



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisual e Publicidade

IMAGINAÇÃO EM AÇÃO

Gabriel Frutuoso Gomes
Mariana de Abreu Cavalcante dos Santos

Brasília – DF

Junho/2016



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisual e Publicidade

IMAGINAÇÃO EM AÇÃO

Gabriel Frutuoso Gomes
Mariana de Abreu Cavalcante dos Santos

Produto e Memória apresentados à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisitos para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social habilitação Audiovisual.

Orientadora: Profa. Ma. Denise Moraes Cavalcante

Brasília – DF

Junho/2016

Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisual e Publicidade

Gabriel Frutuoso Gomes
Mariana de Abreu Cavalcante dos Santos

Projeto Experimental aprovado em ____/____/____ para obtenção do grau de Bacharela em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.

BANCA EXAMINADORA:

Orientadora: Denise Moraes Cavalcante

Membro 1: Dácia Ibiapina da Silva

Membro 2: Érika Bauer de Oliveira

Suplente: Mauricio Gomes da Silva Fonteles

À Mariana de 10 anos que pensava em ser arquiteta e ao pequeno Gabriel que acreditava que seria fotógrafo. Para que continuem sempre conosco.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos nossos pais, por todo o apoio incondicional e também pelo apoio financeiro que tornou possível este projeto. Sem vocês não teríamos chegado até aqui.

Às crianças entrevistadas que contribuíram com suas histórias incríveis e adicionaram poesia ao nosso trabalho.

À equipe, pelo esforço e por todas as ideias. Este projeto não seria possível sem a contribuição de vocês.

À todas as amigas e amigos que apoiaram o projeto, direta ou indiretamente.

Obrigada por todo o incentivo sempre e por todas as palavras de encorajamento.

À professora Denise Moraes, por ter nos guiado ao longo de todo o processo.

À Pupila Audiovisual, por nos permitir experimentar e aprender sobre Direção de Arte. E à todas as pessoas que lá contribuíram com nosso crescimento.

À Faculdade de Comunicação e a Técnica, por todo o suporte e apoio ao longo dos anos de curso.

“No aeroporto o menino perguntou:
- E se o avião tropicar num passarinho?
O pai ficou torto e não respondeu.
O menino perguntou de novo:
- E se o avião tropicar num passarinho triste?
A mãe teve ternuras e pensou:
Será que os absurdos são as maiores virtudes da
poesia?
Será que os despropósitos não são mais
carregados
de poesia do que o bom senso?
Ao sair do sufoco o pai refletiu:
Com certeza, a liberdade e a poesia a gente
aprende com as crianças.
E ficou sendo.”

(Manoel de Barros)

RESUMO

Este trabalho consiste na memória elaborada a partir produção do primeiro vídeo para a web serie “Imaginação em Cena” cujo público alvo é o infantil. O episódio piloto foi elaborado com base na história “O Lagarto Fujão” criada e contada por Jordana, uma criança de oito anos. O memorial apresenta uma reflexão acerca da proposta e execução da direção de arte e de que forma esta contribuiu para a representação do imaginário infantil na obra.

PALAVRAS-CHAVE: Direção de Arte, Imaginário Infantil, Criatividade, Infância

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. JUSTIFICATIVA	9
3. OBJETIVOS	11
3.1 OBJETIVO GERAL	11
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
4. REFERENCIAL TEÓRICO	12
5. PRÉ-PRODUÇÃO	15
5.1 ENTREVISTAS	15
5.1.1 Elaborando as entrevistas	15
5.1.2 Realizando as entrevistas	15
5.1.3 Conclusões acerca das entrevistas	17
5.2 ESCOLHA DA HISTÓRIA E ELABORAÇÃO DO ROTEIRO	18
5.3 EQUIPE	19
5.4 PROPOSTA ESTÉTICA	21
5.5 DIREÇÃO	22
5.6 DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA	23
5.7 DIREÇÃO DE PRODUÇÃO	24
6. PRODUÇÃO	26
6.1 CENÁRIOS	26
6.2 FIGURINO E MAQUIAGEM	26
6.3 FILMAGENS	29
6.4 DUPLA FUNÇÃO: DIRETORES DE ARTE e DIRETORES	30
7. PÓS-PRODUÇÃO	31
7.1 EDIÇÃO	31
7.2 DIREÇÃO DE SOM	31
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34
FILMOGRAFIA	35
ANEXOS	36

1. INTRODUÇÃO

“Imaginação em Cena” consiste em uma *websérie* voltada para o público infantil e realizada a partir de histórias elaboradas e contadas por crianças entre 4 a 8 anos de idade. Durante a fase de desenvolvimento do projeto foram realizadas entrevistas com 30 crianças, a fim de coletarmos histórias a serem construídas nesta série. Como trabalho de conclusão de curso foi realizado o primeiro episódio: “O Lagarto Fuião”, vídeo desenvolvido com base na história de mesmo nome criada por Jordana Martins, uma garota de oito anos de idade.

O projeto desenvolvido, realizado pelos alunos de audiovisual Gabriel Frutuoso e Mariana de Abreu, tem como objetivo a construção do imaginário infantil a partir da Direção de Arte do vídeo. A fuga de uma direção de arte naturalista e realista é uma característica forte do projeto. A intenção foi criar o mundo fantástico imaginado pela criança, dando enfoque principalmente aos elementos visuais como o figurino e a cenografia.

Produtos audiovisuais voltados para o público infantil sempre foram algo que chamou a atenção da dupla. Antes mesmo de entrar na Universidade, já nos interessávamos por produções direcionadas a um mundo cinematográfico fantástico e irreal. Durante nossa trajetória ao longo do curso de audiovisual, participamos de projetos que envolviam crianças e, assim, nossa relação com o mundo infantil tomou mais consistência. A partir desse interesse pelo imaginário infantil, surgiu a ideia de realizarmos um projeto em conjunto no qual pudéssemos nos inspirar na fantasia que tanto está presente no universo das crianças.

Esse memorial foi desenvolvido a partir da nossa experiência com o produto desenvolvido. Neste trabalho escrito, discorreremos sobre as entrevistas realizadas, nosso processo criativo em relação à direção de arte do projeto e à produção do vídeo.

2. JUSTIFICATIVA

Em primeiro lugar, acreditamos que nossa trajetória ao longo do curso de Audiovisual justifica a escolha da temática adotada neste projeto. Por termos nos envolvido principalmente com a direção de arte nesses últimos anos, acreditamos que adotar narrativas fantásticas nos possibilitaria uma maior oportunidade para desenvolvermos cenários e figurinos interessantes e criativos, sem necessariamente estarem atrelados ao realismo estético.

Vemos também no projeto a importância de estabelecermos a participação das crianças como parte essencial do processo de criação, possibilitando e incentivando a prática de atividades criativas, bem como dando destaque para a própria “contação” de histórias. Crianças possuem muita capacidade imaginativa e acreditamos ser possível aprender bastante com elas a respeito de criação e a como confiar em nossas ideias. É de extrema importância para a dupla não utilizar as crianças apenas como fonte de inspiração para o desenvolvimento de um vídeo, mas sim de as fazer membros essenciais da criação.

A escolha deste projeto também se justifica por enxergarmos a necessidade de uma maior exploração de outros públicos alvo nos filmes produzidos pelos alunos da Faculdade de Comunicação. Grande parte dos curtas produzidos na faculdade é voltada para o público adulto, com temáticas mais cotidianas e psicológicas e gostaríamos de explorar algo mais além. O mercado infanto-juvenil é um grande consumidor de produtos audiovisuais nos dias de hoje, principalmente com o maior acesso à *internet*, a partir do desenvolvimento de *smartphones* e *tablets*. Pretendemos, então, explorar também esse público que nos permite inúmeras possibilidades de criação.

O fato de termos escolhido desenvolver uma série a ser veiculada na internet é também um dos diferenciais do trabalho. Acreditamos que muitos dos produtos audiovisuais desenvolvidos em Brasília acabam não sendo vistos ou divulgados devido às inúmeras dificuldades de distribuição enfrentadas pelos profissionais de audiovisual na cidade de Brasília. Gostaríamos que nosso trabalho tivesse um grande alcance, para tal fim um canal de vídeos no *Youtube* é um dos melhores caminhos atualmente.

Acreditamos que esse produto é uma forma de reivindicação ao descaso da Faculdade de Comunicação para com a Direção de Arte. É muito problemático o fato de um curso de Audiovisual não incluir em seu currículo uma única matéria obrigatória da área, considerando que esta é uma função presente em todo e qualquer tipo de produção, seja curta, filme, animação ou programas de TV.

Por fim, vemos no desenvolvimento desses vídeos uma grande oportunidade de trabalho posterior à nossa graduação. Acreditamos na sensibilidade do que pretendemos criar e na possibilidade de levarmos o projeto adiante após o término do trabalho de conclusão de curso.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

- O projeto visa a realização do episódio piloto da *websérie* intitulada “Imaginação em Ação” que conta de forma lúdica e inventiva histórias elaboradas por crianças entre a faixa etária de quatro a 8 anos, previamente entrevistadas. Buscamos apresentar um produto que se aproxime do universo infantil não apenas encarando esse público como espectador, mas principalmente trazendo as crianças para um lugar de produtores de conteúdo.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

As diferentes intenções almejadas com a realização deste projeto são as que seguem:

- Fomentar a execução de produtos audiovisuais destinados ao público infantil na Universidade;
- Inserir a criança no processo criativo do filme, compreendendo e incentivando a criatividade infantil;
- Desenvolver uma Direção de Arte capaz de captar e refletir nuances do universo infantil e da própria criança autora da história;
- Estimular a discussão a respeito da importância da Direção de Arte no processo de construção de um produto audiovisual;
- Vivenciar a função de Direção de um produto audiovisual, aproveitando o trabalho de graduação para experimentarmos funções antes não executadas.

4. REFERENCIAL TEÓRICO

O projeto é embasado a partir de alguns conceitos que consideramos importantes para a execução do nosso trabalho. Autores que tratam do conceito do imaginário e do imaginário infantil foram importantes para que construíssemos nossas ideias a respeito da participação das crianças no projeto. Além do mais, autores que tratam sobre a relevância da Direção de Arte na construção de produtos audiovisuais infantis foram utilizados na elaboração do trabalho. Existem ainda no Brasil poucos autores que discutem a direção de arte no cinema, então coube recorrer a autores estrangeiros.

A relevância desses conceitos como referenciais teóricos para o projeto concerne na preocupação de que a equipe não seja apenas porta voz das ideias das crianças, mas que seja feita uma inclusão destas como parte da equipe criativa, a fim de possibilitar a construção do imaginário infantil da melhor forma possível nos vídeos propostos.

4.1 Imaginário Infantil

Ao contrário do que muitos possam imaginar, as crianças não são espectadoras passivas, logo um produto audiovisual desenvolvido para o público infantil deve, antes de mais nada, ser feito de forma consciente para tal público. Um produto destinado ao público infantil só consegue se estabelecer e obter sucesso quando é compatível com as condições de recepção das crianças.

Uma das conclusões mais insistentemente afirmadas na análise da recepção dos produtos da indústria cultural pelas crianças, nomeadamente no que respeita aos programas televisivos, é de que, contrariamente ao que é corretamente veiculado pelo senso-comum, as crianças não são receptoras passivas, acríicas e reprodutivas desses produtos, mas, pelo contrário, ainda que se estabeleça uma relação empática, essa recepção é criativa, interpretativa e frequentemente crítica. (SARMENTO, “Imaginário e Culturas da Infância”).

Desenvolver um produto cinematográfico destinado ao público infantil, em um contexto no qual o cinema para esse público é englobado por efeitos visuais e técnicas de *3D*, pode ser um grande desafio para quem não usufrui desses artefatos. Por outro lado, são inúmeros os desenhos animados e filmes que cativam esse público e um estudo empírico mostrou que diferentes elementos ativam o interesse infantil.

O que um filme deve ter para agradar as crianças? Os critérios que as crianças estabelecem espontaneamente a respeito do que o filme deve ter para agradá-las pode revelar aspectos de seu imaginário e também foram muito semelhantes nos dois contextos. *Histórias de fantasia e aventura, ser divertido, ter crianças e animais, não ter violência e ter coisas que ensinam*, são alguns dos atributos que o filme deve possuir para agradar as crianças. (SARMENTO, p. 216)

A capacidade criativa está diretamente relacionada a experiências e vivências, dessa forma é possível dizer que adultos têm uma capacidade criativa mais elaborada. Por outro lado, as crianças se entregam mais intensamente à fantasia e acreditam com muito mais força naquilo que elas mesmas criam. E nesse aspecto as crianças são seres muito inspiradores. Por ainda estarem pouco podadas socialmente, as crianças transformam a ausência do conhecimento em conceitos, conversas e histórias inusitadas.

A criança pode imaginar muito menos coisas do que um adulto, mas acredita mais nos produtos da sua imaginação e controla-os menos, e por isso a imaginação, no sentido comum, corrente da palavra, isto é, qualquer coisa de irreal ou inventado, é certamente maior na criança do que no adulto. (VYGOTSKY, 2014, p.38)

Para alguns adultos, histórias inventadas por crianças podem muitas vezes parecer óbvias, mas permitir que a criança crie é uma experiência de muita importância para ela. Uma história desenvolvida por uma criança não é embasada por diversos conceitos, mas estas criam a partir das impressões originadas da realidade exterior. E permitir que a criança esteja inserida em trabalhos artísticos é fundamental para seu desenvolvimento criativo e capacidade de compreensão da realidade.

