almeja enfatizar a importância de se tratar temas delicados e complexos em animações. A compreensão e o amadurecimento do meio como ferramenta audiovisual, e não como gênero cinematográfico, são peças-chave do desenvolvimento de linguagem, estilo e estética que sejam atraentes e não se restrinjam a faixas etárias específicas, mas agradem a todas as idades.

O desafio da escrita do roteiro se deu em descrever de forma detalhada e adequada o visual e a sensação que a história pretende comunicar. A compreensão do roteirista de animação não só como quem concebe a história mas como aquele que dá início a sua harmonia estética e a encena é fundamental. Tal noção se deu pelo estudo da história da animação como ferramenta e conhecimento prático. Além do roteiro, o conceito e criação dos personagens principais são também produtos desse trabalho de conclusão de curso. Desse modo, tem como objetivo melhor consolidação do enredo.

## **2. Problema de pesquisa**

A animação tem feito parte da infância de milhões de pessoas pelo mundo de forma significativa desde a segunda metade do século passado, ganhando força com a popularização dos aparelhos de televisão e sua inserção na rotina familiar. De acordo com estudo produzido pela emissora japonesa NHK, os mais assistidos canais de televisão com público-alvo infantil - Nickelodeon, Cartoon Network e Disney Channel (IMAIZUMI, 2005) – tem a maioria de sua programação, e produção própria, de desenhos animados. Além da televisão, novas plataformas como o Youtube e o Netflix desenvolvem suas produções independentes de animação.

Como o audiovisual em si, a animação atinge um público cada vez maior e mais cedo, sendo também produzida por mais pessoas, mais jovens. Com o passar dos anos, é natural buscarem histórias mais diversificadas, mais densas. A animação, então, se torna crucial não só nos anos formativos de uma pessoa, mas também sua transição para outras fases da vida. Aquela que ensinava a contar com numerais pulando e dançando também pode ilustrar como as emoções atuam no cérebro e na vida de uma criança, um adulto,

um cachorro. É expressão de alegria, tristeza, fúria, medo. Para escolher o caminho profissional a seguir, tende-se a escolher aquilo em que se confia e ao mesmo tempo representa um desafio na juventude. Isso pode significar medicina, direito, engenharia civil ou audiovisual. Da mesma forma, jovens podem ter a animação como preferência.

Tendo a indústria do entretenimento como uma das mais lucrativas do mundo - sendo os estúdios Walt Disney entre os mais rentáveis de Hollywood, de acordo com a revista Forbes (2015), vê-se com estranheza classificações da animação como simples gênero infantil. O crítico Tim Dirks, no blog Filmsite, define gênero cinematográfico como:

Várias formas ou tipos identificáveis, categorias, classificações ou grupos de filmes que são recorrentes e tem similares, familiares ou instantaneamente reconhecíveis padrões, sintaxe, técnicas fílmicas e convenções – que incluem uma ou mais das seguintes: locações (e objetos), conteúdo e questão, temas, humor, período, enredo, eventos centrais da narrativa, motivos, estilos, estruturas, situações, ícones recorrentes (...), arquétipos ou caracterizações e atores (DIRKS, 2014)

Ainda que apresente elementos de gênero, há mais diferenças que semelhanças ao se comparar com categorias como drama e comédia, por exemplo, visto que há filmes animados pertencentes a tais gêneros. Mesmo o dito gênero infantil não se dá como tal, visto que são, comumente, na verdade, filmes fantásticos ou de ação-aventura, com a presença de crianças protagonistas como particularidade.

Ao passo que o senso comum menospreza a animação como gênero estritamente infantil, perde-se uma rica e imaginativa forma de compartilhar histórias. Histórias, estas, que nem sempre são simples e diretas, mas complexas e profundas, sensíveis e mesmo chocantes.

Tal opinião tem repercussão mais forte no ocidente ao se comparar à variedade temática da animação japonesa, como visto no exemplo de **Grave of The Fireflies**, a ser discutido posteriormente. É incomum ver o contexto devastador da guerra sob a ótica de duas crianças, mas a animação o faz com maestria, mostrando acontecimentos devastadores e incitando o debate, até mesmo entre pessoas de gerações diferentes. Da mesma forma que a animação serve como válvula de escape, faz produtores e público

repensarem a própria realidade, refletirem e buscarem soluções para crises individuais e sociais. Categorizar a animação simplesmente como gênero cinematográfico, então, se torna um conceito ultrapassado. À partir das indagações anteriores, o problema de pesquisa desse projeto se mostra como o seguinte: Como contar uma história de luto por meio da animação?

### 3. Justificativa

É brincadeira comum entre as pessoas envolvidas com o audiovisual dizer que tem sangue nos olhos. Animadores precisam ser ainda mais intensos e persistentes. Desenvolver uma história de animação não é tarefa fácil. Brinca-se que sangue, suor e lágrimas são derramados durante o processo de realização de animações, mas o resultado é tão fantástico e cativante que o trabalho árduo é recompensado. Assim como muitos do meio audiovisual dirão, cresci com filmes e programas de televisão, principalmente desenhos animados. Entretanto, ao assistir à animação **Fantasia**, tive certeza do que queria para o meu futuro profissional. É a aliança do mundo sensorial da música com a representação visual contemplativa, em tempos que ainda não se pensava em videocliques. O filme me deixou admirada de tal maneira que sempre volto à animação como referência em meus trabalhos, sejam acadêmicos ou profissionais. Compreendo o desafio e a difícil tarefa de escrever uma animação - quanto mais fazê-la por completo -, mas poder trabalhar com o tipo de narrativa audiovisual que me atentou para a verdadeira liberdade de se contar histórias me pareceu maravilhoso demais para resistir.

O curta-metragem “Segundo Sol” tem como público-alvo pessoas de 18 a 25 anos, denominados como *millenials* – pessoas nascidas entre os anos 1980 e 2000, na virada do novo milênio. De acordo com pesquisa do banco americano Goldman Sachs, esta é a maior geração da história dos Estados Unidos, onde a análise foi realizada. Por todo o mundo, o comportamento e as experiências desses jovens adultos e adolescentes diferem de maneira significativa dos de seus pais. Cresceram em meio a grandes mudanças tecnológicas, globalização e crises econômicas. Esses entraram recentemente no mercado de trabalho e se veem com menos vagas de emprego tradicionais, portanto, menor poder aquisitivo que seus antecessores. Combatem tal crise geracional com as maiores possibilidades técnicas atuais. Entre eles, há ilustradores, animadores e criadores

de conteúdo variado, independentes e assíduos nas redes sociais. Expressam sua individualidade e relacionam suas histórias com as de outros. Dessa forma, aliam força de trabalho, criatividade e rentabilidade, demonstrando diferentes e novas possibilidades profissionais.

Filmes recentes como **Star Wars: O Despertar da Força** (2015), de J.J. Abrams, e **Mad Max: Estrada da Fúria** (2015), de George Miller, têm temáticas, motivações e protagonistas semelhantes ao meu projeto, e ressoaram bastante com o público. Fizeram-me, então, contemplar a importância da história da personagem Jovem, tanto para mim, quanto possivelmente para outros jovens, e me impulsionaram a escrevê-la. Dessa forma, “Segundo Sol” se caracteriza como produto do audiovisual independente, fruto da força de vontade e perseverança de indivíduos que nem sempre tiveram as melhores ferramentas disponíveis, mas acreditam em seu potencial e sua imaginação.

A perda de um ente querido como tema foi escolhida a partir de reflexões em aulas de literatura e filosofia sobre niilismo e certezas e incertezas da jornada humana. Além disso, questionamentos e curiosidade sobre um cinema de animação que vá além da divisão etária de público entre adultos e crianças, e conseqüentemente estilística. Um cinema maduro, que busca abordar temas complexos com cuidado, que seja sensível e sincero. Como disse o cineasta Walt Disney:

Crianças são pessoas, e devem buscar aprender sobre as coisas, entender as coisas, assim como adultos tem que buscar se quiserem crescer em estatura mental. A vida é composta de luzes e sombras, e seríamos mentirosos, insinceros, e enjoativos se tentássemos fingir que não há sombras. A maioria das coisas são boas, e são as coisas mais fortes; mas há coisas ruins também, e você não está fazendo à criança um favor tentando protegê-los da realidade. O importante é ensinar à criança que o Bem sempre triunfará sobre o Mal, e é isso que nossos filmes fazem (DISNEY, 1955, apud JACKSON, 2006; 54).

Ainda que a morte não seja tratada explicitamente no roteiro de “Segundo Sol”, o tema é tratado a partir do modo como a personagem principal lida com o fenômeno ao seu redor, e também como sua narrativa estrutura sua experiência com este evento traumático.

## **4. Objetivos**

### **4.1 Geral**

Este projeto de conclusão de curso tem como finalidade a elaboração de roteiro de curta-metragem de animação intitulado “Segundo Sol”, com duração de 15 minutos, bem como a conceituação e desenho de seus personagens principais. O produto busca abordar o tema da perda e luto familiar.

### **4.2 Específicos**

- Utilizar-se da animação como ferramenta lúdica para tratar de temas delicados,
- Desmistificar crença da animação como gênero, destinado ao público infantil.

## **5. Referencial Teórico**

Partindo da pergunta-problema, busquei solucioná-la em três etapas: 1) Como desenvolver a história do curta “Segundo Sol” em uma animação? 2) Como organizar a narrativa como um todo? 3) Compreendendo o luto como um sentimento de perda que um indivíduo experimenta por outro, como demonstrar esse relacionamento subentendido? Os estudos e teorias, bem como autores significativos, que apoiaram a pesquisa e escrita do roteiro serão vistos nos tópicos seguintes.

### **5.1 Animação**

O professor Lev Manovich compara o avanço do cinema analógico ao digital, posteriormente o *live-action* e a animação, à substituição da pintura em têmpera à pintura à óleo. A tinta à base de óleo possibilita que o pintor faça pinturas maiores e tenha mais tempo para modificá-las da forma como achar necessário. De maneira semelhante acontece com o filme em película para o digital e as animações. Dá o seguinte exemplo:

(...) Se a câmera montada em um suporte multiplano só podia se mover perpendicularmente às imagens, agora pode se mover em uma trajetória arbitrária. O exemplo de um filme comercial que faz uso nesse novo método (...) é Aladdin, da Disney (MIRZOEFF, 2002; 412).

Dessa forma, compreende-se que a animação dá maior flexibilidade aos criadores. Tal aspecto influencia diretamente decisões práticas e estéticas, refletidas no produto final. O autor Roy Paul Madsen, no livro **Animated Film**, escreve sobre as vantagens do meio:

O grau de controle e seletividade inerente em sua técnica é talvez o maior fator determinante na decisão de usar ou não animação. Em cinematografia *live-action*, somos limitados pelo que podemos representar em frente à câmera. Em animação, somos limitados somente pela nossa imaginação e nossa habilidade de dar a uma ideia forma vital e comunicativa (MADSEN, 1969: 87).

Assim, para que não me limitasse na escolha, organização ou montagem das cenas, decidi por desenvolver um roteiro de animação. Era de extrema importância que a história fosse verossímil, mas não realista. Que sua narrativa fosse imaginativa e lúdica, e ao mesmo tempo séria, dramática e densa. Além disso, por ser um projeto experimental, procurei me permitir a maior liberdade criativa possível, sem desconsiderar que deve ser tratado como um produto realizável.