A lei básica da criatividade infantil consiste em que o seu valor não reside no resultado, no produto da criação, mas no próprio processo. O mais importante não é o que as crianças escreveram, mas o fato de que elas mesmas foram autoras, criadoras, exercitando sua imaginação criativa e sua materialização (VYGOTSKY, 2014, p.91)

4.2 Direção de Arte Cinematográfica

Ainda que um pouco incompreendida, a relevância da Direção de Arte no cinema vem sendo cada vez mais debatida e hoje, entende-se intensamente o papel conceitual exercido pela direção de arte na concepção de um filme. A partir do uso de elementos como cores e texturas, um Diretor de Arte é capaz de transmitir a mensagem do Diretor. Com a consolidação do Cinema como arte que tem discurso e que este não é apenas e somente uma forma de entretenimento, a direção de arte deixou de ser vista como elemento puramente decorativo. A Direção de Arte cria, através de elementos visuais, sensações no espectador e assim o insere no clima do filme.

Dentre todos os elementos envolvidos ao trazer um filme para as telas, o papel da direção de arte é provavelmente o mais vago em relação a percepção do público, mas ainda assim é a chave para o sucesso ou fracasso de um filme. Os diretores de arte são os mágicos do clima, bruxos da ilusão, quem comanda o departamento de arte para concretizar a visão do diretor na tela (HALLIGAN, 2012, p.8).

A Direção de Arte tem como papel primordial expressar os conceitos presentes no filme a partir de elementos plásticos. As decisões estéticas, seja a escolha dos materiais, o desenvolvimento da paleta de cor ou a textura dos tecidos, devem ser tomadas com um propósito.

A Direção de Arte contribui de forma intensa na criação da imagem tornando possível a sua captação e mais do que isso, sendo responsável pela composição da imagem criada – seja pelos volumes, texturas, disposição de elementos, criação de linhas de fuga ou de olhar, criação de profundidade espacial ou não. O trabalho da Direção de Arte vai muito além de uma instância de viabilização de registro, constituindo uma criação visual com base conceitual e plástica eficazes. (JACOB, 2006, p. 36)

5. PRÉ-PRODUÇÃO

5.1 ENTREVISTAS

5.1.1 Elaborando as entrevistas

Depois de analisarmos as referências para o nosso trabalho, partimos para uma etapa essencial, de forma que pudéssemos enfim colocar as ideias e intenções em prática. Todo o trabalho giraria em torno de uma história criada por uma criança, precisávamos então definir que crianças seriam essas e de que forma entraríamos em contato com as mesmas. O critério principal era a idade: procuraríamos entre a faixa de 5 a 8 anos e, além disso, queríamos diversidade de classe social, racial e cultural.

O primeiro passo era estruturar um modelo de entrevista, a partir do qual teríamos a possibilidade de conhecer a criança e incentiva-la da melhor forma a criar e contar uma história. Foi feita uma reunião com a psicóloga infantil, Carolina Brilhante, a fim de compreender como poderíamos facilitar o contato com a criança entrevistada. Fomos orientados a definir um enunciado padrão, de forma a esclarecer da melhor forma possível o que esperávamos da criança. Para tal, decidimos contar para a criança que queríamos uma história para ser transformada em filme. Além disso, Carolina Brilhante aconselhou que seria preferível fazer perguntas mais específicas e sugerir temas, caso a criança estivesse totalmente travada.

Para o restante da entrevista, foi discutida a importância de serem feitas perguntas que possibilitassem conhecer gostos pessoais da criança, suas relações familiares e a situação socioeconômica da família. Elaboramos questões que captavam a profissão dos pais, com quem as crianças moravam, seus *hobbies* e aspirações. Imergir no mundo da criança era de grande importância para que pudéssemos criar um vídeo com referências ao seu imaginário.

Acreditávamos que seria interessante entrar em contato com algumas escolas para podermos entrevistar seus alunos, dessa forma poderíamos atingir crianças de diferentes bairros e conseqüentemente de vivências diferentes. Conseguimos autorização para entrevistar alunos em duas escolas: JK Júnior do Gama e Escola Pública EC 03 do Paranoá. A partir de contatos que atuam como pedagogas nas referidas escolas, enviamos a proposta do projeto e fomos correspondidos com muito interesse por parte da direção.

5.1.2 Realizando as entrevistas

Foram realizadas 30 entrevistas durante o período de dois meses. Decidimos iniciar as entrevistas com crianças já conhecidas para facilitar o quebra gelo e dessa forma teríamos um

preparo melhor para as entrevistas que seriam realizadas nas escolas, com crianças desconhecidas e que provavelmente estariam mais inibidas. Ao longo do tempo fomos percebendo como a criatividade da criança se relaciona com as suas referências e a cada entrevista realizada entendíamos como seria possível ajudar cada criança, de forma que conseguíssemos histórias mais interessantes e criativas.

Nossa primeira entrevista já indicou alguns problemas que poderiam ser enfrentados ao longo de outras entrevistas. O primeiro empecilho foi a timidez do Renato – um menino de oito anos - mas, seguindo os aconselhamentos da psicóloga, conseguimos ganhar a confiança dele rapidamente. Logo foi possível identificar que perguntar sobre os gostos pessoais e demonstrar interesse por estes faz com que a criança se sinta mais confortável em manter uma conversa. O segundo problema, mais preocupante, era a dificuldade de elaboração de uma narrativa – com início, meio e fim. O Renato foi muito criativo, apresentou ideias muito interessantes, mas não elaborou uma sequência de ações. Não esperávamos que as crianças já nessa idade formulassem histórias totalmente claras e bem estruturadas, porém o projeto pedia que houvesse uma sequência no que era contado.

Durante a segunda entrevista ficou claro como as referências, tanto de vida como culturais de cada criança, influenciavam as narrativas. Beatriz – uma garota de 8 anos- contou que adorava brincar de *Barbie* e que seu filme favorito era *Star Wars*. Logo, sua história era sobre uma aventura da *Barbie* no espaço. Lev Vygotsky, em seus estudos sobre o desenvolvimento intelectual da criança defende que a fantasia é construída a partir de materiais captados do mundo real, portanto é possível inferir das histórias contadas pelas crianças entrevistadas que os meios aonde vivem, suas vivências e exemplos têm forte influência nas narrativas elaboradas. Em seu livro *Imaginação e Criatividade na Infância*, Vygotsky discorre sobre a atividade criativa sempre conter um componente social.

Qualquer inventor, por mais genial que seja, é sempre o produto de seu ambiente e de sua época. A sua obra criativa partirá dos níveis alcançados anteriormente e se apoiará nas possibilidades que existem também ao seu redor (L.S.VIGOTSKI, 2014, p.33)

Após entrevistar parte das crianças que eram parentes ou filhos de conhecidos, passamos para a etapa das escolas. A primeira delas foi o colégio JK Júnior do Gama, onde conversamos com crianças de 4 a 6 anos de idade. Enfrentamos uma dificuldade específica nesse dia: por serem crianças mais novas as histórias construídas não apresentavam uma

narrativa e, acreditamos que por falta de experiência, não soubemos auxiliar as crianças nesse aspecto. As crianças apenas jogaram algumas ideias sem que houvesse uma descrição de ações e acontecimentos. Outro grande obstáculo foram as inúmeras referências aos filmes de super-herói e princesas, gerando falta de diversidade entre as histórias. Por mais que orientássemos as crianças a desenvolverem uma história original, quase todas as ideias estavam enraizadas na cultura norte-americana.

Uma das grandes dificuldades do trabalho é estarmos prontos para lidar com imprevistos, nunca sabemos qual vai ser a reação de uma criança ao ser posta de frente com um gravador. Em nossa 14ª entrevista passamos por uma situação nova. Entrevistávamos um menino que acreditávamos que contaria uma boa história, já que nos foi indicado por ser uma criança criativa e que gostava de artes. A criança não quis contar a história, tentamos ajudá-la e incentivá-la, propondo um tema relacionado com o que ele havia nos contado durante as perguntas. Fizemos perguntas como “onde seria essa história?”, “Que pessoas você colocaria no filme?” para tentar animar o garoto, mas mesmo assim ele preferiu não criar a narrativa.

As últimas entrevistas que realizamos foram com as crianças da escola pública do Paranoá. As crianças eram do 3º ano, tinham entre 7 e 8 anos e estavam muito empolgadas com as entrevistas. Ao chegarmos na escola ficamos preocupados, pois não havia um lugar silencioso no qual pudéssemos captar um som de qualidade, havia muito barulho por toda a escola e infelizmente não tínhamos escolha, a não ser entrevistarmos as crianças mesmo com o barulho e pensar em soluções na pós-produção. Salvo o problema dos áudios, grande parte das entrevistas realizadas no dia fluíram bem, percebemos que estávamos mais preparados para lidar com a timidez das crianças e a essa altura do processo já sabíamos melhor como interagir com as crianças para obtermos histórias mais interessantes e com narrativa.

5.1.3 Conclusões acerca das entrevistas

Após o fim de todas as entrevistas, foi possível identificar alguns aspectos gerais a respeito de como determinados aspectos poderiam ter influenciado as crianças na elaboração das histórias. Foi montada uma tabela a partir das informações obtidas nas entrevistas para que pudéssemos ter um panorama geral, Tabela 1, que encontra-se nos anexos do memorial.

De modo geral, foi identificado que grande parte das crianças tem como referências audiovisuais os mesmos filmes e desenhos, sendo a maioria produtos norte-americanos. Há uma escassez de produções voltadas para o público infanto-juvenil no atual cenário do mercado audiovisual brasileiro (a Tv Cultura é o único canal de TV aberta que transmite

conteúdo infantil e nacional). Além dessa exiguidade, há pouca valorização dos produtos existentes – consequentemente as crianças pouco conhecessem da produção nacional.

Constatamos também que as crianças que recebiam maior incentivo à leitura e a exercícios práticos de escrita no geral apresentavam maior desempenho para elaborar uma história com narrativa. Duas crianças apresentaram uma maior facilidade para desenvolver suas ideias, se expressavam muito bem e externavam as ações de forma clara. Coincidentemente, ambas estudam na mesma escola (Escola Classe 306 Norte) e disseram que seus professores faziam constantemente atividades que estimulam a criatividade.

Acreditamos que se fosse possível entrevistar um número maior de crianças, poderíamos ter alcançado histórias cada vez mais interessantes e elaboradas. O processo de realizar as entrevistas foi extremamente experimental e diferente do que já estávamos habituados, ganhávamos mais experiência a cada entrevista realizada e sentíamos que éramos mais capazes de auxiliar as crianças de forma que elas nos dessem mais descrições visuais a respeito dos personagens e dos ambientes. “Nas histórias infantis, aparecem com maior frequência as ações, com menos frequência os objetos, e ainda mais raramente, as características particulares desses objetos” (VYGOTSKY, 2014, p.75). Queríamos mais descrições visuais para nos inspirar ao longo do desenvolvimento dos cenários e figurinos, mas para que as crianças chegassem a dar essas informações a nossa intervenção e incentivo eram necessários.

5.2 ESCOLHA DA HISTÓRIA E ELABORAÇÃO DO ROTEIRO

Com as entrevistas realizadas, partimos para a etapa de escolha da história a ser desenvolvida em um curta-metragem. O primeiro passo foi estabelecer as principais características que a história deveria apresentar para que resultasse em um produto audiovisual interessante e bem construído.

Ao analisar todas as entrevistas percebemos que muitas das crianças não desenvolveram uma história com trama definida e acontecimentos em sequência. Estas apresentaram fatos que ocorriam no universo inventado, mas que não tinham entre si uma relação de lógica ou consequência. Trabalhar com uma história sem narrativa exigira que alterássemos muita coisa no momento da elaboração do roteiro, o que não seria o ideal. Já que pretendíamos preservar ao máximo a narrativa proposta pela criança-autora.

Dessa forma, reduzimos as nossas opções de escolha, restando dez histórias que apresentavam uma narrativa mais elaborada. O próximo passo foi selecionar as histórias mais originais e criativas, livres de inúmeras referências a filmes populares. Algumas crianças fizeram ótimas entrevistas com histórias bem elaboradas, mas utilizaram em sua narrativa personagens que já existiam ou até mesmo histórias que elas haviam assistido ou lido em algum lugar. Queríamos utilizar uma história mais pura, própria do universo lúdico infantil.

Começamos então a olhar as histórias com um olhar mais voltado para a produção do filme. Ponderamos quais seriam mais complicadas e complexas de filmar, quais poderiam ser mais atrativas como trama e quais nos inspiravam mais ideias. Uma das opções, em especial, foi deixada de lado já no fim das escolhas após uma conversa com a nossa orientadora. A criança havia trazido um universo que explorava a vida de uma personagem que vivia com um pai que não tinha tempo para ela. Acabava encontrando seu destino fugindo de casa e morando sozinha na casa de uma senhora falecida. Pelo que conhecíamos da criadora dessa história, seu conto poderia ser relacionado à sua vida de forma profunda. Preferimos então preservar a criança e sua família, ainda que ela tivesse realizado uma das melhores entrevistas.

Por fim, foi escolhida a história de Jordana Martins. Desde o momento em que Jordana esteve conosco narrando a sua história, sabíamos que seria uma das nossas opções mais interessantes. Nossa escolha se deu devido a originalidade da narrativa e às possibilidades estéticas que estariam abertas para a realização da Direção de Arte. “O Lagarto Fujão” é a história de um lagarto que vive fugindo de sua mãe para não ajudar nas tarefas domésticas. O Lagarto adora brincar com seu Amigo Lagarto e seu amigo Pássaro. A história completa elaborada por Jordana encontra-se no anexo do memorial.