O roteiro procura romper fronteiras entre o imaginário e a realidade, relacionados respectivamente ao universo infantil e ao adulto, entrelaçando-os. Vê-se uma crescente crise de identidade entre os jovens adultos na sociedade atual, assim como a personagem Jovem não vê mais sentido em sua vida ao perder o irmão. Volta-se ao lúdico, ao misterioso, ao entretenimento e, como visto anteriormente, aos filmes de animação, para se afastarem de uma realidade opaca, monótona e tediosa. A autora Márcia Leite, em sua obra **Televisão, criança, imaginário e educação**, propõe uma reflexão sobre a classificação de filmes para crianças e adultos:

Geralmente, as classificações, ligadas ao senso comum, apontam algumas diferenças na relação entre imaginário e realidade. Como se o programa adulto enfatizasse a realidade e o infantil, o imaginário. Mas e o imaginário adulto e a realidade da criança como cidadã e construtora de história, onde ficam? (LEITE, 2009; 103)

Ilustrando essas questões, compara-se as duas adaptações cinematográficas de **Grave of The Fireflies** (1967). Escrito por Akiyuki Nosaka, trata-se de um conto japonês semiautobiográfico que conta a história de um casal de irmãos, Setsuko e Seita, tentando sobreviver durante a Segunda Guerra Mundial.



Figura 1 Grave of the Fireflies, 2005. Figura 2, Grave of the Fireflies, 1988.

Os dois filmes tem cenas bastante semelhantes. Nas imagens acima se vê Seita, o irmão mais velho, morto em uma estação de trem. Na versão *live-action*, esta é uma das últimas cenas do filme, enquanto na versão animada é a primeira, apresentada em *fast-forward*<sup>2</sup>. Enquanto o primeiro trata de uma abordagem mais linear e descritiva, o segundo, prefere transmitir sensações. "Filmes realistas mostram o mundo físico; animação mostra sua essência", escreve o crítico de cinema Roger Ebert. A versão *live-action* se preocupou em retratar a sequência de eventos mais fielmente, não levando tanto em consideração a atmosfera, a tensão dramática que as permeava, como visto na animação. Na cena seguinte, a animação mostra uma cena bastante semelhante a do *live-action*: o personagem Seita morto no chão da estação de trem enquanto transeuntes circulam próximo a ele, sem dar a menor importância para sua morte. A opção por primeiramente mostrar Seita sozinho encostado na pilastra, iluminado de forma nebulosa, e depois o que realmente estava acontecendo, dá maior dimensão ao acontecimento.

As animações podem apresentar cenas impactantes e terem seu efeito amenizado por não se tratarem de um retrato tão próximo à realidade.



Figura 3, Grave of the Fireflies, 2005. Figura 4, Grave of the Fireflies, 1988.

<sup>2</sup> *fast-forward*: direcionar a atenção de alguém para um período de tempo particular ou evento, ignorando o material intermediário (conceito retirado de collinsdictionary.com).



As imagens acima mostram machucados de Setsuko, a irmã pequena de Seita. Enquanto a primeira os mostra como detalhes, na segunda é o foco da cena. Ver uma criança desnutrida e ferida é bastante desolador. Imagem semelhante em *live-action*, por mais que pudesse ser obtida com maquiagem e próteses - demandando maior custo de produção e habilidades -, poderia ser chocante além do necessário, por ser uma criança real. Por isso, é melhor sucedida na animação. Transmite de forma verossímil a substância do momento, sem qualquer distração, e lhe dá a devida tensão dramática.

Há maiores possibilidades estéticas nas animações, além do que o mundo real pode oferecer. Filmes em *live-action* muitas vezes necessitam da animação para criar cenas ou realidades fantásticas.



Figura 5, *Grave of the Fireflies*, 2005. Figura 6, *Grave of the Fireflies*, 1988.

As imagens acima mostram Setsuko e Seita maravilhados com vagalumes. Denotam a inocência da criança e a delicadeza do filme como um todo. A versão em *live-action* necessitou de animação para encenar os vagalumes, evidenciando as limitações práticas do meio. Os pontos de luz não se inserem tão bem, por limitações técnicas, suspendendo a ilusão de verossimilhança. O momento é mágico, mas não carrega tanto encanto quando comparada com a animação. Esta não pretendeu simular a realidade de forma fidedigna em nenhum momento, por isso, a coesão dos elementos prevalece, elevando a beleza da cena.

A maneira de se contar uma história, independente do meio, se dá de maneira bastante semelhante. Introduce-se os personagens e suas rotinas, refletindo o equilíbrio de sua história até se deparar com o conflito. À partir daí, guia-se o público pela jornada desses personagens, sua reação ao conflito e o processo para solucionar seu problema.

Chega-se ao clímax, a batalha final entre o personagem e aquilo que o aflige, e novamente ao equilíbrio, em que há uma necessária mudança no caráter dos personagens, constituindo o desfecho do história. Assim se caracteriza uma narrativa linear, bastante comum tanto em *live-action* quanto em animações, baseada em uma estrutura simples e de fácil compreensão. É desafio do contador de histórias tornar interessante não só seu conteúdo, mas também a forma como manipula tal linearidade.

Apesar das semelhanças técnicas entre o roteiro para filmes em *live-action* e animação – ou seja, eventos em um mesmo local e/ou movimento dramático configurando uma cena; o conjunto de cenas, uma sequência; entre outros - há peculiaridades cruciais desse último que precisam ser levadas em consideração para a criação da história. É preciso compreender, primeiramente, as características distintas do meio e fluxo de produção. Para isso, utiliza-se como referência para a criação do roteiro os livros **How to Write for Animation**, do roteirista Jeffrey Scott, e **The Illusion of Life: Disney animation**, dos animadores Ollie Johnston e Frank Thomas.

O filme, seja de animação ou *live-action*, começa com o roteirista. O roteirista de animação, porém, é responsável não só pelo enredo, mas pela descrição de tudo o que é visto na tela, sejam locações, ações, diálogos, entre outros. Isso não quer dizer que a direção e outros membros da equipe não contribuirão criativamente para a criação da narrativa. Cada detalhe da história deve estar presente no roteiro, é o diagrama do produto final (Scott, 2003). Com o rascunho final, o artista de *storyboard* interpreta visualmente a proposta do roteirista. Constrói-se a ação e dá-se espacialidade ao movimento. Representam-se movimentos de câmera e transições (ibid.). Concomitantemente, a direção de arte e o *casting* começam seu trabalho. Cria-se os diferentes *backgrounds*, os modelos de personagens, seu figurino e diferentes objetos. Escolhe-se os atores, os primeiros testes de voz sendo feitos com pessoas da equipe. Com o *storyboard* completo, grava-se a versão do diálogo com os atores já escalados, que servirá de guia para a animação dos personagens. Os movimentos e trejeitos do ator serão transpostos nos personagens, dando-os maior credibilidade e verossimilhança. No caso da animação digital, é feito o *animatic*, uma versão animada do *storyboard*, com diálogos e movimentos de câmera.

Passados por esses processos e seus subseqüentes testes, que constituem a pré-

produção, enfim chega-se à animação em si. Situa-se os modelos de personagens nos diferentes *backgrounds* e outros objetos de cena e dá-lhes movimento, de acordo com o ritmo da história em si e do diálogo. A pós-produção é feita de maneira semelhante ao *live-action*, em que se edita a animação final com a versão final do diálogo, adiciona-se e mixa-se trilha sonora e efeitos sonoros, inserindo-se créditos iniciais e finais e realizando-se a correção de cor necessária.

Para a elaboração do roteiro, bem como a construção dos personagens, levei em consideração Os Doze Princípios da Animação, introduzidos no livro **The Illusion of Life: Disney animation**. São eles:

1. **Squash and Stretch:** Seu objetivo é atribuir peso e flexibilidade ao desenho. Ao testarem esse ideia, utilizaram fotos de atletas como referência para estudo, a fim de dar maior verossimilhança a seus personagens. Ao exagerar essa técnica, confere-se humor ao retratado.
2. **Anticipation:** Deve-se preparar o expectador para a ação seguinte. Faz-se o desenho que representa a ideia da forma mais poderosa e simples possível, antes de seguir para a próxima ação.
3. **Staging:** O desenhista deve guiar os olhos, a atenção do expectador. É preciso que a ideia que quer passar seja bastante clara (Johnston & Thomas, 1981), dê espaço para o personagem agir.
4. **Straight Ahead Action and Pose to Pose:** Trata-se de dois estilos de desenho. No primeiro, o desenhista faz a ação por completo, ajustando o que precisa no processo, até obter todos os desenhos que a compõe. É espontâneo, fluído. No segundo, porém, o desenhista planeja os desenhos-chave da ação, fazendo os outros de acordo com estes. Ainda que previsível, se bem feito, confere maior controle ao desenhista, podendo pensar melhor o que compõe a ação. Ao perceber suas vantagens para o fluxo de produção, Pose to Pose se tornou a técnica de desenho mais utilizada.
5. **Follow Through and Overlapping Action:** Ambos dizem respeito à maneira como o corpo deve se mover quando a ação do personagem termina. Tem o objetivo de

tornar o movimento mais realista. A primeira diz que partes mais folgadas do corpo devem continuar se movendo, até chegar a um ponto em que devem voltar e parar. A segunda diz que diferentes partes do corpo se movem em velocidades diferentes. Tal se relaciona com o princípio “drag”, em que tais movimentos demoram alguns frames a mais para alcançar o corpo como um todo.

6. **Slow In e Slow Out:** Entende-se que o corpo demora um pouco para entrar em ação e parar. Por isso, devem haver mais desenhos no início e no final para simular o movimento.
7. **Arc:** Diz respeito ao caminho circular do movimento, dando fluidez à ação.
8. **Secondary Action:** Uma ação dá apoio à principal, fazendo-a mais viva e real. É uma ação separada, mas se relaciona à outra. Tanto o movimento quanto aparência devem ser levados em consideração na concepção do personagem, dando-os dimensão e personalidade.
9. **Timing:** O número de desenhos em qualquer movimento determina quanto o tempo que a ação durará na tela (Johnston & Thomas, 1981).
10. **Exaggeration:** Acredita-se nas ações como caricatura, desvincilhando-se do real para buscar o humor do movimento.
11. **Solid Drawing:** O desenho deve ter peso, profundidade e equilíbrio. Deve também ter pequenas incongruências, assimetrias, que o conferem maior naturalidade.
12. **Appeal:** É a agradável e fascinante qualidade que faz uma pessoa gostar de olhar para qualquer desenho (Johnston & Thomas, 1981). O desenho deve ser construído para comunicar de maneira clara sua personalidade, deve ser coeso, sem formas inadequadas e movimentos estranhos. “Enquanto o ator tem carisma, o desenho animado tem apelo”, complementam os autores.

A partir do estudo desses, compreende-se que o roteirista de animação precisa idealizar como o personagem se porta em seu ambiente e como este o influencia, de forma

prática, além conceber a história e falas. Dessa forma, deve pensar, também, como ator e diretor.