Prosseguimos, então, para a elaboração do roteiro que seria essencial para o desenvolvimento do curta-metragem. O roteiro foi estruturado a partir da história de Jordana, não houveram mudanças de ações, personagens ou ambientes, mas a sua elaboração era necessária para que fossem definidos alguns detalhes não abortados pela criança.

5.3 EQUIPE

Desde o surgimento do projeto era claro para a dupla que ambos faríamos a Direção de Arte. Isso se deu por nossas experiências anteriores dentro e fora da Universidade que reforçaram nossa intimidade com a área e, como a proposta do projeto era explorar a questão da direção de arte na construção do imaginário infantil, fazia sentido que desempenhássemos

tal função. No entanto, a princípio imaginávamos que faríamos duas histórias, assim, cada um ficaria responsável pela arte de um curta enquanto o outro teria papel de diretor do projeto. Por fim, quando foi decidido que a melhor opção era realizar apenas um filme, ficou estabelecido que faríamos em conjunto a Direção de Arte. Como já havíamos trabalhado juntos na Pupila Audiovisual, empresa júnior da Faculdade de Comunicação, sabíamos que a dupla tinha sintonia e poderia dar certo. Assim, ficou estabelecido também que faríamos a Direção do vídeo em conjunto. Ainda que não tivéssemos nenhuma experiência nessa área, julgamos uma ótima oportunidade de experimentação e aprendizado dentro do curso.

Para as demais posições na equipe foram convidados colegas com quem já havíamos trabalhado ao longo da nossa trajetória no curso, alunos e ex-alunos da FAC. Foi pensado no perfil das pessoas que poderiam acrescentar ideias ao projeto, tanto de forma técnica quanto de forma criativa, em um projeto que se propõe ser tão lúdico e inventivo.

Em relação aos nossos assistentes de arte, contamos com a ajuda de três amigas: Ana Vitória, Carolina Kauffmann e Júlia Seabra, convidadas por serem pessoas que acreditavam no projeto e adoram trabalhos manuais. Precisávamos de pessoas empolgadas e dispostas a trabalhar finais de semana inteiros para construir a cenografia e elas eram as pessoas ideais para tal.

A princípio, como Diretora de Fotografia tínhamos uma amiga que nos acompanhou desde o início do projeto, no entanto devido às datas das filmagens ela não poderia estar presente. Convidamos então a Raíssa Martins, ex-aluna de Audiovisual que conhecíamos por termos trabalhado em outros projetos de conclusão de curso e por ser uma pessoa muito inventiva e competente. Para a assistência de fotografia, deixamos a escolha a cargo de Raíssa, que convidou Raquel Gonçalves e Júlia Seabra, pessoas experientes na área e com quem já havíamos trabalhado em outros projetos.

Por se tratar de um projeto com poucos trâmites de Produção, inicialmente acreditávamos que não seria necessário convidar alguém para desempenhar a função, mas em pouco tempo essa decisão se mostrou totalmente equivocada. Considerando que já acumulávamos as funções de diretores de arte e diretores, deixar a produção em nossas mãos poderia prejudicar o trabalho. Convidamos então Thalita Rosemberg, amiga e colega de muitos projetos, nos quais atuou nessa área.

Para trabalhar com a Edição e Montagem do filme, convidamos Bruna Faria, que também conhecemos por meio da Pupila, onde trabalhava na área de pós-produção. Além do trabalho na empresa, também tínhamos conhecimento de suas habilidades pelo trabalho que

fez no filme Cóclea, projeto de conclusão de curso em que a Mariana trabalhou como diretora de Arte.

André Ribeiro, responsável pela Edição de Som do filme, também era nosso colega na empresa júnior. Quando entramos na Pupila, André era o presidente regente e havia trabalhado na área de criação, sendo responsável, principalmente, pelos roteiros dos projetos da agência. Além de seus trabalhos com criação, André participou também de inúmeros projetos como Diretor de Som dentro da Universidade. Além disso, Gabriel já havia trabalhado como diretor de Arte em seu trabalho de conclusão de curso, o curta-metragem Corante.

Ficamos extremamente satisfeitos com a formação da equipe, pela empolgação que o grupo trouxe em todas as etapas do projeto. O trabalho foi produtivo e ficamos muito gratos pela entrega que todos tiveram em relação ao desenvolvimento do produto.

5.4 PROPOSTA ESTÉTICA

O projeto tem como proposta uma representação do imaginário da criança autora da história com ênfase na direção de arte, para tal buscamos uma estética que conversasse com o universo infantil e também com nossas memórias e referências de infância. A representação do imaginário de uma criança apresenta-se como um enorme desafio, visto que o imaginário infantil traz uma convergência do real e do fantasioso. Foi preciso que compreendêssemos o contexto da vida de Jordana – suas relações familiares, condição social e referências simbólicas – para que pudéssemos embarcar em seu mundo relativo à imaginação e dessa forma expressarmos um pouco da sua inventividade.

Ao construir a narrativa em imagens, procuramos utilizar elementos que remetem ao universo infantil. A ideia central foi elaborar uma *mise-en-scène* que pareça ter sido desenvolvida pelas próprias crianças autoras das histórias. Para reforçar esse aspecto, utilizamos na criação dos cenários e figurinos materiais que eles mesmos poderiam ter utilizado ao criar a direção de arte para uma peça da escola. Priorizamos, por exemplo, o uso do papelão e outros papéis diferenciados por serem materiais plásticos acessíveis às crianças. Outro aspecto importante para a construção da estética foi a escolha de não utilizarmos espaços já construídos como locações e sim criar todos os elementos do espaço cênico em estúdio. A intenção concerne em fazer uma conexão com a criança que brinca em seu quarto, transformando aquele pequeno espaço em diferentes mundos.

Nossas referências pessoais foram de extrema importância para a construção visual do trabalho. O programa infantil “Castelo Rá-Tim-Bum”, produto audiovisual que marcou nossa infância, foi uma fonte de grande inspiração. Assim como em “Castelo Rá-Tim-Bum”, buscamos elaborar cenários e figurinos coloridos que fazem do mundo real um universo onírico. A novela “Meu Pedacinho de Chão” também foi um importante referencial. Os elementos cênicos da novela foram construídos a partir de materiais recicláveis e papel, criando um aspecto lúdico referente ao imaginário da criança que narra a trama.

Para a escolha das cores buscamos referência no Fauvismo, movimento artístico que utilizava as cores em seus tons puros na composição das obras. As cores puras – o verde, vermelho e azul – estão muito presentes em todo o vídeo. Essas cores são muito utilizadas em histórias em quadrinhos e desenhos animados, elementos que remetem imediatamente à infância. Ademais, as cores puras são vibrantes e intensas, transmitindo alegria (sentimento extremamente relacionado à infância) e cativando o interesse das crianças.

Para a elaboração dos desenhos dos cenários, buscamos inspiração nos desenhos animados e nos gibis. Queríamos uma cenografia mais limpa, de forma que houvesse alguns elementos-chaves e um plano de fundo liso sem muitos detalhes, assim como em grande parte dos desenhos animados que assistíamos na nossa infância. Ao elaborar os croquis criamos uma escala de proporção, dessa forma tínhamos ideia do tamanho de cada elemento cenográfico no momento em que fossemos produzi-los e, além disso, era possível visualizar já nos desenhos como ficaria o preenchimento do espaço cênico.

Tínhamos o desejo de recriar o ambiente onde a história se passava, mas como seria muito complexo construir uma densa floresta em tamanhos proporcionais ao real, surgiu a ideia de construir uma maquete para tal finalidade, sendo esta também um elemento muito relacionado ao universo lúdico infantil. Crianças, ao brincar, criam pequenos ambientes nos quais se desenvolvem as mais diversas histórias, por exemplo, uma criança que brinca com a sua Barbie cria toda uma ambientação para que a brincadeira possa acontecer.

5.5 DIREÇÃO

O episódio “O Lagarto Fujão” foi a primeira experiência da dupla na função de Diretores, gerando certa insegurança ao termos que lidar com tal função, mas foi uma ótima oportunidade de experimentação. Nosso maior desafio como diretores era produzir um trabalho que conversasse com aquilo que foi imaginado e criado por Jordana.

A escolha da locação foi de certa forma a decisão mais simples que tomamos. Não queríamos, em termos estéticos, utilizar espaços cênicos orgânicos e reais, por assim dizer.

Logo, precisaríamos de um único espaço que nos permitisse montar e desmontar vários cenários. Escolhemos então o estúdio da Faculdade de Comunicação, já que este cumpriria o papel e não precisaríamos pagar por uma locação.

A seleção dos atores também se deu de forma simples. Devido ao tempo que tínhamos e à certa simplicidade emocional dos personagens, foi decidido não realizar um *casting* de atores. Convidamos colegas experientes na área do teatro para os papéis. Gabriel Neves – o escolhido para personagem principal – atua constantemente em peças infantis. Geralmente, percebemos que há uma certa dificuldade de diretores pouco experientes em dirigir atores do teatro, sem que a atuação fique extremamente teatral. Entretanto, no caso do nosso projeto, os personagens eram bem caricatos e estávamos certos de que a experiência dos nossos atores com o teatro seria ideal para os personagens.

Outro importante aspecto em relação à atuação foi a ideia de brincarmos com a entrada e saída de quadro dos personagens. Essa inspiração veio dos filmes de Georges Méliès, um dos primeiros cineastas a explorar a direção de arte no cinema. Méliès foi uma grande referência para nosso projeto. Os filmes de Méliès apresentam muitas raízes no teatro e a entrada e saída de quadro era uma de suas fortes características. Esse esquema é muito utilizado em desenhos animados e construía imensamente para a nossa estética.

A relação com as outras cabeças do vídeo se deu de forma eficiente e construímos juntos ideias interessantes. Conversamos sobre a estética do filme e todos captaram a essência do que queríamos passar. A decupagem elaborada pela diretora de fotografia foi acatada de imediato, visto que esta se adequava perfeitamente ao que esperávamos refletir com o vídeo. A pós produção também foi essencial para a construção do universo infantil presente no filme.

5.6 DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

A fotografia de “Lagarto Fujão” ficou sob a responsabilidade de Raíssa Martins, com quem já havíamos trabalhado em diversos projetos no desenrolar de nossa trajetória e em quem temos muita confiança devido à sua grande experiência na área. Apresentamos a proposta estética para Raíssa e, por falta de atuação na área de fotografia e para evitar que o projeto tivesse apenas nossas ideias, sabíamos que o melhor seria que Raíssa elaborasse a decupagem sem a nossa ajuda.

Um enorme desafio para a equipe de fotografia seria o espaço cênico limitado. Infelizmente, devido à metragem do estúdio, não havia tanto espaço para estruturarmos os cenários. Dessa forma, a diretora de fotografia se via um pouco limitada e foi preciso que

pensasse todos os planos e movimentos de câmera de forma que se adequassem a essa falta de espaço. Foi preciso haver bastante diálogo entre a direção de arte e a fotografia, já que os elementos cenográficos delimitavam totalmente até onde poderiam ir os quadros. Ficou decidido que faríamos a disposição dos elementos cenográficos de acordo com o enquadramento estabelecido pela equipe fotográfica, dessa forma a arte delimitaria um pouco menos o posicionamento da câmera.

Raíssa levou cerca de duas semanas para estruturar a decupagem. Logo que ela nos apresentou as ideias de planos já acatamos a proposta apresentada.

Em nossos conceitos como diretores, planos de câmera parada eram o que o filme pedia devido à referência ao teatro. Por outro lado, a decupagem de Raíssa apresentava diversos movimentos de câmera leves e discretos, todos feitos com tripé – o que achamos que foi muito melhor para o conceito geral do projeto. Para a composição da linguagem fotográfica Raíssa teve como principal referência os filmes do cineasta Wes Anderson, como “Moonrise Kingdom” e “Os excêntricos Tenenbaums”, dessa forma ela optou por composições mais centralizadas ou nos terços do quadro.

A decupagem elaborada trazia esses movimentos de câmera, de forma a representar o olhar atento e interessado de uma criança. Para tal técnica, o uso do *travelling* foi essencial. Uma cena que exemplifica muito bem o uso dessa máquina para representar o olhar curioso da criança é a cena em que o papel de balinha cai no chão e a câmera se aproxima, assim como faria uma criança que se interessa pelo tal objeto.

Em termos de iluminação, a fotografia do projeto apresentava-se bem simples. Grande parte das cenas não exigiam muito trabalho de luz. Para as cenas da Floresta a diretora procurou criar uma iluminação mais natural, utilizando as luzes de teto fixas no estúdio e fresnéis de luz. A cena da casa do Mestre exigiu uma composição de luz diferenciada. Havíamos conversado com a Raíssa sobre essa cena ter um ar mais misterioso. Dessa forma, ela optou por uma iluminação baixa com um foco de luz no mestre, para fazer alusão ao ser sábio que ele representa. Nessa cena também foram utilizados pisca-piscas para compor o ambiente.

Realizamos o pré-light dois dias antes do início das filmagens. As cenas que mais nos preocupavam eram aquelas em que havia movimento de câmera, tanto as *pans* quanto os planos de *travelling*. Dessa forma, fizemos uso desse dia para testar todos esses movimentos e já deixar registrado exatamente em qual lugar do estúdio o *travelling* deveria estar montado para cada cena.

5.7 DIREÇÃO DE PRODUÇÃO

A Direção de Produção ficou sob a responsabilidade de Thalita Rosário Rosemberg, com quem temos proximidade devido aos anos passados juntos na empresa júnior Pupila Audiovisual e já havíamos trabalhado em diversos projetos ao longo dos anos de UnB. Thalita Rosemberg exerceu a função de produção em diversos projetos realizados na Faculdade de Comunicação, tendo muita experiência na área e muito com o que contribuir para o nosso projeto.

Desde a idealização do projeto sabíamos que seria preciso uma quantia considerável de recursos financeiros para realização da arte. Gastaríamos com tecidos, costureira e materiais de artesanato no geral. Conseguimos apoio financeiro de nossas famílias e tínhamos um teto de cinco mil reais. Tínhamos como prioridade a Direção de Arte, logo foi de extrema importância elaborar um detalhado orçamento de arte para termos um direcionamento de quanto seria possível gastar com as outras áreas.

Como dito anteriormente, a ideia inicial era de que não precisaríamos de uma Direção de Produção por ser um *set* que não exigiria muito em termos de produção. Tínhamos uma equipe reduzida, apenas dois dias de filmagens e uma só locação, logo acreditávamos que seríamos capazes de fazer as obrigações de produção sem ajuda de outra pessoa. Contudo, com os dias de filmagem se aproximando percebemos que ficaríamos muito sobrecarregados, já que já fazíamos a direção e a direção de arte.

A diretora de produção entrou para a equipe quando ainda faltavam três semanas para as filmagens. Em termos de locação e reserva de equipamentos, já estava tudo encaminhado, mas os trâmites de alimentação ficaram a seu cargo. Como as diárias começariam de manhã e iriam até o fim do dia, era necessário que tivéssemos almoço e lanche para a equipe. Thalita entrou em contato com o restaurante Kranfo na Vila Planalto e foi fechado um apoio para o almoço, quanto ao resto dos alimentos tínhamos o orçamento necessário para tal.

No geral, o trabalho de produção durante os sets foi uma tarefa tranquila e sem muitos imprevistos, Thalita ficou encarregada de sair do set para buscar os alimentos e organizar os horários de pausas para o almoço. O único imprevisto enfrentado pela produtora foi em relação à arte: foi preciso que ela deixasse o set para comprar fitas utilizadas para a montagem dos cenários que haviam acabado.

6. PRODUÇÃO

6.1 CENÁRIOS

O processo de produção dos cenários teve início um mês antes do início das filmagens. Como destacado anteriormente, grande parte da inspiração cenográfica surgiu a partir de produtos audiovisuais presentes em nossa infância. O primeiro passo foi o desenvolvimento dos croquis cenográficos, no qual representamos todos os elementos a serem construídos e suas respectivas medidas. Criamos uma escala, dessa forma poderíamos controlar o preenchimento do espaço cênico real. Assim, com a estética elaborada e os croquis prontos, fomos às compras dos materiais. O que mais nos preocupava era o papelão, pois como os itens cenográficos seriam confeccionados em grandes medidas, precisaríamos de uma enorme quantidade do material, que foi adquirido por meio de doações.

Foram necessários três finais de semana para que pudéssemos confeccionar todos os elementos cênicos. Com a ajuda de três assistentes – Júlia Seabra, Carolina Kauffmann e Ana Carolina Vitória – árvores, gramas, pedra, nuvens e móveis feitos de papelão foram ganhando vida. Uma das grandes dificuldades era lidar com o tamanho extenso dos objetos cenográficos, o que tornava o processo de cortá-los, pintá-los e montá-los mais complexo. Os elementos que designaram mais esforço e dedicação foram os móveis, principalmente o sofá e a estante. Por serem objetos que seriam utilizados tais como móveis reais, foi necessário elaborar uma estrutura para que estes suportassem pesos e se sustentassem durante as filmagens.

Foi realizado um teste de montagem cenográfica dois dias antes das filmagens. O momento permitiu que preparássemos a forma como os tecidos de fundo seriam postos no estúdio e também possibilitou que fosse feita a marcação da disposição dos elementos no espaço cênico.

Durante as gravações, a nossa relação com a montagem do cenário se deu de forma otimizada. Alguns dos elementos cênicos precisavam ser colados e estruturados no momento em que ocorresse a troca de cenários, devido a tal fato canalizamos e organizamos o tempo de forma que essas ações pudessem ser concretizadas.

6.2 FIGURINO E MAQUIAGEM

O processo de produção do figurino e da maquiagem, diferentemente da cenografia, não ficou exatamente por nossa conta. Sua criação teve muita inspiração na composição de

um dos personagens do programa “Castelo Rá-Tim-Bum”. A ideia era confeccionarmos figurinos e maquiagens que unissem, ao mesmo tempo, as ideias de uma criança que produz a própria fantasia para uma apresentação e o universo artístico do teatro e do circo. Aqui vale reforçar a inspiração que buscamos em nossas memórias afetivas para a construção dos conceitos visuais: Mariana, quando pequena, elaborou para uma apresentação da escola uma fantasia de princesa toda feita com saco de lixo e papel crepom.

Desde o início da produção do projeto sabíamos que haveria a necessidade de uma maquiadora. Estava tudo certo com uma maquiadora, já havíamos conversado sobre a estética e os personagens, mas há dez dias das filmagens fomos informados que esta não poderia mais participar dos *sets*. Entramos em contato com outras pessoas e não encontrávamos ninguém que pudesse substituí-la. Júlia Seabra, que estava na equipe de arte e fotografia, conheceu uma estudante de artes cênicas na UnB e lhe fez a proposta. Yasmin Borelli aceitou o convite na hora. Foi explicado à maquiadora toda a estética do trabalho e indicamos nossas referências. Devido aos anos de experiência de Yasmin com maquiagem artística deixamos a seu cargo a criação de cada personagem.

Depois de estabelecido o conceito dos figurinos, desenhamos os croquis e tiramos a medida de todos os atores para que pudéssemos entregá-los a uma costureira. Contratamos o serviço da malharia D Milli, mas ficamos responsáveis por comprar os tecidos. Acreditávamos que era a melhor opção, dessa forma teríamos maior controle e poderíamos garantir que as peças tivessem a estética e as cores desejadas. Conversamos com a costureira para saber qual seria o tipo ideal de tecido para a confecção, já que precisávamos de um tecido encorpado e fomos orientados a comprar malha *souplex*.

Um grande problema enfrentado foi encontrar os tecidos indicados pela costureira com cores que estivessem de acordo com o planejado. Fomos comprar os tecidos em lojas localizadas em Taguatinga, aonde sabíamos que haveria um leque maior de diferentes tonalidades. Apesar de haver uma variedade maior de cores, havia poucos tons de verde e infelizmente tivemos que nos adaptar e escolher cores que não eram exatamente o que tínhamos imaginado.

Ainda em relação aos figurinos, alguns detalhes contribuiriam com a estética geral. Os rabos dos lagartos foram feitos com papelão e pintados com tinta acrílica, queríamos algo bem plástico e evidentemente feito à mão. Quanto ao figurino do pássaro, foram feitas penas de papel crepom, pregadas na parte de cima do figurino e também utilizadas na confecção da asa. A asa do pássaro foi um elemento que exigiu muita atenção na confecção. Como o papel

crepom rasga com muita facilidade, foi preciso muito cuidado para colar pena por pena na base de tecido, esperando muito tempo para que secassem e não descolassem.

A princípio, a ideia era utilizarmos um figurino com pouco trabalho de pintura de escamas – diferentemente de como ficou no produto final (um figurino totalmente estampado). Dois fatores contribuíram para tal mudança: primeiramente, pela dificuldade de encontrarmos tecidos mais interessantes, a tonalidade do fundo dos cenários era muito parecida com a dos figurinos. E em segundo lugar, criar as escamas do Lagarto, de forma que estas não parecessem orgânicas e naturalistas, acrescentaria na caracterização das personagens.

Para a diferenciação dos Lagartos, fizemos uso da maquiagem e de acessórios. Enquanto o Lagarto e a Mãe apresentavam uma maquiagem com tons semelhantes – para indicar que eram da mesma família – o Amigo tinha uma padronagem bem diferente em tons mais escuros. Já o Mestre apresentava uma maquiagem mais mística, com detalhes inspirados na pintura corporal africana.

Foi realizada uma prova de figurinos juntamente com um teste de maquiagem dois dias antes do começo das filmagens. A ideia era que a prova de figurino pudesse ser realizada com mais antecedência, dessa forma, caso houvesse algum imprevisto teríamos um tempo maior para voltar com as peças na costureira. Infelizmente, devido à demora em encontrar os tecidos não tivemos tempo para realizar a prova muitos dias antes das filmagens. Felizmente, todos os figurinos serviram, a proposta de maquiagem apresentada por Yasmin se enquadrava perfeitamente ao trabalho e ficamos satisfeitos com o resultado.

6.3 FILMAGENS

As filmagens foram organizadas para durar dois dias, com 12 horas cada diária. Foi decidido que filmaríamos durante o final de semana devido aos compromissos dos atores e do restante da equipe durante os dias de semana. Como as cenas não exigiam uma dramaticidade intensa de atuação, nossa maior preocupação era em relação ao tempo para montagem e desmontagem dos diferentes cenários e para a aplicação de maquiagem, dessa forma organizamos as ordens do dia de forma que houvesse a menor troca de cenários possível.

O primeiro dia de filmagem fluiu sem maiores problemas. Duas cenas específicas levaram mais tempo e exigiram uma dedicação maior: a primeira delas foi a cena com o Mestre. A Fotografia e a Direção de Arte desse momento eram mais elaboradas, logo foi preciso um maior tempo de preparo para que a equipe de arte pendurasse os tecidos no fundo

e fizesse a disposição dos elementos cênicos, enquanto a equipe de fotografia ligava e ajustava as luzes de teto e os fresnéis de luz. A outra cena complexa, era a cena em que os amigos estão brincando na floresta e o papel de balinha caía no chão: fazer com que o papel de balinha caísse da forma e no local correto era o grande problema da ação. Fechamos a diária com um pequeno atraso devido ao tempo que as maquiagens levaram para ser feitas, uma vez que maquiadora precisou de muito mais tempo do que havíamos planejado.

O segundo dia de *set* era o mais preocupante, já que aconteceriam mais trocas de cenário. Além disso, seria gravada a cena do voo que era, ao nosso ver, a mais complexa em termos de atuação. Apesar desses obstáculos, a produtora havia esquematizado de forma que pudéssemos filmar tudo sem que as diárias ultrapassassem doze horas. Infelizmente, passamos por um imprevisto que abalou todos no set. Logo que chegamos ao estúdio, fomos informados que a maquiadora havia sido hospitalizada devido a problemas de saúde e que ficaria internada.

A equipe ficou muito preocupada com Yasmin e ficamos perdidos sem saber o que fazer em relação à Maquiagem. Ninguém da equipe de arte tinha tamanha experiência de Yasmin, mas depois de processarmos as informações, concluímos que seríamos completamente capazes de replicar as maquiagens criadas por ela no dia anterior. Enquanto Gabriel ficou responsável por cuidar da montagem cenográfica, Mariana e as assistentes ficaram responsáveis por aplicar as maquiagens. Devido aos problemas com a maquiagem, atrasamos quase 2 horas para começar a filmar. Por outro lado, depois que conseguimos dar início às gravações tudo evoluiu de forma muito eficiente e fechamos os planos no tempo previsto pela manhã.

A segunda parte do dia foi menos desgastante. Como previsto anteriormente, foi preciso bastante tempo para a montagem dos diferentes cenários. Começamos filmando a cena do galho, que exigiu cerca de uma hora para que a cenografia ficasse pronta. Como o galho era uma peça muito grande de papelão, o processo de pendurá-lo no estúdio foi minucioso. A cenografia para as cenas do voo também levou cerca de quarenta minutos para ser montada, já que foi preciso pendurar nuvem por nuvem no teto do estúdio. Surpreendentemente, a cena não foi nem um pouco complicada em termos de atuação – em quinze minutos já tínhamos conseguido os planos. Por fim, as últimas cenas filmadas foram as da casa do Lagarto. Era um cenário com vários elementos, mas que não exigia um trabalho muito grande de montagem.

Ao final das filmagens, estávamos satisfeitos com o resultado. A equipe foi muito eficaz e profissional e sentíamos que foi uma experiência agradável para todos que

participaram. Este foi, de fato, um *set* muito experimental e vivemos em conjunto uma experiência singular.

6.4 DUPLA FUNÇÃO: DIRETORES DE ARTE e DIRETORES

Desde os primórdios da elaboração do projeto ficou decidido que a dupla, Mariana e Gabriel, faria em conjunto a direção de arte e a direção. Como a ideia do trabalho surgiu como uma forma de explorarmos nossas habilidades de diretores de arte, não faria sentido que apenas um de nós realizasse tal função e, a respeito da função de direção, como o enfoque do trabalho estaria permeado pela direção de arte e a principal intenção do vídeo era propor uma estética que atravessasse o imaginário infantil, ao nosso ver o melhor seria que juntos também dirigíssemos o projeto.

O compartilhar da função de Direção de Arte foi extremamente eficiente. Todos os conceitos eram debatidos e estudados em conjunto, a proposta estética e cada decisão visual foi tomada em conjunto. A ideia de um, complementava a ideia do outro e dessa forma foi possível criar um trabalho mais interessante. Todo o processo de criação e desenvolvimento da Arte foi feito em conjunto, não houve uma divisão de tarefas. Compartilhamos a elaboração dos conceitos, as compras dos materiais, a produção dos cenários e a montagem destes em *set* e todo o processo funcionou de forma efetiva.