## 5.2 A estrutura do roteiro

O método para organizar o roteiro se dá baseado no modelo Kübler-Ross, criado pela psiquiatra suíça Elisabeth Kübler-Ross, presente no livro **On Death and Dying**. Nele, levanta questões sobre como lidar com a própria morte e também de entes queridos, no que se desenvolvem no conhecido modelo dos cinco estágios de luto, o DABDA – em inglês, *denial, anger, bargaining, depression and acceptance* (negação, raiva, barganha, depressão e aceitação). O psicólogo Jason M. Holland sugere que este, salvo exceções, sugere que o processo se dê da seguinte maneira:

Na fase da negação, pacientes podem se sentir chocados ou surpreendidos e ter dificuldade de entender a realidade de sua situação. (...) Descrença pode ser por vezes substituída por sentimentos de raiva, caracterizada por amargura, sentindo que a vida não é justa, ou questionando Deus. No subsequente estágio de negociação, pacientes desejam adiar a morte, em alguns casos tentando “fazer um trato” com Deus por mais tempo, frequentemente em troca de um estilo de vida reajustado. Esse estágio também pode envolver um desejo de mudar o passado (...), que é acompanhado por sentimentos de culpa e arrependimento. (...) Também podem passar por um período de depressão e sentimentos de desespero, desesperança e isolamento. No estágio final de aceitação, indivíduos reconhecem sua mortalidade e são melhor capazes de fazer preparações para sua morte, talvez lidando com algum “negócio inacabado” em sua vida. (HOLLAND, 2014: 2,3)

Apesar das críticas que a autora recebeu a propósito de tal modelo – como, por exemplo, o fato da perda não ser sentida da mesma forma e nem sempre se mostrar de maneira linear -, Kübler-Ross justifica em seu segundo livro, **Grief and Grieving**, que os estágios são resposta à perda que várias pessoas têm, mas não há uma resposta típica à perda, assim como não há típica perda. Nosso luto é tão individual como nossas vidas (KÜBLER-ROSS, 2005 apud HOLLAND, 2014).

Usando como referência o modelo dos cinco estágios de luto, bem como a resposta de Kübler-Ross à crítica, a estrutura do roteiro de “Segundo Sol” se baseará apenas nos sentimentos dos pacientes e não nas situações que passam, já que não se trata da morte da personagem principal, mas sim de sua família. Busca, também, retratar tais emoções de forma subjetiva.

## 5.3 Sonhos e memórias

Era de extrema importância refletir sobre a melhor maneira de contar a história de Jovem e seu irmão Matheus, tornar esse relacionamento crível e comovente, considerando que a maioria das cenas do tempo presente consistem do percurso da personagem caminhando sozinha até seu destino. Dessa forma, ideias para narrativa se tornaram sonhos, memórias e registros da vida dos irmãos.

Os sonhos estão presentes enquanto a personagem dorme. São imateriais e não se relacionam tanto com o real, mais com as emoções, o subconsciente de Jovem. Pensando como escrever cada sonho e o que poderiam significar, baseia-se nas quatro definições destes, apresentadas pelo psiquiatra alemão Carl Jung em **Seminários sobre Sonhos de Criança** (2008).

A primeira definição designa sonhos como representações de impressões pessoais, ainda que inconscientes, sobre acontecimentos durante o dia; a segunda, sonhos como conflito entre o mundo consciente e inconsciente do indivíduo, este último se expressando com maior espontaneidade; a terceira, sonhos como incentivo à reflexão e potenciais modificadores de posições e conceitos da vida consciente, sendo bastante significativos; e, por fim, sonhos peculiares que não estabelecem relação clara entre o consciente e o inconsciente, por vezes surpreendendo quem os sonha. São estudados por Jung como “sonhos grandes”, de grande relevância para o roteiro do curta. Segundo o psiquiatra, são de natureza oracular, “somnia a deo missa” (sonhos enviados por Deus). São experimentados como uma iluminação (JUNG, 2011 apud SOUZA, 2014).

As memórias são recordações, momentos importantes do passado da personagem. Também são imateriais, mas se tratam de eventos que realmente aconteceram. São vívidas porque tem a ver com experiências emocionais que provocam inquietação e estimulam a mente, como escreve Jung na obra **Memories, Dreams, Reflections**. O antropólogo Pascal Boyer escreve, em **Memory, Mind and Culture**, que o passado não afeta um organismo, exceto através de suas consequências para circunstâncias presentes. (...) Memória tem função biológica enquanto serve para organizar atual comportamento (Boyer & Wertsch, 2009). Independentemente do nível de subjetividade das cenas, estas tem como objetivo, também, demonstrar a maneira como Jovem vê pessoas e eventos de

seus sonhos, e como influenciam suas ações e reações durante o filme.

Segundo Boyer, acredita-se em três tipos de memória: Semântica, procedural e episódica. A primeira consiste em “extrair informações relevantes sobre situações correntes de circunstâncias passadas” do ambiente em questão. A segunda, relaciona-se com “habilidades e expectativas, (...) tendo função biológica direta” (ibid.). A terceira depende estritamente da “nossa capacidade de reexperienciar situações passadas. A memória episódica frequentemente consiste de revisitar imaginativamente a cena original; pode ser descrita como ‘viagem no tempo mental’” (ibid.). O autor explica, então, sobre registros fenomenológicos, ou seja períodos que compõem eventos gerais – ligados a memória episódica-, estes, compondo a história de vida de uma pessoa. As noções sobre memória episódica e registros fenomenológicos foram levadas em conta para o desenvolvimento do roteiro, como intuito de deixar claro o luto de Jovem.

## 6. Metodologia

A história de “Segundo Sol” me veio em uma das muitas viagens de carro com a minha família. Olhava pela janela e pensava sobre o calor intenso que fazia, a luminosidade que faz motoristas precisarem de óculos escuros, que resseca a vegetação de beira de estrada. Éramos os únicos ali, apesar da alta temporada. Perguntei-me como pessoas vivem em desertos, já que pouco mais de 25°C já me incomoda. Lembrei de uma conversa com meu pai sobre uma colega que praticava canoa havaiana, e considerei o quão difícil deve ser para pessoas tão ligadas com o mar estar em um ambiente seco e árido. Praticamente um peixe fora d'água. Partindo dessa reflexão, comecei a imaginar uma mergulhadora que, após voltar de um merecido mergulho, se encontra em um lugar deserto, o que gerou a ideia para este projeto de conclusão de curso.

Perguntei-me como, quando, onde e porquê tal história acontece. Inicialmente, havia considerado uma personagem que enlouquece com o calor e a luminosidade constante, além de estar completamente sozinha. Era importante, porém, tecer uma jornada, o motivo pelo qual alguém deixa sua zona de conforto para buscar algo em algum lugar. Este algo ficou claro com a lembrança de uma cena do quadrinho **The Walking Dead** (2003 - presente), de Robert Kirkman, que havia lido anos antes. Rick

Grimes, o personagem principal, pensa ouvir sua recém-falecida esposa em um telefone desconectado.

A primeira coisa que passa pela cabeça de Jovem assim que percebe que algo está errado ao voltar do mergulho, que não vê pessoas ou animais na praia, é: *O que está acontecendo?* E, logo em seguida: *Matheus deve saber*. Matheus, seu irmão mais velho, seu porto seguro, tem todas as respostas. Nem sempre concorda com ele mas, com poucas exceções, está sempre certo. Assim, o enredo se tornou a busca dessa moça pelo motivo do sumiço de tudo, mas mais importante, a busca pelo irmão.

## **6.1 Roteiro**

O processo de concepção do enredo do curta começou com pequenas cenas que me pareciam interessantes e que eram condizentes com a história das personagens, o modo como veem a si mesmos e os outros e como vivem. Precisavam, porém, de coesão. Não necessariamente cronológica, mas que se relacionassem entre si em um âmbito afetivo.

### **6.1.1 Argumento**

O roteiro de “Segundo Sol” teve cerca de quatro tratamentos, com posteriores ajustes menores. Houveram versões com maior direcionamento técnico para a direção e fotografia, mas se optou por não fazê-lo para que o fluxo da história não fosse comprometido. Em seguida, apresenta-se o argumento original da história, seu primeiro registro melhor organizado.

Ao voltar de suas férias, Jovem volta ao trabalho, Matheus lhe dá carona até lá. Jovem conversa com seus colegas no centro de instrutores, e decide mergulhar no mar para começar o dia. Voltando da água, olha para a praia e a vê deserta. Procura por seus colegas, também não os vê. Tenta ligar para Matheus, mas celular não tem serviço, assim como não consegue conectar-se à internet. Decide, então, ir ao prédio em que Matheus trabalha para procurá-lo. Pega uma das bicicletas em seu trabalho e pedala até lá.



Chegando no prédio, tenta usar elevadores, mas não há energia elétrica. Sobe pelas escadas. Já no escritório, percebe que não há ninguém. À mesa de Matheus, tenta ligar seu computador, mas não consegue. Procura em gavetas e papéis por algum sinal de onde possa estar. Vê fotos dela mesma com Matheus e Lucas. Tenta ligar outros computadores. Os telefones estão desligados. Decide voltar para casa. No caminho, percebe que não está anoitecendo, e que há um segundo sol no céu.

Em casa, procura por Matheus e Lucas. Sai, tenta olhar para a casa dos vizinhos mas prefere não entrar. Retornando, senta-se no sofá da sala, tenta ligar para a polícia diversas vezes, mas não consegue sinal. Há documentos sobre o apartamento da avó na mesinha em frente, ela os olha. Adormece. No sonho, está cantando e assobiando algo inelegível com Matheus em diferentes cômodos da casa da avó. Em seguida, vê Lucas e Matheus em um deserto, sentados em cadeiras, juntos a uma mesa longa, ambos de areia. Logo depois, Jovem está dentro de uma loja de lembrancinhas e cacarecos. Vê-se máscaras nas paredes. HMS se aproxima dela, com feições bastante tristes, tenta falar algo, mas não consegue, e se afasta.

Jovem acorda. Demora para entender onde está e o que está acontecendo. Passando pela cidade, decide entrar em uma loja de celular. Pega um deles. Vê fotos que pessoas tiraram com ele na loja. Decide levar todos os aparelhos que pode, acionando o alarme da loja.

Decide parar em um supermercado para comer. Pega diferentes coisas das prateleiras, também coloca algumas na mochila. Senta-se no chão perto dos refrigeradores e come, vendo vídeos de sua família. Ri, mas é possível ver uma tristeza em seu olhar. Lembra-se de um dia em que estava vendo televisão com o irmão, e que é acordada por ele colocando lençol sobre ela, e tem sua cabeça beijada. Ela olha por cima do ombro e o vê sair da sala, ela voltando a dormir. Ela caminha pelo supermercado vazio e escuro, com exceção da luz que vem de fora. Deixa o local.

Pedalando, olha para o mar, não muito longe, ao seu lado, e lembra-se de estar boiando pouco abaixo da superfície. Quando percebe, já não consegue mais vê-lo, chegando na alto-estrada. Sai de seu devaneio assim que uma rajada de vento e areia passa por ela. Logo, passa por uma pedra e cai, machucando-se no asfalto. Vê, em meio à areia, um shopping bastante grande na beira da estrada, poucos metros atrás dela. Ela se apoia na bicicleta, com certa dificuldade, e caminha até lá.

Aliviada por estar longe da areia, mas ainda estressada, procura por coisas necessárias. Pega novas roupas e óculos de proteção. Tenta achar uma farmácia, demora, mas acaba achando uma em construção. Está bufando de raiva. Entra numa loja de departamento por perto. Encontra a sessão de curativos da loja, mas não há com o que limpar o ferimento, e os curativos não ficam em sua pele por estarem vencidos. Urrando de raiva, anda pela loja pegando coisas de prateleiras e joga no chão. Lembra-se de quando ela e Matheus eram crianças. Ela corria atrás dele com um cabo de vassoura na mão, ele correndo na frente, olhando por cima do ombro. Ele grita sobre ela estar correndo atrás dele por não a ter deixado ganhar a brincadeira. Nos braços da avó, chorando, é levada e olha para ele, ele não sabe o que fazer. De volta a loja, ela para de andar e jogar coisas pelo chão, e ainda consegue ouvir a voz do irmão, dizendo que ninguém a deixará ganhar. Decide, então, ir a uma loja de esportes e pegar um taco para se defender. Em seguida, entra em outra loja de departamento, com ambientes planejados. Deita em uma cama e olha para a parede falsa em frente de si, com uma cortina e janela. Lembra-se dela e Matheus brincando pela cortina quando pequenos. Adormece.

No escuro, ouve-se barulho do mar e ela conversando com o irmão. Então, ouve-se barulho de tosse e seus olhos se abrem, vendo Lucas em sua frente. Percebendo que está bem, sorri para ela. Ela é levantada por ele, e logo é abraçada por Matheus. Ela ainda escuta Matheus agradecendo Lucas por salvá-la. Ela sai, decidida em continuar seu caminho.

Na estrada, as rajadas de vento e areia voltam, assim como o calor intolerável, mas decide continuar. Olhando para os lados, vê troncos e galhos de árvore secos se movimentando horizontalmente a sua volta. Eles vão chegando mais perto, e ela começa a pedalar mais rápido. Tocam em sua bicicleta e nela mesma, puxando-o a para trás, ela tenta continuar pedalando, mas não consegue, é levada para trás. Olhando para os lados, se debatendo, vê corpos pendurados na horizontal pelos galhos, perfurando-os. Entre eles, porém, vê um bambu cortado, seco, com uma muda verde crescendo. Ao avistá-lo, os galhos desaparecem, e ela se vê em um extenso gramado verde, com o prédio de sua avó, sozinho, em sua frente. Vê-se brinquedos de criança espalhados pelo caminho. Enquanto ela caminha, porém, ouve-se som de cascalho e pedras.

Entra em diferentes apartamentos, passando de porta em porta em parar ou distinguir onde está, até parar num quarto de criança com desenhos pelas paredes com flocos de neve, bonecos de neve, e uma família agasalhada.

Entra em seu próprio apartamento, que ela vê como o deixou, mas na verdade está vazio. Caminha pelos cômodos. Ao chegar no quarto que era seu e de seu irmão, senta-se e observa estrelas fluorescentes no teto, que na verdade tem uma camada de tinta branca por cima, mas ela não vê. Dorme.

Vê-se Jovem acordando, enquanto ouve-se uma menina pequena chamando por alguém, baixo, assoando no nariz. Ela levanta e anda até a cozinha, enquanto continua ouvindo a menina. Ao chegar, vê seu irmão de costas, preparando seu café da manhã. Ouve um menino acalmando a criança.

No sonho, observa de uma cama, como se estivesse acordando, Matheus e Lucas ao longe, caminhando, sob a chuva, dividindo um guarda-chuva. Vê-se os dois conversando, de braços dados. Matheus sorri para Lucas, abraça-o e beija-o, e voltam a caminhar juntos, Matheus com a cabeça no ombro de Lucas.

Jovem abraça Matheus forte pelas costas, ele não compreende mas para o que está fazendo para abraçá-la de volta. Os dois conversam sobre o sonho estranho que Jovem teve, ela começa a explicar o que na verdade é a história do curta. Em meio a conversa, HSM chega e senta ao lado dela. Ela também o abraça, tratando-o como se fosse Lucas. Ela pede que ele a entregue a caixa de leite perto dele, ele a entrega. Todos conversam felizes enquanto ela coloca o leite em seu copo. Sorri para ambos, e vemos seus sorrisos de volta. Ela o bebe.

Percebe-se claramente mudanças dessa versão inicial para o produto final, mas se procurou manter a mesma essência, o mesmo sentimento, ainda que cenas tenham sido alteradas, cortadas ou adicionadas.

## 6.1.2 Arcos

De acordo com o modelo Kübler-Ross, as cenas do roteiro foram organizadas em arcos, da seguinte forma: Introdução, Negação, Raiva, Barganha, Depressão e Aceitação, conforme escaleta do roteiro apresentada abaixo.

### **Introdução:**

#1 INT. CARRO - DIA

MATHEUS dá carona a JOVEM para o trabalho. Os dois conversam sobre o casamento de uma amiga, em que JOVEM o alfineta sobre o de MATHEUS e LUCAS.

#2 INT. CABANA DOS MERGULHADORES - CONT.  
JOVEM chega ao trabalho e cumprimenta os colegas.

#3 EXT. PÍER - CONT.  
JOVEM conversa com seu chefe sobre trabalho e o clima. Mergulha no mar. Ondas revoltas passam por ela.

#4 EXT. PRAIA - CONT.  
JOVEM não vê pessoas ou animais pela praia, acha estranho. Procura por sinais do que está acontecendo, começa a ficar preocupada.

#5 INT. CABANA DOS MERGULHADORES - CONT.  
JOVEM procura pelos colegas de trabalho, que não estão no local.

#6 INT. CABANA DOS MERGULHADORES, VESTIÁRIO - CONT.  
JOVEM vê o celular sem sinal. Tenta ligar e mandar mensagens para MATHEUS mesmo assim, não consegue.

#7 EXT. RUA - CONT.  
JOVEM pega uma bicicleta do trabalho e decide ir ao trabalho de MATHEUS.

#8 INT. TRABALHO DO MATHEUS, HALL DE ENTRADA - DEPOIS  
JOVEM tenta usar o elevador, não consegue.

#9 INT. TRABALHO DO MATHEUS, ESCADARIA - CONT.  
JOVEM corre pelas escadas.

#10 INT. TRABALHO DO MATHEUS, ESCRITÓRIO DE ARQUITETURA - CONT.  
JOVEM chega ao escritório de MATHEUS, também não há ninguém lá. Vê fotos de si com MATHEUS e LUCAS, além de anotações na agenda de MATHEUS.

#11 INT. CASA DE JOVEM E MATHEUS - DEPOIS  
JOVEM chega em casa, procura por MATHEUS, que também não está lá. JOVEM está bastante nervosa e frustrada. Percebe que já devia ter anoitecido, então decide sair para a rua para ver o que está acontecendo.

### **Negação:**

#12 EXT. RUA - CONT.  
JOVEM percebe que há dois sóis no céu, está nervosa e bastante confusa.

#13 INT. CASA DE JOVEM E MATHEUS, SALA - DEPOIS  
JOVEM tenta ver um filme enquanto espera por MATHEUS, mas não consegue se concentrar.

#14 SONHO 1  
JOVEM sonha com MATHEUS estudando, tenta alegrá-lo cantando uma música, ele canta junto. Em seguida, sonha com MATHEUS e LUCAS sentados a uma mesa de areia. Estão com expressões vazias, quase catatônicos. Depois, sonha com HMS, que anda em sua direção tentando se desculpar por algo, mas não consegue.

#15 INT. CASA DE JOVEM E MATHEUS - DIA SEGUINTE  
JOVEM acorda e percebe que seu computador está sem bateria.

#16 EXT. RUA - DEPOIS  
JOVEM pedala pela vizinhança de sua casa, vendo-a deserta. Entra numa loja de celulares e computadores.

#17 INT. LOJA - CONT.  
JOVEM entra na loja. Vê imagens e vídeos nos aparelhos. Rouba alguns. O alarme dispara, mas consegue fugir.

#18 INT. CASA DE JOVEM E MATHEUS, SALA - DEPOIS  
JOVEM, novamente em casa, tenta fazer *log-in* no computador de MATHEUS. Consegue. Pega o contrato de aluguel do apartamento de sua avó, no nome de MATHEUS, e decide ir para lá.

#19 INT. SUPERMERCADO - DEPOIS  
JOVEM rouba comida e outros artigos no supermercado. Come por lá, vendo vídeos de si mesma e MATHEUS. Vê memória de si pescando com MATHEUS e a AVÓ, em seguida JOVEM e MATHEUS com as cinzas da AVÓ, após seu funeral.

### **Raiva:**

#20 EXT. ESTRADA - DEPOIS  
JOVEM pedala pela estrada a caminho da casa de sua avó. Vemos *flash* de seu afogamento (cena #24). Uma rachada de areia a joga no chão. Vê um *outlet* logo atrás. Mancando, vai até ele. Está chateada e irritada.

#21 INT. OUTLET - CONT.  
JOVEM rouba roupas e óculos para se proteger. Tenta achar uma farmácia, que está fechada. Está cada vez mais irritada.

#22 INT. OUTLET, LOJA DE DEPARTAMENTOS - CONT.  
JOVEM acha a sessão de farmácia da loja, mas nada funciona. Em acesso de raiva, começa a jogar coisas pela loja. Vê a

lembrança de si correndo atrás de MATHEUS, e também o que diz. Vê-se também chorando ao ver MATHEUS após o acidente que matou seus pais.

### **Barganha:**

#23 INT. OUTLET, LOJA DE MÓVEIS - CONT.

Em uma loja de móveis, JOVEM se joga em uma cama. Vê a lembrança dela e o irmão brincando entre cortinas.

#24 SONHO 2

JOVEM sonha com seu afogamento, sendo salva por LUCAS. LUCAS e MATHEUS se conhecem.

### **Depressão:**

#25 EXT. ESTRADA - DIA SEGUINTE

JOVEM pedala pela estrada novamente. Galhos secos se enroscam em sua bicicleta e nela e a puxam para trás, pelo chão. Ela grita e se debate. Olhando para os lados, vê corpos suspensos pelos galhos. Vê também um bambu cortado e uma muda saindo dele. Os galhos desaparecem, assim como seus machucados. Vê-se em frente ao prédio da avó.

#26 INT. PRÉDIO DA AVÓ - CONT.

JOVEM procura por vários cômodos e apartamentos diferentes. Para para olhar o quarto de uma criança, com desenhos infantis nas paredes.

### **Aceitação:**

#27 INT. PRÉDIO DA AVÓ, APARTAMENTO - CONT.

JOVEM chega ao apartamento da avó. Ela o vê como era antes, mas na verdade está vazio. Pensa se deitar em sua cama, mas está deitada no chão. Vê vídeo em seu celular, mas está desligado.

#28 SONHO 3

JOVEM sonha consigo mesma bebê, em um berço, chamando por MATHEUS. Ele chega e a conforta. Em seguida, sonha com MATHEUS e LUCAS andando sob a chuva, felizes.

#29 SONHO 4

JOVEM entra na cozinha e vê MATHEUS. Abraça-o e conversam brevemente. Senta-se à mesa para tomar café, vê HMS, que tem a voz de LUCAS. JOVEM o trata como se fosse o próprio LUCAS. MATHEUS também se senta à mesa. Os três conversam.

Refletindo sobre a justificativa de Kübler-Ross, compreende-se que não há duração determinada para cada estágio, nem para vivê-lo ou para seguir em frente. Do

mesmo modo, há mais cenas que representam um estágio e menos em outros, buscando retratar a particularidade do luto para cada indivíduo. Percebe-se, então, o ritmo do curta-metragem: O começo é mais lento por conter mais cenas, tendo como objetivo apresentar os personagens, a história e introduzir sua tensão dramática. O meio da narrativa contém menos cenas que, por sua vez, têm menor duração. Chega-se ao clímax, representado pelas cenas #25 e #26. Nas cenas seguintes, estabiliza-se, volta-se ao ritmo lento do início do roteiro, concluindo com o desfecho da história.