Enquanto exercer a dupla função de diretores e diretores de arte ao longo da pré-produção se mostrou uma tarefa tranquila, durante as filmagens houve certa dificuldade em exercer as duas funções sem sentir a sobrecarga. O Diretor de Arte em um *set* como o nosso, no qual o visual tem extrema importância, precisa estar sempre muito atento a todos os elementos estéticos e as diversas trocas de cenário exigiam muita dedicação da nossa parte. Dessa forma, ocorria que em determinados momentos nos sentíamos um pouco perdidos no que diz respeito a dialogar com as outras áreas e à organização do *set* em geral.

Foi absorvido que enquanto entregávamos grande parte de nossa atenção à montagem dos cenários e à vestimenta dos atores não investimos muito tempo em dirigir as outras cabeças. Em relação aos atores, pecamos em explicar a eles como seria exatamente a próxima ação e em relação à fotografia percebemos certa dificuldade em compreender alguns aspectos explicados pela diretora de fotografia. Por outro lado, também acreditamos que o fato de ser a primeira vez que ambos estavam atuando como diretores em um produto audiovisual também contribuiu para que tivéssemos certa dificuldade em praticar a dupla função.

7 PÓS-PRODUÇÃO

7.1 EDIÇÃO

O processo de pós-produção teve início logo após o fim das filmagens. Como diretores, preferimos analisar todo o material antes de enviá-lo para Bruna Faría, responsável pela edição do curta. Dessa forma já poderíamos informá-la sobre o que precisaria ser corrigido durante a edição e fizemos observações a respeito de todos os planos. Haveria pouco tempo para a edição, cerca de três semanas, por outro lado a quantidade de material captado compensou o pouco tempo.

O maior problema enfrentado por Bruna foi uma cena específica. Como as cenas foram filmadas de acordo com a narração, estas precisavam ter a duração parecida com o tempo de fala da criança. Controlamos mal o tempo de uma das cenas em que o Lagarto corre para a casa do Amigo. No entanto, a solução que Bruna apresentou foi muito efetiva, utilizando uma alternância de planos.

Em relação à estética, conversamos com a editora para que nos momentos em que houvesse transições fossem usados efeitos como os de desenhos animados. Outra referência usada ao longo da montagem foram as histórias em quadrinhos, aplicada especificamente em um plano no qual a tela se divide ao meio. Como em uma revista de histórias desse tipo foram criadas janelas para mostrar ações simultâneas.

7.2 DIREÇÃO DE SOM

A Direção de Som ficou sob a responsabilidade de André Ribeiro, com quem já havíamos trabalhado em diversos projetos durante os anos de UnB. Ao contrário do que ocorre na maioria dos projetos de audiovisual, o trabalho com o som esteve presente desde o início do projeto. A execução do vídeo foi completamente baseada no áudio da entrevista que realizamos com Jordana. Portanto, para que pudéssemos dar início ao roteiro, realizamos junto com André a edição da narração, adicionando intervalos de tempo entre as falas da criança para que houvesse tempo suficiente para a realização das ações em cena.

A ideia inicial era utilizarmos o áudio da própria Jordana narrando a história, mas como a captação de áudio foi realizada na escola a qualidade do som estava péssima. Decidimos, então, procurar uma criança para refazer a narração da narrativa elaborada por ela. Não tínhamos o desejo de mudar nada na história e trabalhamos então com a Clara Ribeiro, a

criança selecionada para executar as narrações, para que ela contasse a história com as mesmas palavras e entonações utilizadas pela Jordana.

Devido ao fato do vídeo ter como base a narração, não foi preciso que houvesse captação de som direto nos *sets* de filmagem. A respeito da estética, ficou decidido que seriam utilizados, além da narração e de trilha sonora, alguns sons-chaves para a história, como onomatopeias, que seriam produzidos pela própria Clara em estúdio. Intencionamos dar destaque para os barulhos que chamam a atenção de crianças e que geralmente são emitidos por elas quando contam alguma história.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todo o processo foi muito engrandecedor e sem dúvidas esse foi um projeto muito desafiador. Entregar-se ao universo infantil e se propor a representar a imaginação tão rica de crianças proporcionou muitas experiências únicas. Acreditamos que a realização deste episódio piloto foi, em diversos níveis, um experimento. Realizar entrevistas com crianças e aprender a melhor maneira possível de trabalhar com elas de forma a obter histórias interessantes, foi uma tarefa complexa. Acreditamos que teríamos melhores resultados se tivéssemos pensado e elaborado o projeto com mais antecedência. A cada entrevista realizada melhorávamos nosso método e chegávamos a narrativas mais interessantes.

Em relação ao processo de Direção de Arte foi uma vivência única e satisfatória. Diferentemente de todo e qualquer projeto que realizamos ao longo do curso, este exigia que todos os elementos cênicos fossem construídos e dessa forma passamos por processos nunca antes enfrentados por nós, desde a elaboração de escalas até a construção de móveis cênicos de papelão. Poder criar uma estética tão diferente do que estamos habituados a realizar gerou muito aprendizado e foi uma tarefa divertida e prazerosa.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA

BARROS, Manoel de. Poesia completa. São Paulo: Leya, 2010. p. 469.

JACOB, Elisabeth Motta. Um Lugar para ser visto: a Direção de Arte e a construção da paisagem do cinema. 2006. Tese (pós-graduação em Comunicação, Imagem e Informação) - Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2006.

LAMOTTE, Richard. Costume design 101: The Business and Art of Creating Costumes For Film and Television. 2. ed. Studio City: Michael Wiese Productions, 2010. 210 p.

HALLIGAN, Fionnuala. Production Design. Waltham: Focal Press, 2012. 192 p. (Filmcraft).

HUNT, Peter. Crítica, Teoria e Literatura Infantil. Tradução de Cid Knipel. São Paulo: Cosacnaify, 2010.

SARETTA, Paula. Sobre datas comemorativas e o papel da escola: algumas reflexões. 2014. Disponível em: <<http://ouvindocrianças.com.br/2014/04/22/sobre-datas-comemorativas-e-o-papel-da-escola-algumas-breves-reflexoes/>>. Acesso em: 16 jun. 2016.

SARMENTO, M.J. Imaginário e culturas da infância. *Cadernos de Educação*, Pelotas, v. 12, n. 21, p. 51-69, 2003.

VIGOTSKI, L.S. Imaginação e Criatividade na Infância. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

FILMOGRAFIA

CASTELO RÁTIMBUM. Dirigido por Cao Hamburger. 1994 - 1997. Cor. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/videocasteloratimum>>. Acesso em: 21 de novembro de 2015.

CAPITU. Dirigido por Luiz Fernando Carvalho. 2008. Cor.

DON'T HUG ME I'M SCARED. Dirigido por Becky Sloan e Joseph Pelling. 2011. 3 min, cor. <https://youtu.be/9C_HReR_McQ> Acesso em> 21 de novembro de 2015.

HOJE É DIA DE MARIA. Dirigido por Luiz Fernando Carvalho. 2005. Cor.

MEU PEDACINHO DE CHÃO. Dirigido por Luiz Fernando Carvalho. 2014. Cor.

SNOW PATROL: SIGNAL FIRE. Dirigido por Paul McGuigan. 2007. 4 min, cor. Disponível em: <<https://youtu.be/11KD3gN6Bus>>. Acesso em: 21 de novembro de 2015.

THE SCARED IS SCARED. Dirigido por Bianca Gaver. 2013. 7 min, cor. Disponível em: <<https://vimeo.com/58659769>>. Acesso em: 21 de novembro de 2015.

TAYLOR SWIFT: WE ARE NEVER EVER GETTING BACK TOGETHER. Dirigido por:
Declan Whitebloom. 2012. 4 min, cor. Disponível em: <<https://youtu.be/WA4iX5D9Z64>>.
Acesso em: 21 de novembro de 2015.

ANEXOS

MODELO DO QUESTIONÁRIO

Nome Completo:

Idade:

- 1- Qual é a profissão dos seus pais?
- 2- Tem irmãos? Gostaria de ter?
- 3- Em qual escola você estuda?
- 4- Faz atividades fora da escola?
- 5- O que quer ser quando crescer?
- 6- Qual é a sua brincadeira favorita?
- 7- Tem bichinho de estimação?
- 8- Já viajou? Pra onde? De avião? Mais algum lugar?
- 9- Qual seu desenho ou filme favorito?

Questão principal: nós queremos fazer um filme, mas não temos uma ideia de história ainda.

Você pode ajudar contando uma história? Se você fosse fazer um filme como seria?

Outras questões abordadas:

Qual seria o título dessa história?

E a moral da história?

Como era esse personagem?

E a roupa dele?

Como era esse lugar?

Eram que horas?

TABELA DE DADOS DOS ENTREVISTADOS

NOME	IDADE	ESCOLA	BAIRRO ONDE MORA	PROFISSÃO DOS PAIS	NÚMERO DE IRMÃOS	O QUE QUER SER QUANDO CRESCE	LOCAIS QUE JÁ VISITOU	ATIVIDADES EXTRACLASSE	BRINCADEIRAS FAVORITAS	PROGRAMAS DE TV E FILME FAVORITOS
Ana Beatriz	7	EC 403 NORTE	LAGO OESTE	VETERINÁRIO E DONA DE PET SHOP	3	MODELO	GOIÂNIA	AULAS DE TEATRO, DANÇA, PINTURA	JOGAR VÍDEOGAME E BRINCAR DE BONECA	BARBIE E STAR WARS
Ana Clara	8	EC 03 PARANOÁ	PARANOÁ	FAXINEIRA E PEDREIRO	2	ARQUITETA	NUNCA SAIU DE BRASÍLIA	NENHUMA	POLÍCIA E LADRÃO	FROZEN
Ana Karoline	8	EC 03 PARANOÁ	PARANOÁ	COMERCIANTES	3	VETERINÁRIA	CEARÁ E RIO DE JANEIRO	NENHUMA	COZINHAR E BRINCAR COM OS CACHORROS	TOM E JERRY E A SÉRIE THE WALKING DEAD
Ana Paula	8	EC 03 PARANOÁ	PARANOÁ	CAMINHONHEIRO E DONA DE CASA	MUITOS	ARTISTA	NUNCA SAIU DE BRASÍLIA	NENHUMA	BRINCAR DE BONECA	HOTEL TRANSILVÂNIA
Beatriz	5		ANÁPOLIS	ENFERMEIRA	1	VETERINARIA	GOIANIA	NENHUMA	DESENHAR E PIQUE-PEGA	ALVIN E OS ESQUILOS
Ananda	8	EC 03 PARANOÁ	PARANOÁ	TÉCNICO E SECRETÁRIA	1	OBSTETRA	MINAS GERAIS	NENHUMA	PIQUE-ESCONDE E BONECA	BOB ESPONJA, BARBIE E MINIONS
Bianca	7	EC 05 GUARÁ	MANGUEIRAL	PROFESSORA E POLICIAL	1	NÃO SABE			BONECA	A PRINCESA E O SAPO E FROZEN
Caio Eduardo	8	EC 03 PARANOÁ	PARANOÁ	PROFESSOR A	2	CIENTISTA	NUNCA SAIU DE BRASÍLIA	NENHUMA	ASSITIR TELEVISÃO	BATMAN
Daniel Akon	8	EC 03 PARANOÁ	PARANOÁ	MOTORISTA E FAXINEIRA	4	POLICIAL	MINAS GERAIS	NENHUMA	PIQUE-PEGA E VÍDEOGAME	MENINO MALUQUINHO
Daniel	5	JK JUNIOR GAMA	GAMA	MILITARES	0	NÃO SABE	RIO DE JANEIRO	FUTEBOL	PEGA-PEGA	VINGADORES
Derick	6	EC 306 NORTE	VILA PLANALTO	COSTUREIRA	1	ENGENHEIRO CIVIL	BAHIA E RIO DE JANEIRO	NENHUMA		
Emanuelly	7		ANAPOLIS	ENFERMEIRA	1	ENFERMEIRA	GOIANIA	NENHUMA	PIQUE-FRUTA	DETETIVE DO PRÉDIO AZUL E CINDERELLA
Isabela	4	JK JUNIOR GAMA	GAMA		0				BRINCAR DE CACHORRINHO	DORA AVENTUREIRA
Joachim	8	LEONARDO DA VINCI ASA NORTE	LAGO NORTE		1		ESTADOS UNIDOS, INGLATERRA E IRLANDA	XADREZ		
Kevin	8	EC 03 PARANOÁ	PARANOÁ	OPERADORA DE CAIXA	0	NÃO SABE	MARANHÃO	FUTEBOL E CAPOEIRA	PULAR CORDA	TOM E JERRY E MINIONS
Luca	5	JK JUNIOR GAMA	GAMA	COMERCIANTES	2	NÃO SABE		FUTEBOL	PIQUE-ESCONDE E AMARELINHA	VINGADORES
Luma	4	JK JUNIOR GAMA	GAMA		2	NÃO SABE	MARANHÃO	FUTEBOL	BRINCAR DE BONECA	BARBIE E FROZEN
Marcelo	8	EC 03 PARANOÁ	PARANOÁ	VENDEDORA E PINTOR	0	NÃO SABE	RECIFE E ARACAJU	KARATÊ	SOLTAR PIPA	BOB ESPONJA E MINIONS
Marília	8	EC 03 PARANOÁ	PARANOÁ	O PAI FAZ BICO E MÃE DONA DE CASA	2	FISIOTERAPEUTA	MARANHÃO	NENHUMA	JOGAR BOLA	CHAVES E NOVELA CUMPLICES DE UM RESGATE
Marina	10	LEONARDO DA VINCI	LAGO NORTE		1	ESCRITORA	ESTADOS UNIDOS, INGLATERRA, IRLANDA	NENHUMA	ESCREVER E DESENHAR	
Mateus	8	LA SALLE SUL	LAGO SUL	MESTRE DE OBRAS	2	NÃO SABE	NUNCA SAIU DE BRASÍLIA	NENHUMA	DESENHAR, JOGAR VOLEI E PIQUE-ESCONDE	CLARENCIO, HORA DA AVENTURA E PQUEO PRINCIPE
Paulo Henrique	8	EC 03 PARANOÁ	PARANOÁ	PAI TRABALHA NO TST E A MÃE NO HOSPITAL DO PARANOÁ	0	VETERINARIO	NUNCA SAIU DE BRASÍLIA	NENHUMA	RELOGINHO	JOVENS TITÃS E BATMAN X SUPERMAN
Pedro	5	JK JUNIOR GAMA	GAMA		0	SUPER-HERÓI		FUTEBOL	BRINCAR DE SUPER-HEROI E PIQUE-ESCONDE	VINGADORES
Renato	6	EC 403 SUL	ASA SUL	PROFESSOR A DE NATACÃO E	0	ENGEIRO E ATLETA DE CORRIDA	GRÉCIA, MACEIO		CORRER E ANDAR DE BICICLETA	STAR WARS E NARNIA
Renerson	7		ASA NORTE	PSICOLOGA E VENDEDOR	1	BOMBEIRO	ESTADOS UNIDOS E RIO DE JANEIRO	FUTEBOL	BRINCAR DE LEGO E JOGAR VÍDEOGAME	MINIONS, HORA DA AVENTURA, CLARÊNCIO E INCRÍVEL MUNDO DE GAMBO
Samuel	8	EC 03 PARANOÁ	PARANOÁ	CUIDADORA DE IDOSOS E VIGILANTE		VETERINARIO	MARANHÃO E RIO DE JANEIRO	NENHUMA	TOTÔ E VÍDEOGAME	
Stephane	8	EC 03 PARANOÁ	PARANOÁ	FAXINEIRA E VENDEDOR DE GAS	2	PROFESSORA	NUNCA SAIU DE BRASÍLIA	NENHUMA	OBRA CEGA	NOVELA CUMPLICES DE UM RESGATE
Valentina	8	EC 306 NORTE	JARDIM BOTANICO	DIRETORA DE HOSPITAL E ESCRITOR	2	ESTILISTA	ARGENTINA	AULAS DE DANÇA, PINTURA E TEATRO		

O LAGARTO FUJÃO
Transcrição da História elaborada por Jornada Martins

Era uma vez um lagarto. E uma formiga subiu em cima dele. Ele saiu correndo, ai apareceu um lagarto. O lagarto falou com ele “oi amigo! O que que você tem?” E ele respondeu “tem uma formiga nas minhas costas!”. Ai o amigo foi tirar. Ele subiu em cima e ai tirou a formiga. Ai quando a formiga saiu o lagarto escorregou e bateu de cabeça.

Ai tinha um avião passando, ai lá de cima caiu um papel de balinha. O lagarto falou “o que que é isso?” ai o amigo dele falou “eu não sei, vamos perguntar pro mestre lagarto, eu acho que ele pode nos dizer o que que é isso”. Eles foram lá, chamaram o mestre Lagarto e quando ele veio ele disse “é um papel de balinha” ai o Lagarto “mas como pode cair um papel de balinha lá do alto?”. O mestre falou “o avião jogou”

Ai o dia passou e eles foram pra casa. Ai quando ele chegou em casa a mãe dele falou “filho, vai tomar banho!”. Ele levantou, foi lá no rio e tomou um banho.

Quando ele chegou em casa a casa *tava* toda suja. A mãe dele disse que “toda sexta a gente ia dar uma faxina em casa”. Ai a sexta chegou e ai o Lagarto falou “mãe, que que a gente vai fazer hoje?”. Ai ela falou “faxinar a casa”. Ai ele inventou uma desculpinha que *tava* com dor de cabeça. A mãe dele falou “tá, vou te dar um remédio”. E ele falou que passou.

Ai quando ele *tava* brincando com os amigos dele, a mãe dele chamou “filho, *vamo* arrumar a casa”. Ele saiu correndo e subiu em cima da arvore. Ai a mãe dele veio atrás dele, ai o amigo pássaro falou assim “vem amigo, sobe em cima de mim!”. Ai o Lagarto subiu em cima dele e eles saíram voando.

Ai a mãe dele “filho, quando você chegar em casa a gente vai arrumar as coisas”. Ai ele falou “amigo pássaro, vamos ir pra o lugar mais longe pra gente não arrumar a casa”. Ai o amigo pássaro falou “Não podemos fazer isso! Temos que voltar para sua casa”. Ai o pássaro deu uma meia volta e chegou em casa.

Quando ele posou o Lagarto saiu correndo e foi lá pra casa do amigo dele. Quando chegou lá, ele não *tava*. A mãe dele que *tava* lá, só que só pelo lado de fora. Ai depois o Lagarto chamou a mãe dele e falou “mãe, então eu vou arrumar a casa”. Ai eles arrumaram. E

quando chegou o sábado a mãe dele falou “agora sim você pode brincar”. E eles passaram a sexta toda arrumando a casa deles.

Moral: Que quando a mãe chamar a gente, a gente não pode sair correndo, por que se a gente voltar pra casa ai a gente não vai brincar com nossos amigos. Ai primeiro a gente tem que arrumar a casa e depois que a gente brinca.

ROTEIRO

#1 - FLORESTA

O cenário de uma floresta surge em fade-in. Há duas árvores visíveis e alguns aglomerados de grama. Atrás de um dos arbustos está escondido o AMIGO.

NARRADORA

Era uma vez um lagarto que adorava brincar.

O LAGARTO entra em quadro procurando pelo colega. Eles estão brincando de pique-esconde. Quando ele encontra o AMIGO, comemora e os dois riem. O AMIGO se aproxima de uma árvore para começar uma nova contagem enquanto o LAGARTO se prepara para se esconder.

NARRADORA

Aí ele estava brincando lá com o amigo quando um avião passou e jogou um papel de balinha.

Ao mesmo tempo, os dois personagens interrompem o que estão fazendo e olham para cima com estranhamento.

INSERT:

Um céu azul com nuvens. Um avião entra em quadro e um pequeno papel de balinha cai de uma de suas janelas.

Na floresta, o papel de balinha cai no chão. Os amigos se aproximam do objeto observando-o com curiosidade.

NARRADORA

Aí o lagarto perguntou para o amigo.

LAGARTO

Amigo, que que é isso?

NARRADORA

Aí o amigo respondeu.

AMIGO

Ah, eu não sei. Vamos perguntar pro mestre lagarto.

O LAGARTO pega o papel de balinha e os dois saem de quadro juntos.

#2 - CASA DO MESTRE

Um espaço aberto em meio a gramas altas. Um ambiente mais escuro. Em uma pedra, no centro do espaço, está sentado o MESTRE LAGARTO em posição de meditação. O LAGARTO e o AMIGO entram em cena e se aproximam do homem mais velho com o papel de balinha em mãos.

NARRADORA

Aí, quando eles chegaram no Mestre eles perguntaram.

LAGARTO E AMIGO

Mestre, que que é isso?

O MESTRE pega o papel da mão dos jovens e o analisa.

NARRADORA

Aí ele disse.

MESTRE

É um papel de balinha.

O LAGARTO e o AMIGO ficam satisfeitos com a resposta e saem de cena.

#3 - FLORESTA

O LAGARTO e o AMIGO estão brincando com uma bola.

NARRADORA

Aí quand... Aí, quando ele tava brincando com os amigos a mãe disse.

A MÃE entra em cena pela lateral do quadro.

MÃE

Filho, vai arrumar a casa. Vai tomar banho para arrumar a casa.

O LAGARTO ouve, se entristece, mas obedece. Ele se despede dos amigos e sai de cena.

NARRADORA

Aí ele foi tomar banho.

#4 - CASA DO LAGARTO

Em sua casa, o LAGARTO entra em cena enrolado em uma toalha. A MÃE está no outro canto da sala.

NARRADORA

Quando ele acabou o banho ele não queria arrumar a casa e inventou uma desculpinha dizendo que estava com dor de cabeça.

O LAGARTO vai até o sofá, senta e reclama para a mãe que está com dor de cabeça. A MÃE sai de quadro e volta rapidamente segurando uma colher e um frasco de xarope. Ela coloca o remédio na colher e o serve ao filho.

NARRADORA

Aí a mãe deu o remédio pra ele. Aí ele disse que passou a dor. Imediatamente, o LAGARTO sorri e diz a ela que a dor passou.

#5 - FLORESTA

O LAGARTO, o AMIGO e o AMIGO PÁSSARO estão brincando de pular corda.

NARRADORA

Aí ele estava brincando com os amigos no dia seguinte e a Mãe disse.

A MÃE entra em cena pela lateral do quadro e fala com seu filho.

MÃE

Filho, vem arrumar a casa.

Quando os três amigos ouvem, eles saem correndo pelo outro lado do quadro.

#6 - GALHO

O AMIGO PÁSSARO está sentado em um galho de árvore. O LAGARTO entra em cena caminhando sobre o galho e se aproxima do amigo.

NARRADORA

Ele subiu em cima de uma árvore.

#7 - CASA DO LAGARTO

Em casa, a MÃE procura pelo Lagarto.

NARRADORA

Ai quando foi a mãe procurar ele ela disse.

Não achando o garoto, ela se aproxima da janela e fala.

MÃE

Filho, quando você chegar em casa você vai ter que arrumar a casa.

#8 - GALHO

O LAGARTO e o AMIGO PÁSSARO estão no galho e se preocupam com o que a mãe disse. O AMIGO PÁSSARO olha para o amigo e fica em pé.

NARRADORA

Aí o amigo pássaro disse.

AMIGO PÁSSARO

Vem amigo, sobe nas minhas costas, vamos voar para bem longe!

NARRADORA

Aí o lagarto subiu.

O LAGARTO sobe nas costas do AMIGO PÁSSARO que começa a bater as asas para voar.

#9 - CÉU

Frente a um fundo azul com nuvens brancas, o AMIGO PÁSSARO bate as asas com o LAGARTO em suas costas.

NARRADORA

Aí eles começaram a voar. Aí o lagarto disse.

LAGARTO

Vam-vam- Amigo, vamos voar para bem, mas bem, mas bem longe para a gente nunca ter que fazer faxina na casa.

NARRADORA

Aí o amigo pássaro ao ouvir isso ele disse.

AMIGO PÁSSARO

Sinto muito, eu não posso fazer isso.

NARRADORA

Aí ele deu uma meia volta...

O AMIGO PÁSSARO vira e va para o lado contrário.

#10 - FLORESTA EM FRENTE À CASA DO LAGARTO

NARRADORA

...e chegou na casa do lagarto.

O AMIGO PÁSSARO pousa no chão em frente à casa do Lçagarto. Imediatamente o LAGARTO salta de suas costas e corre na direção contrária à de sua casa.

NARRADORA

Quando ele pousou o lagarto começou a correr porque tinha medo que a mãe estivesse lá esperando ele para arrumar a casa. Aí foi para a casa do amigo.

O LAGARTO sai de quadro.

#11 - FLORESTA EM FRENTE À CASA DO AMIGO

O LAGARTO entra em quadro correndo. A MÃE está esperando-o em frente à porta da casa do Amigo. Quando a vê, ele dá meia volta, mas logo para.

NARRADORA

Quando chegou na casa do amigo o amigo não estava lá. A mãe que estava. Aí quando ele ia fugir de novo ele pensou.

O LAGARTO olha para a câmera e expõe seu pensamento dizendo

LAGARTO

Tenho que arrumar a casa, porque senão eu não vou poder brincar com meus amigos.

Mais calmo, ele se aproxima da mãe.

NARRADORA

Aí chegou pra mãe e disse.

LAGARTO

Mãe, estou pronto para arrumar a casa.

#12 - CASA DO LAGARTO

Em sua casa, o LAGARTO entra e sai de quadro diversas vezes realizando afazeres domésticos. Ele passa pelo cômodo tirando o pó dos móveis com um espanador, depois ele varre a casa, em seguida, arruma as almofadas do sofá.

NARRADORA

Aí ele foi para casa dele, arrumou a casa...

Após realizar as tarefas, ele se senta no sofá para descansar.

#13 - FLORESTA

NARRADORA

...e no sábado ele pôde ficar livre para brincar com os amigos.

O LAGARTO, o AMIGO PÁSSARO e o AMIGO brincam na floresta pulando corda.

Fade-out.

#14 - FLORESTA

NARRADORA

Moral da história:

Uma placa onde se lê MORA DA HISTÓRIA é vista em frente á floresta, que está desfocada. A placa sai de quadro e revela o LAGARTO em pé olhando para a câmera. Ele relata a moral do conto.

LAGARTO

A gente não deve fugir de casa, a gente deve fazer os compromissos para depois... Para depois brincar e não pode fazer correndo senão vai ter que fazer tudo de novo.

DECUPAGEM

CENA 01 - FLORESTA

PG MAQUETE (PLAQUINHAS COM CRÉDITOS)
 PG FLORESTA
 Amigos brincando
 PM LAGARTO E AMIGO/ PM LAGARTO PAN PARA PM AMIGO
 Amigos observam papel caindo
 INSERT CÉU
 Avião joga papel de bala
 PG FLORESTA COM TILT DOWN ACOMPANHANDO PAPEL E DOLLY IN
 QUANDO AMIGOS FOREM VER O PAPEL
 Papel caindo, amigos olham e se aproximam do papel.
 Diálogo.