Os sonhos retratados no roteiro representam, em sua maioria, a primeira e a quarta definição de Jung, ou seja, sonhos como ponderações sobre acontecimentos do dia, e aqueles que não tem relação objetiva entre consciente e inconsciente, expressões mais livres deste. Esta última, conhecida como “grandes sonhos”, é comumente percebida em fases decisivas da vida, como “juventude, puberdade, no início da meia-idade (...), e em vistas da morte” (Jung, 1974), assim como “antes do desencadeamento de doença mental ou neurose severa (Jung, 2008). Exemplo disso está presente no fim da cena #14, em que Jovem sonha com HMS. O personagem não tem qualquer relação com Jovem, é um elemento estranho que só mostra sua significância ao fim da história. A inspiração para a personagem, bem como seu significado na história, é discutido no tópico 6.3.5. HMS, página 40.

Dessa forma, percebe-se que os sonhos são ilustrações abstratas do que Jovem sente. São reflexões, a maneira como tenta compreender a situação pela qual está passando. De maneira semelhante, a doutora em psicologia Deirdre Barrett conclui no estudo **Through a Glass Darkly: Images of the Dead in Dreams:**

Sonhos são uma área fértil para explorar atitudes frente à morte, já que ignoram muito da comum negação. (...) O mundo dos sonhos pode ser uma área especificamente importante a se atender em aconselhamento de luto, porque é o domínio dos mortos na vida do vivos (BARRETT, 1992; 107).

A partir de sonhos com pessoas falecidas, importantes para o indivíduo que as sonha, é possível refletir melhor sobre o que elas significam para ele mesmo. Além disso, possibilitam buscar encontrar em si mesmo o que se valorizava no outro, já que a impressão de alguém reflete tanto sobre a própria pessoa quanto o próximo. Conhece-se melhor, auxiliando no processo de recuperação.

Nota-se que três das cinco transições entre os arcos do roteiro foram desencadeadas por memórias e sonhos (vide cenas #19, #22 e #24). Estas se configuram como reações, mudanças de atitude por parte de Jovem, que refletem as conclusões de Jung. Para compreender melhor o efeito dos sonhos e memórias sobre as ações da personagem, relacionam-se estes conceitos com a forma como Pascal Boyer explica o funcionamento da memória episódica. As definições mais relevantes neste projeto dizem respeito a registros fenomenológicos - conceito que, entre outros, faz parte da noção de memória episódica. Suas propriedades são as seguintes:

(1) Retêm registros sumários de processamento sensorial-perceptivo-conceitual-afetivo derivado da memória de curto-prazo; (2) Representam pequenas fatias de tempo tipicamente limitadas ao conteúdo do consciente, em que se busca um objetivo específico; (3) Esses conteúdos são, por alto, representados por ordem de ocorrência; (4) Os registros só são retidos de forma durável se estão conectados a conhecimento da própria vida do indivíduo (fatos autobiográficos); (5) Tem-se experiência deles como recordação quando acessados; (6) provêm especificidade a representações gerais de eventos autobiográficos; (7) Suas correspondências neurais podem estar separadas de outras redes de conhecimento autobiográfico (BOYER & WERTSCH, 2009; 6)

Tais propriedades podem ser percebidas ao longo do roteiro. O artifício narrativo de encenar as memórias de Jovem perante a ela possibilita ao espectador observá-las como a personagem as observa, revivendo-as. Este procedimento, bem como o próprio conteúdo de tais memórias, buscam demonstrar o quanto as memórias de Jovem significam para ela. Além disso, a forma como reage a partir das mesmas comprova o quanto a memória sobre eventos importantes na vida do indivíduo influenciam suas decisões no tempo presente.

Busca-se construir tensão dramática nos sonhos também a partir da escolha de planos. Uma primeira decupagem é usualmente feita já na escrita do roteiro por particularidade da animação, algo menos comum em filmes *live-action*. Os pontos de vista (POV) de Jovem foram escolhidos como o tipo de plano que representariam os seus sonhos. Até a cena #20, POVs são exclusivos para tais. A partir desta cena, porém, também são usados além dos sonhos para confundir o que é realidade e o que não é, o que pode ser alucinação ou não.

Por fim, acrescentando-se à dimensão das memórias, observa-se os registros,



fotografias e vídeos, bem como as mensagens de texto, feitos pelas personagens ou que tem a própria ou a família como motivos principais. São objetos materiais, palpáveis, ainda que no meio digital. Geram reações positivas à incerteza, acalmam seu espírito em frente ao desespero e afastam sua solidão. Para Jovem, tais registros são símbolos de um passado mais feliz, de esperança, mas também imortalidade, recusando o fim. Ainda que não saiba ao certo o que está acontecendo, a personagem tenta, a qualquer custo, obter e manter as fotografias, vídeos e mensagens de sua família. Ao revisitá-las, não só se conforta, mas mantém próxima de si a memória dessas pessoas, logo, mantendo o senso de existência das mesmas.

## 6.2 Criação dos personagens

Em entrevista para promover o filme **Up – Altas Aventuras**, o animador Pete Docter comenta sobre o desenho das personagens Carl Fredericksen e Russell e como refletem suas personalidades. Utilizam-se de formas geométricas básicas. O quadrado demonstra o estado estagnado e pouco flexível do idoso viúvo Carl. Em contraste, Russell, uma criança feliz e ativa, é representado pelo círculo. De forma semelhante, Ellie, esposa de Carl que falece no início do filme, também é representada pelo círculo. Formas geométricas são de importância fundamental para a concepção visual de personagens pois sua representação comunica sensações da natureza relacionadas ao tato.



Figura 7 Flor de algodão, rochedo e espinhos (EKSTRÖM, 2013).

Os exemplos acima estão presentes no estudo da designer de jogos Hanna Ekström. Observando as imagens, logo se remete a tocá-las e o que se sente ao fazê-lo. Compreende-se, então, como o tato influencia na maneira como percebemos as formas geométricas básicas que compõem os seres vivos e não-vivos, ainda que não em uma

instância consciente. Compara-se a maciez do algodão, a rigidez da rocha e o pontiagudo do espinho à reação ao tocá-los. Formas circulares transmitem segurança; quadradas, estabilidade; e angulares, exigem precaução.

Sugere-se, então, resposta semelhante a objetos, pessoas e, logo, personagens, em que forma semelhantes possam ser vistas em suas constituições. Personagens baseados em círculos são considerados mais amigáveis, tendem a serem mais suaves, inofensivos, de melhor índole, sendo conseqüentemente mais fáceis de serem amados pelo público. As linhas e ângulos retos em personagens quadrados transmitem força, estabilidade, confiança e lealdade. São formatos mais comumente usados em super-heróis (Bancroft, 1996 apud Pizarro, 2015). Já os triângulos são opostos aos círculos. Por apresentarem ângulos mais agudos, podem parecer agressivos e maliciosos, usados com frequência em vilões e antagonistas (ibid.). Contudo, podem demonstrar maior dinamismo que as outras formas quando combinados entre si.



Figura 8 Mario, Ralph e Don Paolo (EKSTRÖM, 2013)

No exemplo acima, vemos exemplos de alguns personagens e as formas geométricas correspondentes em sua conceituação. Mario é o personagem principal da série de jogos batizada em seu nome, mascote da empresa de jogos eletrônicos Nintendo. O encanador italiano é simples, alegre e prestativo. Don Paolo é vilão principal do jogo **Professor Layton and the Curious Village**, também da Nintendo. Gênio do crime, é autoproclamado inimigo de Hershel Layton, personagem principal. Ralph é personagem principal do filme **Detona Ralph**, dos estúdios Disney. É antagonista do jogo Fix-It Felix Jr., até decidir mudar sua rotina e não ser mais seu vilão. A partir dos exemplos, percebe-se que é objetivo do *character design* assimilar percepções físicas do ser humano à natureza e sua abstração nas formas geométricas a fim de utilizá-las na construção de personagens para transmitir sua personalidade, bem como sugerir sua história.

A verossimilhança para o *design* de um personagem é de máxima importância, ainda que não o mesmo seja realista. Ao se utilizar das formas básicas, os criadores dos personagens buscam trazer o entendimento do senso comum e sensorial do público para sua obra. É preciso que o personagem seja coeso em sua ambientação e identificável o bastante com a nossa realidade para compreendê-lo e simpatizar-se com ele. É preciso dar humanidade ao personagem e focar nela, criando conexão entre personagem e público. O artista precisa saber o que diminuir ou exagerar em seu desenho para dar pistas sobre o contexto, profundidade e o que fazer para desenvolver a personalidade de tal personagem, como escreve Joshua Vardanega, em seu blog-tese sobre o estúdio Pixar.

### 6.2.1 Estética

A estética de “Segundo Sol” é inspirada em uma técnica de animação em *stop-motion* chamada “Lumage”, palavra criada a partir de *luminous image*, ou seja, imagem luminosa. É vista no filme **Twice Upon a Time** (1983), de John Korty e Charles Swenson, além de diversos curtas criados por Korty para os programas infantis **Sesame Street** e **The Electric Company**, do canal estadunidense PBS. Lumage é um tipo de animação de recortes, usada, por exemplo, em **South Park**, em que se faz uso de “recortes de plástico pré-fabricados que os animadores moviam em uma mesa de luz.” Korty também usava o tecido sintético Pellon, que dava um “estilo consistente ao trabalho”.



Figuras 9 e 10: Imagens do filme *Twice Upon a Time* (1983)

Apesar da referência a *stop-motion*, a estética de “Segundo Sol” é baseada na animação 2D computadorizada. Por isso, uma forma de adaptar a técnica Lumage para o meio digital é a utilização de pincéis específicos de programas como Adobe Photoshop

que simulam a pintura de canetas marcadoras, *markers* em inglês, à base de álcool. Auxilia-se, também, de texturas para simular o plástico, aludindo ao material utilizado na no filme.

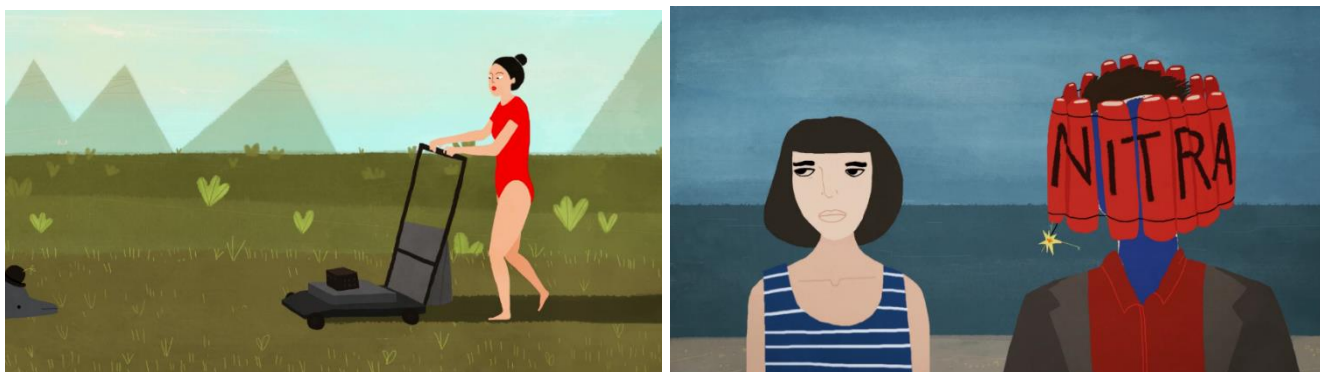


Figura 11 e 12: Imagens do curta-metragem *Symphony no.42*.