CENA 02 - CASA DO MESTRE

PA/PM COM DOLLY LATERAL ACOMPANHANDO AMIGOS E PARA NO
 ENQUADRAMENTO CONJUNTO COM AMIGOS E MESTRE
 Amigos entram na casa do Mestre e se dirigem a ele.
 PP CONTRA PLONGEE MESTRE
 Mestre analisa papel.
 VOLTA PARA PA/PM CONJUNTO OU PP PAN PARA PP DOS AMIGOS
 REAGINDO E INDO EMBORA
 Amigos agradecem e saem de quadro.

CENA 03 - FLORESTA

PG FLORESTA
 Amigos brincam com bola, mãe chega.

CENA 04 - CASA DO LAGARTO

PG SALA
 Mãe no canto e lagarto entra enrolado na toalha e toma
 remédio.
 PP LAGARTO SORRINDO

CENA 05 - FLORESTA

PG FLORESTA
 Amigos pulam corda
 PP/PM MAE
 Mãe chama
 PAN PARA PP/PM AMIGOS
 Amigos fogem e saem de quadro

CENA 06 - GALHO

PA/PM AMIGOS NO GALHO, VIRA:
 SPLIT SCREEN - AMIGOS À ESQUERDA E QUADRO DA MÃE A JANELA
 À
 DIREITA, VOLTA A:
 PA/PM AMIGOS VOAM

CENA 07 - CÉU

PM AMIGOS VOANDO

CENA 08 - FRENTE DA CASA DO LAGARTO

P ABERTO OU MÉDIO PARA POUSO DOS AMIGOS
 DOLLY LATERAL ACOMPANHA LAGARTO FUGINDO E PARA QUANDO SAI
 DE
 QUADRO

CENA 09 - FRENTE DA CASA DO AMIGO

DOLLY LATERAL ACOMPANHA LAGARTO ENTRANDO EM QUADRO E
 PARANDO
 QUANDO VÊ SUA MÃE
 PP/PM LAGARTO
 Lagarto fala para câmera
 DOLLY LATERAL EM PP/PM LAGARTO E MÃE
 Lagarto fala com mãe

CENA 10 - CASA DO LAGARTO

PG SALA
 Lagarto realiza suas tarefas.
 2 opções:
 - velocidade rápida com rastro
 - filmar planos separados do ator em cada tarefa e depois
 mesclar

CENA 11 - FLORESTA

PG AMIGOS BRINCANDO
 PM MORAL DA HISTÓRIA

DECUPAGEM DE ARTE

Cena	Personagens	Cenografia	Props
Introdução		Maquete da Floresta	Plaquinhas: nome da história, autora e narradora
Cena 1	Lagarto e Amigo	Floresta 1	Papel de balinha
Insert 1		Maquete do Céu	Avião e Papel de balinha
Cena 2	Lagarto, Amigo e Mestre	Casa do Mestre	Papel de Balinha
Cena 3	Lagarto, Amigo, Pássaro e Mãe	Floresta 2	Bola
Cena 4	Lagarto e Mãe	Casa do Lagarto	Tolha e Remédio
Cena 5	Lagarto, Amigo, Pássaro e Mãe	Floresta 3	
Cena 6	Lagarto e Pássaro	Galho	
Cena 7	Mãe	Casa do Lagarto	Janela
Cena 8	Lagarto e Pássaro	Galho	
Cena 9	Lagarto e Pássaro	Céu	
Cena 10	Lagarto e Pássaro	Casa do Lagarto (exterior)	
Cena 11	Lagarto e Mãe	Casa do Amigo	
Cena 12	Lagarto	Casa do Lagarto	Almofadas, Vassoura e Espanador
Cena 13	Lagarto, Amigo e Pássaro	Casa do Amigo	Corda
Cena 14	Lagarto		

REFERÊNCIAS VISUAIS

Figurino e maquiagem:



Cenário:

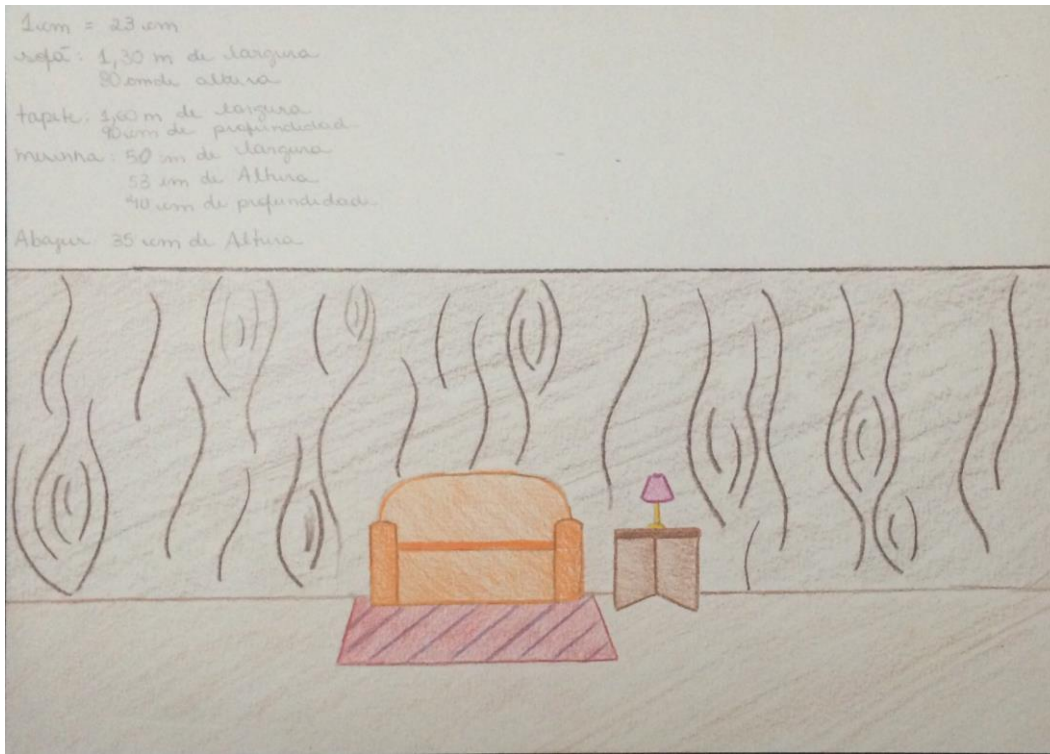


Cores:



CENÁRIOS

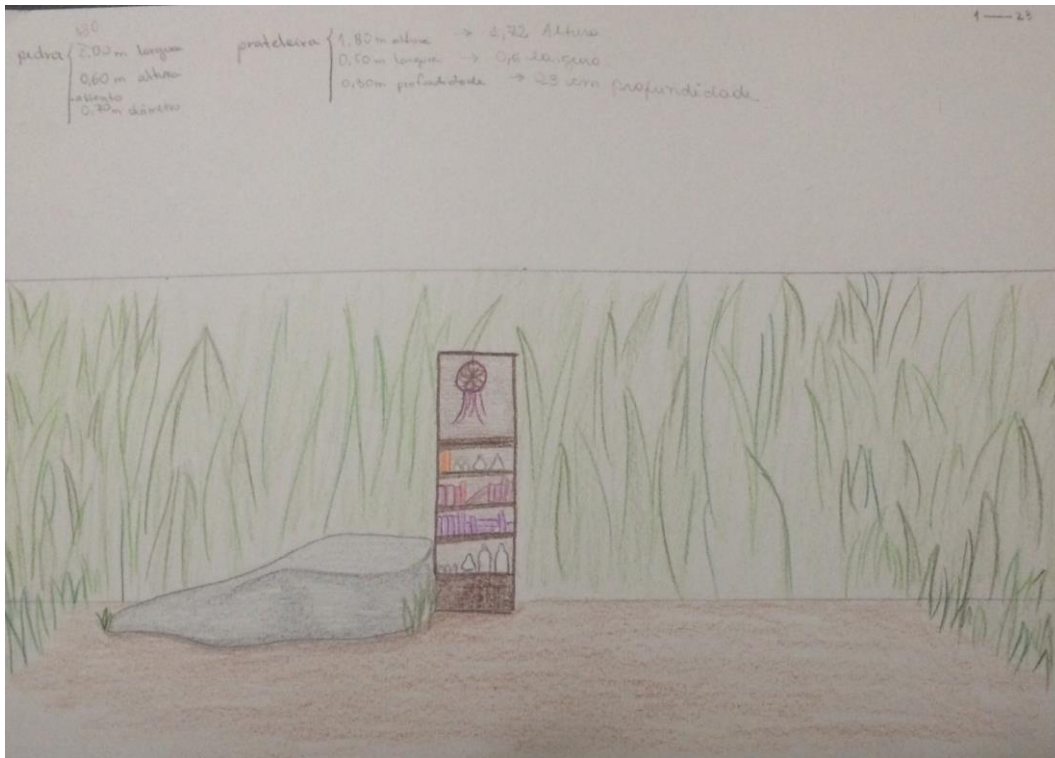
Casa do lagarto:



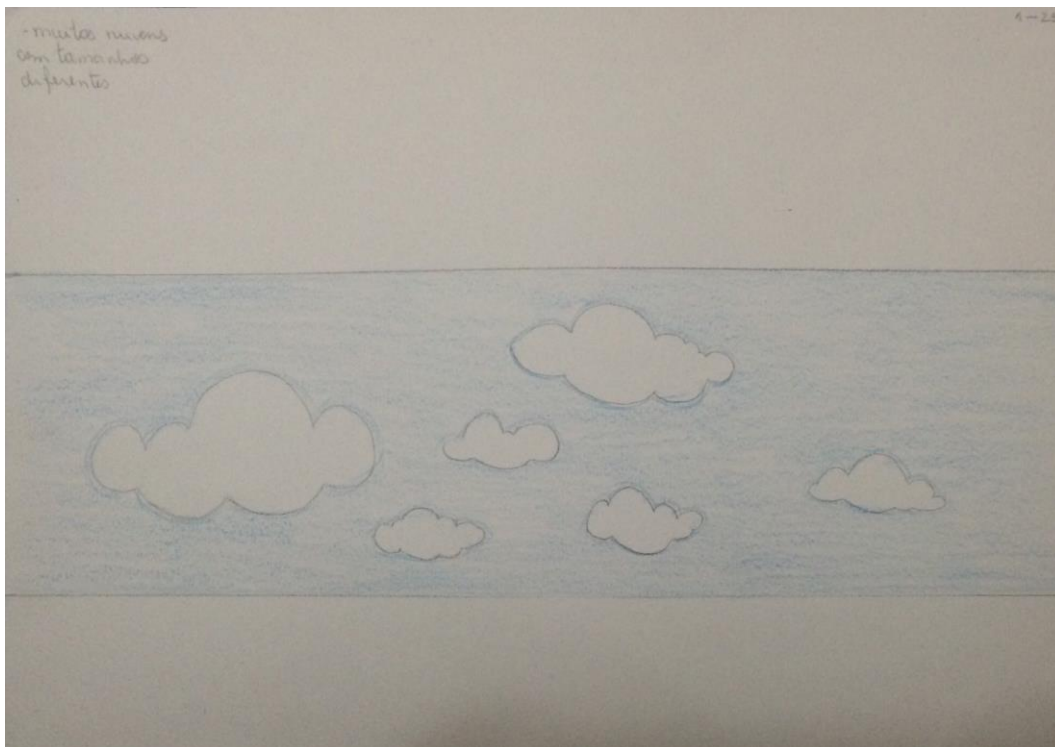
Floresta:



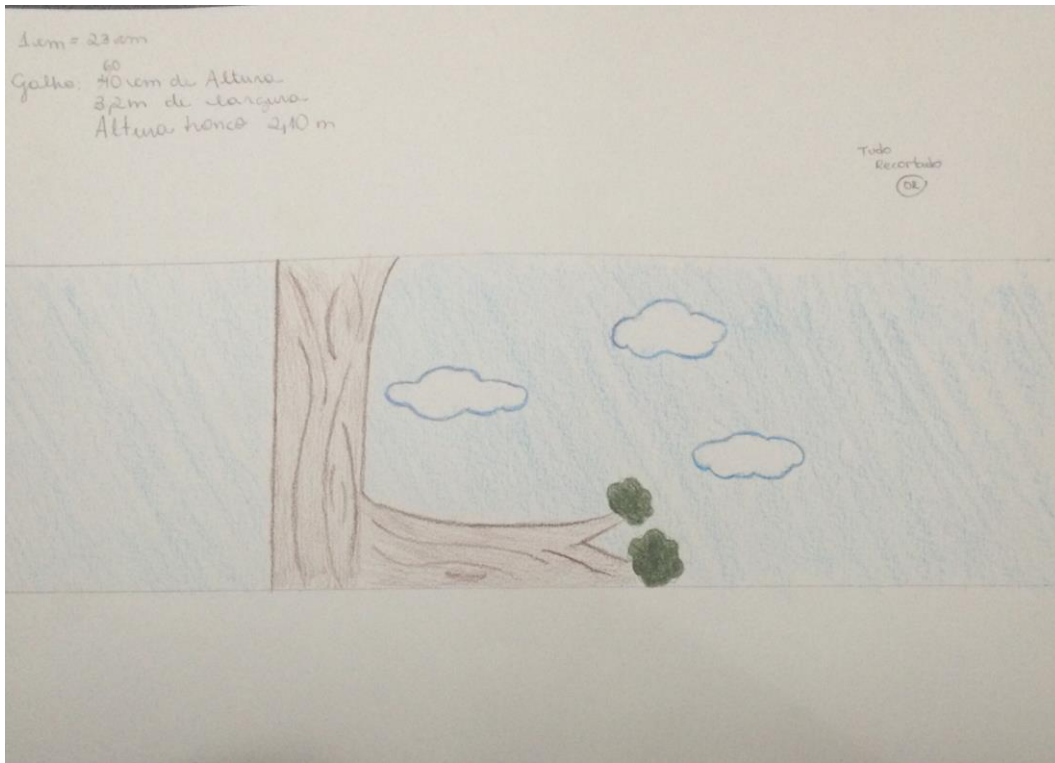
Casa do Mestre:



Céu:



Galho:

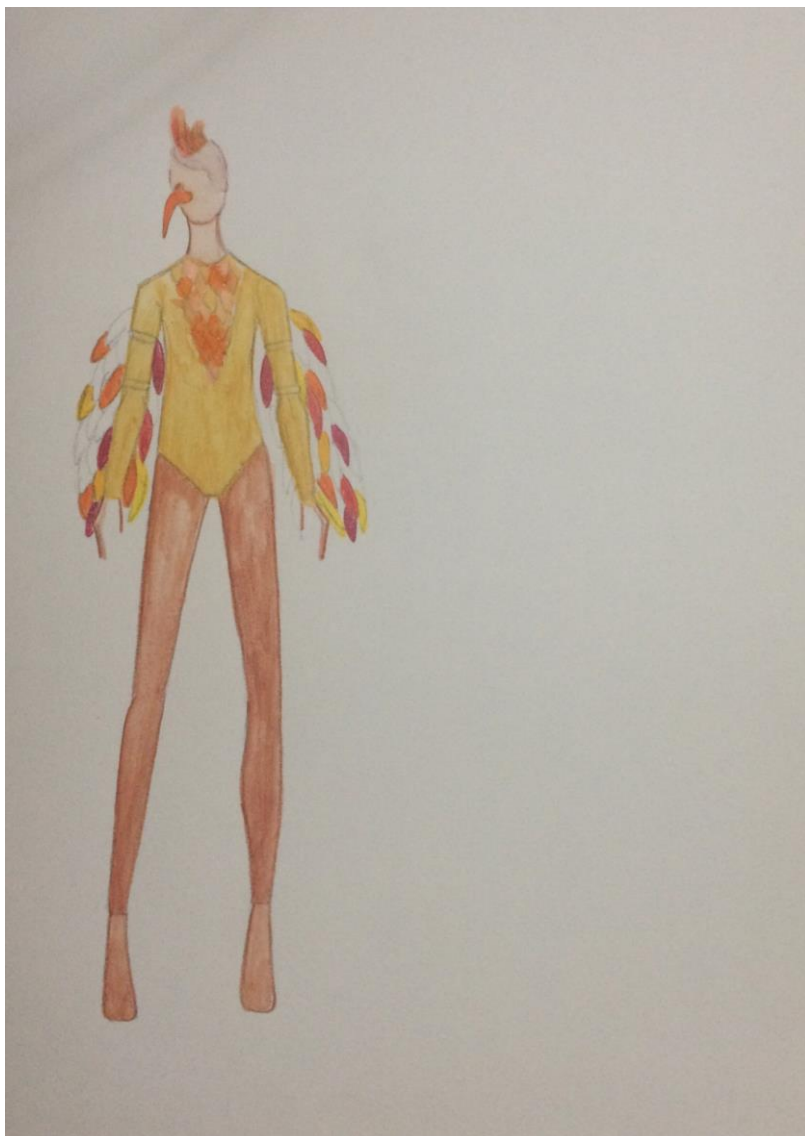


Casa do amigo:



FIGURINO

Pássaro:



Lagarto:



ORÇAMENTO

Equipe	Item	Unidade	Quantidade	Unidade	Total
Direção de Arte	Papelão	Caixa	35	R\$0,00	R\$0,00
	Papel Cartão	Folha	30	R\$0,50	R\$15,00
	Isopor	Folha	10	R\$11,00	R\$110,00
	Tinta Acrílica	Pote	15	R\$3,50	R\$52,50
	Papel Paraná	Folha	10	R\$1,25	R\$12,50
	Tinta guache	Pote	10	R\$2,20	R\$22,20
	Papel Crepon	Pacote	6	R\$1,10	R\$6,60
	Tecido Azul	Metro	7	R\$14,90	R\$104,30
	Tecido Verde	Metro	14	R\$7,70	R\$107,80
	Tecido Marrom	Metro	14	R\$7,70	R\$107,80
	Rolo de Pintura	Unidade	4	R\$6,40	R\$25,60
	Maquiagem Artística	Kit	1	R\$8,20	R\$8,20
	Cola de Contato	Unidade	1	R\$10,00	R\$10,00
	Cola de Isopor	Unidade	3	R\$4,10	R\$12,30
	Fita Crepe	Unidade	6	R\$3,50	R\$21,00
	Fita Silver Tape	Unidade	7	R\$20,00	R\$140,00
	Estilete	Unidade	2	R\$17,00	R\$34,00
	Tecido souplex verde	Metro	7	R\$32,00	R\$224,00
	Tecido souplex verde claro	Metro	6	R\$32,00	R\$192,00
	Tecido souplex creme	Metro	2	R\$32,00	R\$64,00
	Tecido souplex laranja	Metro	3	R\$32,00	R\$96,00
	Subtotal				R\$1.365,00
Produção	Almoço de SET	Marmita	20	R\$15,00	R\$300,00
	Geléia	Unidade	1	R\$4,00	R\$4,00
	Pão	Saco	2	R\$8,00	R\$16,00
	Biscoito doce	Pacote	5	R\$4,00	R\$20,00
	Presunto	Bandeija	4	R\$6,00	R\$24,00
	Queijo	Bandeija	3	R\$5,00	R\$15,00
	Requeijão	Pote	1	R\$4,50	R\$4,50
	Gelo	Saco	2	R\$15,00	R\$30,00
	Agua	Galão	3	R\$5,50	R\$16,50
	Café	Pacote	1	R\$4,50	R\$4,50
	Refrigerante	Garrafa	4	R\$3,50	R\$14,00
	Suco	Caixa	2	R\$4,50	R\$9,00
	Impressões	Unidade	100	R\$0,15	R\$15,00
	Saco de lixo	Pacote	1	R\$7,98	R\$7,98
	Guardanapo	Pacote	2	R\$2,00	R\$4,00
	Copo descartável	Pacote	1	R\$4,00	R\$4,00
	Talher descartável	Pacote	2	R\$6,00	R\$12,00
	Subtotal				R\$548,00

Pós-produção	Editor				R\$100,00
	Editor de Som				R\$100,00
	Designer Gráfico				R\$200,00
	Hospedagem de Site				R\$100,00
	Subtotal				R\$500,00
	Total				R\$2.413,00

Ordem do Dia #1 - O LAGARTO FUJÃO

Data: 21 de maio de 2016 (Sábado)

Local: Estúdio A da Faculdade de Comunicação, UnB (ICC Norte)

Início da diária: 7h **Fim da diária:** 19h

Tempo total: 12h

Total de planos: 15

Nome	Função	Chegada / Saída
Mariana Abreu	Diretora / Dir. Arte	7h / 19h
Gabriel Frutuoso	Diretor / Dir. Arte	7h / 19h
Thalita Rosenberg	Produção / Assist. Dir.	7h / 19h
Raissa Martins	Diretora de Fotografia	7h / 19h
Julia Seabra	Assistente de Foto	7h / 19h
Raquel Gonçalves	Assistente de Foto	7h / 19h
Carol Fiche	Assistente de Arte	16h / 19h
Yasmim	Maquiadora	7h / 19h
Isis Aisha	Still	9h / 18h15
Gabriel Neves	Ator (Lagarto)	7h / 19h
Hugo Aurélio	Ator (Mestre Lagarto)	7h / 10h30
Jow Gusmão	Ator (Amigo)	7h / 12h10
Julia Vasaki	Atriz (Mãe)	15h / 19h

Café da manhã: 7h **Almoço:** 12h10 - 13h10

Montagem foto/maquiagem: 7h30 - 9h **Desprodução:** 18h15 - 19h

Telefones no set: TIM 8168-5533 (Thalita); TIM 8181-7476 (Fruts); Claro 9274-9600 (Mare).

Horário	Plano	Descrição	Quadro	Maq.	Atores	Tempo
9h	CRÉDI TOS	Plaquinhas com créditos.	PG maquete	Tripé	-	15min
9h15	INSER T CÉU	Avião joga papel de bala.	PG maquete	Tripé	-	15min
9h30	4 e 6 (#2)	Ação completa: Amigos entram na casa do Mestre e se dirigem a ele > Mestre analisa papel > Amigos agradecem e saem do quadro.	PA/PM > PC > PA/PM	Trave lling	Hugo, Jow, Gabri	40min
10h10	5 (#2)	Mestre analisa papel.	PP contrapl	Tripé	Hugo	15min
Mudança de cenário:			35min			
11h	1 e 3 (#1)	Amigos brincando. Papel caindo, amigos olham e se	PG > TILT DOWN >	Trave lling	Gabri, Jow	40min

		aproximam do papel. Diálogo.	DOLLY IN			
11h40	2a (#1)	Amigos observam o papel caindo.	PM conj	Tripé	Gabri, Jow	15min
11h55	2b (#1)	Amigos observam o papel caindo.	PM Lagarto > PAN > PM Amigo	Tripé	Gabri, Jow	15min

1 hora de Almoço

Horário	Plano	Descrição	Quadro	Maq.	Atores	Tempo
13h10	23 (#14)	Moral da história.	PM	Tripé	Gabri	15min
Mudança de cenário:			35min			
14h	21a (#12)	Lagarto realiza suas tarefas (vel rápida).	PG	Tripé	Gabri	30min
14h30	21b (#12)	Lagarto realiza suas tarefas (planos separados).	PG	Tripé	Gabri	30min
Maquiagem Júlia:			30min			
15h30	8 (#4)	Mãe no canto e Lagarto entra enrolado na toalha e toma remédio.	PG	Tripé	Gabri, Ju	30min
16h	9 (#4)	Lagarto sorrindo.	PP	Tripé	Gabri	15min
16h15*	14 (#7)	Mãe chamando pelo Lagarto.	PG sala PP mãe ?	Tripé	Ju	30min
Mudança de cenário:			35min			
17h20	18 e 20 (#11)	Lagarto entra em quadro e para ao ver a mãe. Lagarto fala com mãe.	DOLLY LATERA L > PP/PM	Trave lling	Gabri, Ju	40min
18h	19 (#11)	Lagarto fala para a câmera.	PP/PM	Tripé	Gabri	15min

Fim: 18h15

Desprodução: 45min

Fim da diária: 19h

*: Sugestão de planos.

Ordem do Dia #2 - O LAGARTO FUJÃO

Data: 22 de maio de 2016 (Domingo)

Local: Estúdio A da Faculdade de Comunicação, UnB (ICC Norte)

Início da diária: 8h30 **Fim da diária:** 18h40

Tempo total: 10h10

Total de planos: 9

Nome	Função	Chegada / Saída
Mariana Abreu	Diretora / Dir. Arte	8h30 / 18h40
Gabriel Frutuoso	Diretor / Dir. Arte	8h30 / 18h40
Thalita Rosenberg	Produção / Assist. Dir.	8h30 / 18h40
Raissa Martins	Diretora de Fotografia	8h30 / 18h40
Júlia Seabra	Assistente de Foto	8h30 / 18h40
Raquel Gonçalves	Assistente de Foto	8h30 / 18h40
Carol Fiche	Assistente de Arte	8h30 / 18h40
Yasmin Boreli	Maquiadora	8h30 / 12h30
Julia Vasaki	Atriz (Mãe)	8h30 / 12h30
Jow Gusmão	Ator (Amigo)	8h30 / 13h
Gabriel Neves	Ator (Lagarto)	8h30 / 17h40
Marcus Vieira	Ator (Pássaro)	8h30 / 17h40
Isa Lima	Still	10h30 / 17h40

Café da manhã: 8h30 – 9h

Almoço: 13h – 14h

Montagem foto/maquiagem: 9h – 10h30 / 11h **Desprodução:** 17h40 – 18h40

Telefones no set: TIM 8168-5533 (Thalita); TIM 8181-7476 (Fruts); Claro 9274-9600 (Mare).

Horário	Plano	Descrição	Quadro	Maq.	Atores	Tempo
10h30	CRÉDI TOS	Plaquinhas com créditos.	PG maquete	Tripé	-	15min
10h45	INSER T CÉU	Avião joga papel de bala.	PG maquete	Tripé	-	15min
11h	7 (#3)	Amigos brincam com bola, Mãe chega.	PG	Tripé	Gabri, Jow, Ju	30min
11h30	10 (#5)	Amigos pulam corda*.	PG	Tripé	Gabri, Jow, Mar	30min
12h	11 e 12 (#5)	Mãe chama. Amigos fogem e saem do quadro.	PP/PM > PAN > PP/PM	Tripé	Gabri, Jow, Ju, Mar	30min
12h30	22 (#13)	Amigos pulam corda*.	PG	Tripé	Gabri, Jow, Mar	30min
13h		Almoço				1h
14h		Mudança de cenário				40min

14h40	16 e 17 (#10)	Amigos pousam. Lagarto foge e sai de quadro.	PA/PM > DOLLY LATERA L	Trave lling	Gabri, Mar	40min
15h20		Mudança de cenário				40min
16h	13 (#6)	Amigos no galho. Amigos voam.	PA/PM > Vira > PA/PM	Tripé	Gabri, Mar	30min
16h30		Mudança de cenário				40min
17h10	15 (#9)	Amigos voando.	PM	Tripé	Gabri, Mar	30min

Fim: 17h40

Desprodução: 1h

Fim da diária: 18h40

*: Sugestão de planos.