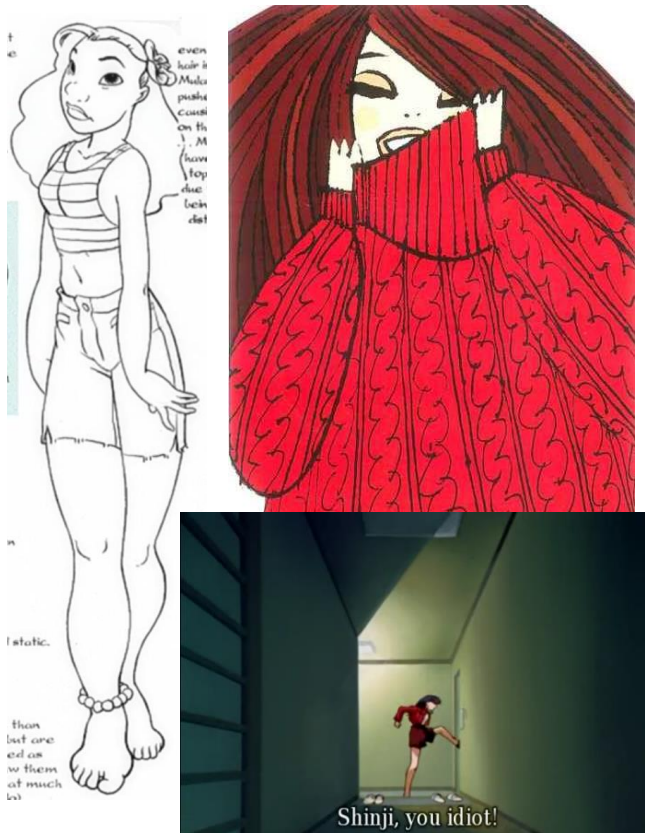
Quanto ao traço, fez-se a escolha por uma estética simples, mas madura. Era importante que o desenho demonstrasse a tensão e drama do roteiro. Tem-se como referência o curta metragem **Symphony no.42**, da diretora alemã Rékua Bucsi. Sua estética lembra pôsteres dos anos 1930, influenciados pelo movimento construtivista russo, que se apoiavam em cores vivas e formas geométricas.

## 6.2.2 Jovem

Jovem, 27 anos, é a personagem principal da história. É uma pessoa gentil e amorosa, porém um tanto imatura e teimosa, de temperamento explosivo. É extrovertida, aventureira, decidida e demonstra paixão por tudo que faz. Atrapalhada, não se atém tanto a detalhes quanto o irmão. Foca no todo, em resultados. Prefere atividades físicas a intelectuais. Para retratar sua extroversão, dá-se preferência a cores alegres e chamativas, vistas em sua paleta de cores principal. Da cena #26 a #28, porém, utiliza tons de cinza para demonstrar o desespero e a saudade do irmão. Volta, então, para sua paleta comum na cena #29, ao reencontrar sua família.

Sua profissão, mergulhadora marinha, se relaciona com sua história de vida de formas distintas mas complementares. Tem ligação forte com o mar desde a infância, mostrada na cena #19. Seu afogamento, entretanto, a deixou um tanto hesitante, mas

também a impulsionou para vencer seu medo e voltar ao mar, relaciona-se com sua personalidade determinada.

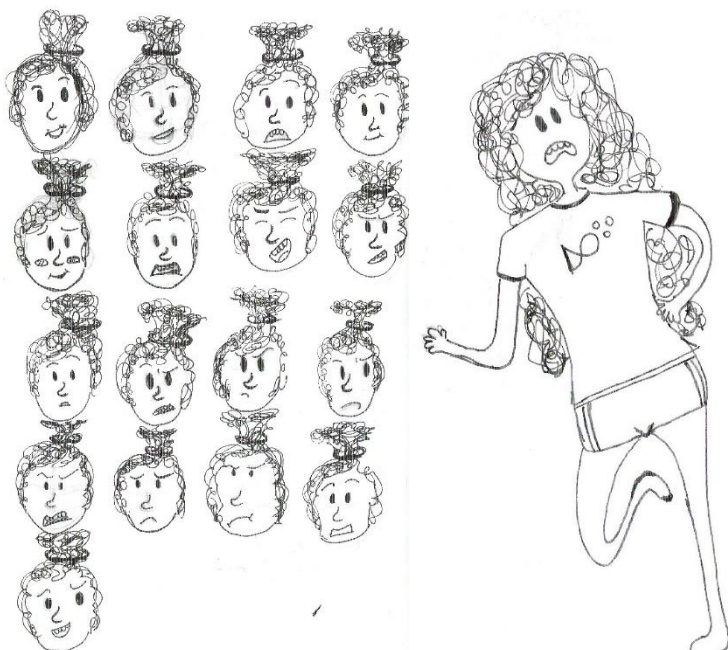


Figuras 13, 14 e 15: Nani, do filme *Lilo&Stich*, ilustração de Lysiane De Royer e Misato Katsuragi, da série *Neon Genesis Evangelion*.

Quanto à referência física da personagem, dá-se importância à inclusão de tipos físicos fora do padrão eurocêntrico. Serve de inspiração, então, Nani, personagem de **Lilo&Stich**. Chris Sanders, seu criador, se inspirou em *pin-ups*, mulheres de beleza mais natural e curvilínea.

É baixa, tem cintura e ombros largos, cabelos cacheados e longos, pele escura. Assim como Nani, havaiana, tem

ascendência asiática, de povos do centro-sul do Oceano Pacífico. Tem como forma geométrica principal o círculo, como percebida na ilustração de De Royer, que reflete seu jeito de ser e atitudes. Seu temperamento é inspirado em Misato Katsuragi, de **Neon Genesis Evangelion**. É bastante focada e empenhada no trabalho, porém desordeira em sua intimidade.



Figuras 16, 17 e 18: Estudo de expressões faciais, primeiro e último teste de Jovem



Jovem não é chamada pelo nome em nenhum momento do filme intencionalmente. O fato de não ter um nome definido é homenagem a *role-playing games*, que fazem uso de tal recurso para gerar identificação e inserção do jogador no jogo, podendo ter uma relação mais próxima com o personagem, depositando nele seus objetivos e ambições. Eiji Aonuma, produtor da série de jogos **The Legend of Zelda**, da empresa Nintendo, comenta sobre tal prática na concepção do personagem Link, como visto no blog *Zelda Informer*:

Quando um jogador está jogando um jogo de Zelda, meu desejo é que o jogador verdadeiramente se torne Link – por isso o chamamos de Link, para que o jogador se conecte com o jogo e a experiência. Claro, o jogador pode sempre mudar o nome de Link para o próprio nome para tornar essa noção mais profunda caso queira (AONUMA, 2007 apud HARR, 2016).

Ainda que Link tenha uma modelagem mais definida, mais masculina, à partir dos jogos em 3D - o primeiro sendo **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** (1998), grande avanço quando comparando aos modelos 8-bit de **The Legend of Zelda** (1986) e posteriores-, a cada novo jogo da série, há expectativas sobre a história como um todo, sobre a terra e as pessoas de Hyrule, mas não para a história de Link em si. O personagem tem *background* simples, que pode mudar ou não dependendo do jogo. Sua função é ser um *avatar*, definido pela professora Lúcia Santaella como “uma figura gráfica de complexidade variada que empresta sua vida simulada para o transporte identificatório de cibercibernetas para dentro dos mundos paralelos do ciberespaço” (2003; 290-91).

Jovem tem propósito semelhante. A relevância de sua história não está nos acontecimentos, e sim no que significa, sendo alegoria para a morte e o luto familiar. Ao mesmo tempo, era importante lhe dar uma identidade, a partir do seu desenho, caracterização e personalidade, para não ser um personagem vazio e desinteressante. Não tendo um nome definido, o público se depara com o mistério e a natural especulação do motivo para tal, além da possibilidade de maior identificação e inserção na trama.

Assim como Link, e tantos outros personagens da cultura popular, Jovem e Matheus são órfãos. Moram com a avó quando pequenos, mas a perdem quando adolescentes. O imaginário coletivo sobre órfãos, que podem não ter um ou ambos os pais, mas normalmente o segundo caso, refletem o medo de abandono que o ser humano experimenta. Seu estado de isolamento não é causado por suas próprias ações mas devido

a diferença do padrão 'normal' estabelecido pela sociedade (Kimball, 1999; 559). Representam também esperança, já que podem obter sucesso por si mesmos. Essa opção reflete um dos objetivos do curta, que é demonstrar a personagem principal frente ao desaparecimento da sociedade, ou seja, abandono e solidão, sobre o qual não tem qualquer poder. Busca-se, dessa forma, focar no relacionamento entre os irmãos, sem maiores interferências familiares. Em conjunto, também se promove o irmão à responsável, visto que a avó não pode estar tão presente em sua criação devido à idade avançada. Tal escolha dá maior peso dramático sobre o relacionamento dos irmãos, bem como motivação para Jovem buscar continuarem juntos como unidade familiar, conforto e memória.

Outra importante referência para a personagem é Ofélia, personagem da peça **Hamlet**, do dramaturgo inglês William Shakespeare. Pode ser considerada um arquétipo, visto que diversas personagens posteriores a tiveram como inspiração. Trata-se de uma doce e simples jovem, bastante controlada pelo pai e pelo irmão. Vive uma crescente desilusão amorosa e, ao desestabilizar-se completamente com a morte do pai, acidentalmente se afoga. Há paralelos entre Ofélia e Jovem, ainda que não se correspondam totalmente, sobretudo pelo fato de que Jovem não morre ao fim de sua história.

**Hamlet** trata de luto do início ao fim, servindo de motivação para diferentes personagens. De maneira semelhante se dá neste roteiro, ainda que não explicitamente como na peça, tratando-se de uma metáfora. O personagem principal Hamlet demonstra mais claramente o estágio da raiva, buscando vingar a morte de seu pai nas mãos no tio, desmascarando e possivelmente matando-o. Ofélia, porém, demonstra o aspecto da depressão. Além de lidar com a confusão e a dor de Hamlet e a incerteza sobre seu futuro com ele, ao receber a notícia da morte de seu pai, alguém que admirava e respeitava acima de tudo, não sabe o que fazer, se vê completamente perdida, desesperada. Busca-se refletir esses sentimentos no roteiro. De maneira semelhante, vê-se a angústia e a insegurança de Jovem ao não encontrar o mundo como era antes e principalmente não saber o que aconteceu com sua família.

Ao chegar no apartamento de sua avó, lugar tão querido de sua infância, e não ver Matheus ou Lucas lá, não sabe onde mais procurá-los e finalmente percebe que não os encontrará, porque não estão em um lugar onde possa ir, não estão ao seu alcance. Assim

como seus pais e sua avó se foram, o mesmo se deu com o irmão e o cunhado. Tal concretização é tão devastadora que seu subconsciente tenta protegê-la lhe mostrando alucinações. Enquanto seus olhos enxergam um quarto vazio, vê seu quarto de infância. Em seu celular desligado, pensa assistir a um vídeo que gravou anos atrás. Assim como Ofélia caminha sem rumo e o que fala não faz sentido para aqueles a sua volta, Jovem não absorve a realidade, somente vendo o que quer ver.

A imagem do afogamento está presente em ambas as histórias, ainda que de maneiras diferentes. Enquanto para Ofélia se trata do fim, acreditando-se como vítima da ganância de si mesma e de seu pai (Smith, 2011), para Jovem se torna incentivo para superar o medo vindo do próprio evento e fazer as pazes com o mar, ainda que sinta que tenha a traído.

### 6.2.3 Matheus

Matheus, 32 anos, é irmão mais velho de jovem. Devido à morte precoce dos pais, e estarem sob cuidados da avó idosa, Matheus é a figura mais significativa na criação de Jovem. É introspectivo, inseguro, sensível, mas bastante forte, prático e sincero, principalmente em relação a sua irmã. Ela o vê como porto seguro, um modelo a ser seguido. É bastante detalhista e expressa seu lado artístico e intelectual na arquitetura. Prefere tons terrosos, mais sóbrios enquanto comparado à irmã e Lucas.



Figuras 19 e 20: Will Graham e Abigail Hobbs, da série *Hannibal*, e Jiro Horikoshi, do filme *The Wind Rises*

Tem como referência para seu temperamento o personagem Will Graham, da série **Hannibal** (2013-2015). Pode parecer distante e desinteressado para quem não o conhece,



mas é bastante carinhoso e, acima de tudo, protetor e leal àqueles que ama. Visualmente, sua referência é Jiro Horikoshi, do filme **The Wind Rises** (2012). O desenho de sua personagem se deu como uma versão masculina e mais madura de Jovem. O quadrado é forma geométrica que o representa principalmente pela segurança que passa à irmã. Tem cabelos curtos, cacheado, de estatura média e também tem pele escura.



Figura 21, 22 e 23 Primeiro teste de Matheus, estudo sobre a relação dos irmãos e último teste

## 6.2.4 Lucas

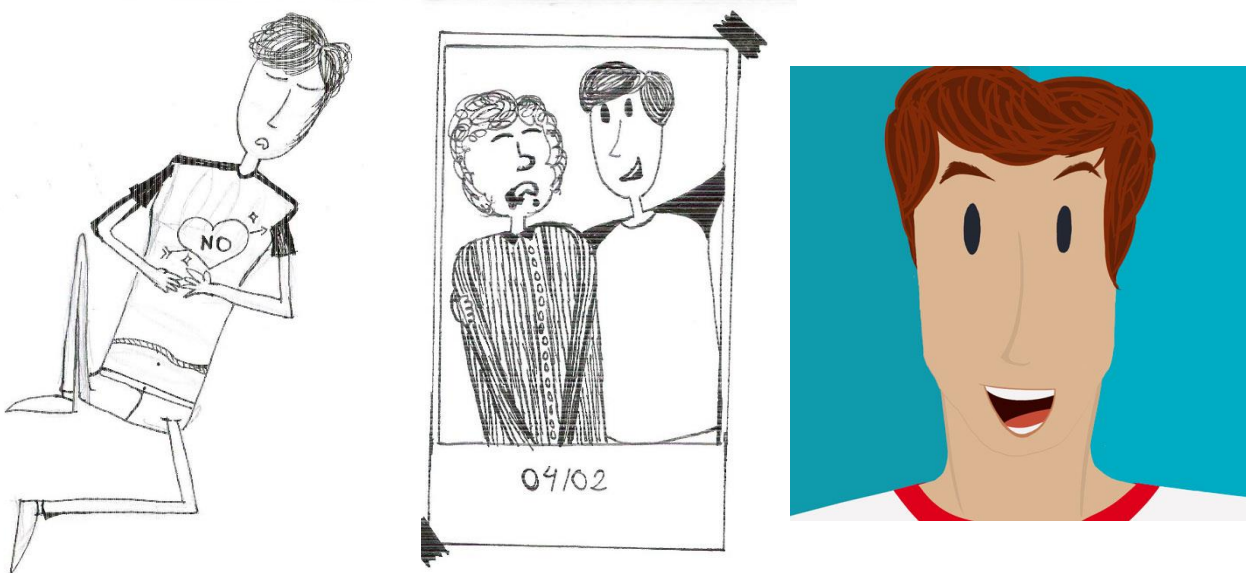
Lucas, 37 anos, é namorado de Matheus. É bastante seguro de si e confortável consigo mesmo. Sempre sorridente, irradia alegria àqueles a sua volta. Por saber lidar com pessoas e genuinamente se importar com elas, segue carreira de pediatra/obstetra. Gosta de cores vivas e bastante contraste.

Tem como inspiração o professor de jardim de infância Lukas, por sua natureza tranquila, gentil e perseverante e, fisicamente, Thranduil, rei dos elfos, de graça e beleza perpétua. Sua personalidade paciente, amorosa e



Figuras 24 e 25: Lukas, do filme *The Hunt* e Lee Pace como Thranduil, da franquia de filmes *The Hobbit*

atenciosa é um contraponto para a constante ansiedade de Matheus, complementando-o. É bastante alto, magro, tem cabelos escuros, curtos, lisos e pele clara. Por ser mais alto que os outros dois personagens e ter natureza mais flexível, Lucas é representado pelo triângulo.



Figuras 26, 27 e 28: Primeiro teste de Lucas, estudo da relação de Matheus e Lucas e último teste

## 6.2.5 HMS

Ainda que se manifeste apenas nos sonhos de Jovem, HMS pode ser considerado personagem por sua relevância na história. É inspirado no conceito de *disjunctive cognition* – quando se vê alguém nos sonhos e sua identidade não corresponde a sua aparência. O psicanalista americano Mark Blechner, quem primeiro identificou tal ocorrência, relata se surpreender com o fato de seus pacientes não acharem este evento estranho, ou pelo menos não os singularizarem, chamando-os de “uma bizarrice comum no mundo dos sonhos”. Não há consenso sobre o que tais sonhos possam significar mas, ao considerar sobre o sonho de um paciente que pensava ter visto sua mãe em seus sonhos, Blechner acredita que:

Um interpretador de sonhos interessado em seu significado pode se perguntar como a pessoa soube que era sua mãe, e também quais eram os detalhes físicos da figura-sonho que não parecia com a mãe. Fazendo isso, pode ser possível ver a imagem-sonho como condensação dos atributos físicos de uma pessoa e os atributos emocionais da mãe, ou

alguma outra combinação, e assim chegar a uma melhor compreensão do que a pessoa sente sobre sua mãe (BLECHNER, 2001).

O personagem é um artifício para que o espectador compreenda, na cena final, que Jovem ainda está sonhando. Seu final feliz não necessariamente ocorreu no mundo real, mas conforta-se, superficialmente, com o que vê em seus sonhos, sua família reunida novamente. Deveria haver, então, algo estranho o bastante acontecendo seja com Matheus ou Lucas para que se compreenda a cena ainda como um sonho. Logo se descarta a opção de Matheus, já que não faria sentido com o enredo em geral Jovem ver outra pessoa que não fosse ele e continuar pensando que era ele, pois se alarmaria rapidamente, podendo acordar. Trazendo HMS como se representasse Lucas, porém, dá-se sutileza à ocorrência estranha, podendo ser mais fácil de não ser percebido pela personagem. Confere, também, maior importância ao personagem de Lucas na história, tornando-o mais intrigante. Ainda que não seja compreendido como elemento estranho por Jovem, é importante que seja entendido pelo espectador. Por isso, HMS fala com a voz de Lucas, presente nas cenas #27 e #28, mas mais proeminente na cena #24.

Serve de inspiração o personagem Happy Mask Salesman, de **The Legend of Zelda**, pelo enigma que o cerca – sua índole não é clara, mas auxilia o personagem principal - e sua importância no jogo **The Legend of Zelda: Majora's Mask**. Sua estrutura física é bastante parecida com a de Lucas, é alto e magro, tem cabelo escuro, liso e curto, mas possui feições asiáticas, como os irmãos, porém do leste asiático.



Figuras 29 e 30: Happy Mask Salesman em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* e *The Legend of Zelda: Majora's Mask*

## 7. Conclusão

Esta memória teve como objetivo discutir a importância da animação como ferramenta narrativa audiovisual, bem como a necessidade de diversidade de temas em filmes animados. Acredita-se que, com a maturidade desse conceito - deixando de lado a crença da mesma gênero cinematográfico infantil -, a animação será mais valorizada como forma de expressão, podendo tratar dos mais variados enredos, como no caso da animação japonesa.

Assim como o teatro, a pintura, o quadrinho e os jogos eletrônicos, a animação é uma ferramenta de contar histórias, e não um gênero cinematográfico. Ainda que haja uma predominância estilística que se acredita ter maior apelo com a audiência infantil, é uma ferramenta capaz de contar histórias delicadas e complexas como o *live-action* e outros. É preciso se aproveitar do estilo já consagrado e aceito por todas as idades e essas histórias, que se tornam ponto de partida para aprendizado infantil e igualmente entretenimento aos adultos.

Utiliza-se o luto como exemplo de diversificação temática pela forma como buscou ser tratado, visto que a morte em si é um assunto comum em animações. Ainda que como alegoria, procurou-se dar o devido tempo, fluidez e ritmo ao longo do roteiro, para que demonstrasse o que uma pessoa passa nesse estado. Afinal, cuidado e sensibilidade para tratar temas difíceis é imprescindível. Na tentativa de conferir ao roteiro a maior verossimilhança possível, sem esquecer da natureza abstrata e surreal do enredo, apoia-se em conceitos dos estágios de luto, da teoria dos sonhos e o funcionamento das memórias e como estes afetam o ser humano, bem como personagens importantes da literatura, para encontrar uma maneira delicada, por vezes chocante, de contar a história de uma pessoa que perde seus queridos, seu horizonte, seu sentido de vida.

É importante frisar, então, que, apesar do roteiro se apoiar na estrutura de Elisabeth Kübler-Ross do processo de luto e representar todas as suas etapas, a personagem em si não necessariamente passou por todas elas. Ainda que as cenas de #27 a #29 demonstrem o arco da aceitação, #28 e #29 se dão nos sonhos de Jovem, ou seja,

os eventos presentes nessas cenas não fazem parte do presente, da realidade. Logo, a própria personagem ainda está buscando como compreender o desaparecimento de sua família, como aceitar o que aconteceu, podendo estar no estágio anterior, da depressão, ou mesmo ainda no primeiro, da negação. Com isso, ilustra-se o quão particular é o processo de luto. É absorvido e compreendido de maneiras distintas nas diferentes fases da vida, bem como sendo resignificado de acordo com as experiências ao longo da mesma.

Ao longo da produção de todo o projeto, percebeu-se a importância do trabalho da equipe de animação como um todo, ainda que tenha focado no papel do roteirista. Diferentes opiniões, dadas de forma crítica e construtiva, só tem a enriquecer a narrativa. Dessa forma, acredita-se que o roteiro de “Segundo Sol” virá a ser melhor visualizado por meio da criação de seu *storyboard*, algo que já havia sido pensado mas não pode ser feito por limitações de produção, um objetivo posterior.

A história de Jovem busca ressoar com qualquer um que tenha perdido algo que amava, seja uma pessoa, um emprego, um país, um brinquedo, um animal de estimação. Este trabalho de conclusão de curso vem sendo produzido ao longo de todo o ano de 2016 e foi afetado por ele de diversas maneiras. Todo o indivíduo tem sua maneira de superar crises, mas vejo hoje, mais do que nunca, a importância da arte, da cultura, da comunicação, do entretenimento, do audiovisual, da animação, para tal. Essas formas de expressão não só dizem respeito às particularidades de cada indivíduo, cada região, cada situação em que foi produzida, mas também revela o quanto somos parecidos enquanto seres humanos. Em sua essência, sorrimos pelos mesmos motivos, e choramos pelos mesmos motivos.

Por isso, é importante zelar pela produção artística de cada um, cada cultura. Gostaria, então, de expressar admiração, apoio e solidariedade ao profissional do audiovisual, em particular o animador. Acredito que tenho o feito ao longo dessa memória. Valorizando-se essas carreiras, haverá mais e melhor conteúdo, acessível e diversificado, que represente seu público e quem as produz. É preciso ver e ouvir a realidade do outro, o mundo do outro, buscar compreendê-lo e acima de tudo, respeitá-lo e aceitá-lo. Se não ao seu lado, pelas histórias que conta. Afinal, "lendas são lições. Tocam com verdades." Em momentos de crise, é preciso encontrar forças para produzir,

para contestar injustiças, preservar a liberdade e tentar viver sem medo. Os erros do passado já foram cometidos e não há como mudá-lo, mas há o que se fazer, e muito, pelo futuro. Vejo a animação como ferramenta fundamental, seja utilizada na educação, na publicidade e propaganda ou no entretenimento.

A imaginação do ser humano o fez tanto se maravilhar com terras distantes quanto temer o desconhecido. Entretanto, todos buscam o mesmo: serem aceitos por suas qualidades e crescer além de seus defeitos. A animação concretiza a fantasia. Conceitos abstratos se tornam compreensíveis para diferentes pessoas e as une em suas semelhanças. Ainda que pareça, nunca se está sozinho. Há amor nos outros, nos animais, nos livros, nos filmes. Há sempre alguém além de si que compreenda o que se está passando e, mesmo que não, ainda é possível demonstrar empatia pelo outro e estender uma mão amiga, seja de carne e osso, de papel, de plástico ou de pixels.

## 8. Referências bibliográficas

BARRETT, Deirdre. “Through a Glass Darkly: Images of the Dead in Dreams”. Cambridge, Baywood Publishing Co.,Inc., 1992.

BOYER, P.; WERTSCH, J. V. “Memory in Mind and Culture”. New York, Cambridge University Press, 2009.

EKSTRÖM, Hanna. “How Can a Character’s Personality be Conveyed Visually, through Shape”. Suécia, 2013.

FILMSITE. Film Genres: Origins & Types. Disponível em: <<http://www.filmsite.org/filmgenres.html>>. Acesso em 10 nov. 2016.

FORBES. Hollywood's Most Profitable Movie Studios. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/natalierobehmed/2015/05/15/disney-is-hollywoods-most-profitable-movie-studio/#72d48dcc580c>>. Acesso em 01 nov. 2016.

GOLDMAN SACHS. Millenials. Disponível em: <<http://www.goldmansachs.com/our-thinking/pages/millennials/>>. Acesso em 07 jun. 2016.

INTERNET ARCHIVE. Full text of “Memories, Dreams, Reflections Carl Jung”. Disponível em: <[https://archive.org/stream/MemoriesDreamsReflectionsCarlJung/Memories,%20Dreams,%20Reflections%20-%20Carl%20Jung\\_djvu.txt](https://archive.org/stream/MemoriesDreamsReflectionsCarlJung/Memories,%20Dreams,%20Reflections%20-%20Carl%20Jung_djvu.txt)>. Acesso em 01 out. 2016.

JACKSON, Kathy Merlock. “Walt Disney: Conversations.” Jackson, University Press of Mississippi, 2006.

JUNG, Carl Gustav. “Dreams. Translated”. Princeton, Princeton University Press, 1974.

(\_\_\_\_\_). “Children’s dreams: notes from the seminar given in 1936-1940”. Princeton, Princeton University Press, 2008.

KIMBALL, Melanie A. “From Folktales to Fiction: Orphan Characters in Children’s Literature”. Disponível em: <[https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/8216/librarytrendsv47i3p\\_opt.pdf?sequ..](https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/8216/librarytrendsv47i3p_opt.pdf?sequ..)> Acesso em 13 out 2016.

KÜBLER-ROSS, Elizabeth. On Death and Dying. Disponível em: <[http://www.psicoterapia-palermo.it/PDFS/On%20Death%20and%20Dying\\_Kubler%20Ross%20Elizabeth.pdf](http://www.psicoterapia-palermo.it/PDFS/On%20Death%20and%20Dying_Kubler%20Ross%20Elizabeth.pdf)>. Acesso em 30 out. 2016.

LEITE, Márcia. “TV e realidade: produção social e apropriação pedagógica.” IN: PACHECO, Elza. *Televisão, criança, imaginário e educação*. Campinas, Papyrus, 1998.

MADSEN, Roy Paul. “Animated film: Concepts, methods, uses.” New York, Interland Publishing Inc., 1969.

MARKBLECHNER.COM. The Dream Frontier. Disponível em: <[http://www.markblechner.com/dream\\_frontier/excerpts.php#16](http://www.markblechner.com/dream_frontier/excerpts.php#16)>. Acesso em 01 out. 2016.

MIC. Why Children's Movie Audiences Are Filled With 24 Year Olds. Disponível em: <<https://mic.com/articles/76207/why-children-s-movie-audiences-are-filled-with-24-year-olds#.EuLC4GZs6>>. Acesso em 07 jun. 2016.

MIRZOEFF, Nicholas. "The Visual Culture Reader". London, Routledge, 2002.

NHK. Children's Television: Trends Around the World. Disponível em: <[https://www.nhk.or.jp/bunken/english/reports/pdf/05\\_no4\\_07.pdf](https://www.nhk.or.jp/bunken/english/reports/pdf/05_no4_07.pdf)>. Acesso em 01 nov. 2016.

PIXAR. Character Design. Disponível em: <<http://pixar-animation.weebly.com/character-design.html>>. Acesso em 03 out. 2016.

PIZARRO, Mariana Rezende. "Quem tem Medo do Escuro?" A criação da identidade visual para personagens animados." Brasília, Universidade de Brasília, 2015.

PSICOLOGIA MSN. Os significados dos sonhos para C. G. Jung. Disponível em: <[www.psicologiamsn.com/2014/01/os-significados-dos-sonhos-para-c-g-jung.html](http://www.psicologiamsn.com/2014/01/os-significados-dos-sonhos-para-c-g-jung.html)>. Acesso em 04 out. 2016.

PSYCHOMEDIA. Disjunctive cognition and interobjects: What psychoanalytic dream study can tell us about the brain. Disponível em: <<http://www.psychomedia.it/rapaport-klein/blechner02.htm>>. Acesso em 01 out. 2016.

RESEARCH GATE. Elizabeth Kübler-Ross. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/264310506\\_Elisabeth\\_Kubler-Ross](https://www.researchgate.net/publication/264310506_Elisabeth_Kubler-Ross)>. Acesso em 09 out. 2016.

ROGEREBERT.COM. Princess Mononoke. Disponível em: <<http://www.rogerebert.com/reviews/princess-mononoke-1999>>. Acesso em 03 out. 2016.

SANTAELLA, Lucia. Cultura e artes do pós-humano, São Paulo, Paulus, 2003.

SCOTT, Jeffrey. "Understanding the World of Animation", in *How to Write for Animation*, p 21-28.

SMITH'S HYPER HAMLET. Be All My Sins Remembered. Disponível em: <[http://www.thyorisons.com/#Envious\\_Sliver](http://www.thyorisons.com/#Envious_Sliver)>. Acesso em 11 out. 2016.

THE ATLANTIC. Kids' Movies Are Full of Death. Disponível em: <<http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/12/why-kids-movies-are-full-of-death/383819/>>. Acesso em 07 jun. 2016.



THE BMJ. Cartoons Kill: casualties in animated recreational theater in an objective observational new study of kids' introduction to loss of life. Disponível em: <<http://www.bmj.com/content/349/bmj.g7184>>. Acesso em 07 jun. 2016.

THE WRAP. Seth Rogen's 'Sausage Party', and a Short History of Adult Animation. Disponível em: <<http://www.thewrap.com/seth-rogen-sausage-party-and-a-short-history-of-adult-animation/>>. Acesso em 07 jun. 2016.

THOMAS, F.; JOHNSTON, O. "The Illusion of Life: Disney animation." New York, Disney Editions, 1981.

WIKIPEDIA. John Kory. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/John\\_Korty#Sesame\\_Street\\_shorts](https://en.wikipedia.org/wiki/John_Korty#Sesame_Street_shorts)>. Acesso em 16 jun. 2016.

(\_\_\_\_\_). References to Ophelia. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/References\\_to\\_Ophelia#In\\_film\\_and\\_television](https://en.wikipedia.org/wiki/References_to_Ophelia#In_film_and_television)>. Acesso em 01 nov. 2016.

(\_\_\_\_\_). Twice Upon a Time. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Twice\\_Upon\\_a\\_Time\\_\(1983\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Twice_Upon_a_Time_(1983_film))>. Acesso em 16 jun. 2016.

ZELDA INFORMER. Link has morphed from being a player avatar to a set character, and Nintendo could change that. Disponível em: <<http://www.zeldainformer.com/articles/link-has-morphed-from-being-a-player-avatar-to-a-set-character-and-nintendo>>. Acesso em 12 out. 2016.

## 9. Material consultado

COUTURIÉ, B. KORTY, J.; SWENSON, C. Twice Upon a Time. Produção de Bill Couturié, direção de John Korty e Charles Swenson. Estados Unidos, 1983. Digital, 75 min.

CUNNINGHAM, C., JACKSON, P., WALSH, F. WEINER, Z. JACKSON, P. The Hobbit: The Desolation of Smaug. Produção de Carolyne Cunningham, Peter Jackson, Fran Walsh e Zane Weiner, direção de Peter Jackson. Nova Zelândia, Estados Unidos, 2013. Digital, 186 min.

HARA, T. TAKAHATA, I. Grave of The Fireflies. Produção de Toru Hata, direção de Isao Takahata. Japão, 1988. Digital, 89 min.

JØRGENSEN, S. G., KAUFMANN, M., VINTERBERG, T. VINTERBERG, T. The Hunt. Produção de Sisse Graum Jørgensen, Morten Kaufmann e Thomas Vinterberg, direção de Thomas Vinterberg. Dinamarca, 2012. Digital, 115 min.

KOBAYASHI, N., SUGIYAMA, Y. HIDEAKI, A. Neon Genesis Evangelion. Produção de Noriko Kobayashi, Yutaka Sugiyama, direção de Anno Hideaki. Japão, 1995-1996.

KOIZUMI, M. MURASE, K. NANBA, T. SATO, T. Grave of the Fireflies. Produção de Mamoru Koizumi, Ken Murase e Toshiaki Nanba, direção de Toya Sato. Japão, 2005. Digital, 147 min.

SPENCER, C. DEBLOIS, D., SANDERS C. Lilo&Stitch. Produção de Clark Spencer, direção de Dean DeBlois e Chris Sanders. Estados Unidos, 2002. Digital, 85 min.

SUZUKI, T. MIYAZAKI, H. The Wind Rises. Produção de Toshio Suzuki, direção de Hayao Miyazaki. Japão, 2013. Digital, 126 min.

THE LEGEND OF ZELDA: Majora's Mask 3D. Japão, Nintendo, 2015. Cartão.

TRUSSELL, C. D., WRAY, M. Hannibal. Produção de Carol Dunn Trussell e Michael Wray. Estados Unidos, 2013-2015.

VIMEO. Symphony no. 42. Disponível em: < <https://vimeo.com/153887315>>. Acesso em 12 out. 2016.

YOUTUBE. DP/30: UP, director/co-writer Pete Docter. Disponível em: <<https://youtu.be/TIF12vMOLr0>>. Acesso em 03 out. 2016.