



Serviço Público Federal  
Ministério da Educação  
**Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL  
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE AUDIOVISUAL**

**Projeto de realização curta metragem de animação  
“Na Minha Época”**

Adilton Cassimiro de Oliveira  
Brisa Azevedo de Almeida  
Giovane Alencar de Moraes

Campo Grande  
NOVEMBRO/2022

**FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO**

Cidade Universitária, s/nº - Bairro Universitário  
79070-900 - Campo Grande (MS)  
Fone: (0xx67) 3345-7607 <http://www.ufms.br>  
<http://www.audiovisual.ufms.br> / [audiovisual.faalc@ufms.br](mailto:audiovisual.faalc@ufms.br)



Serviço Público Federal  
Ministério da Educação  
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



## ATA DE DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**Título do Trabalho:** Na minha época

**Acadêmicos:** Adilton Cassimiro de Oliveira, Brisa Azevedo de Almeida, Giovane Alencar de Moraes

**Orientador:** Régis Orlando Rasia

**Data:** 29/11/2022

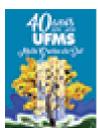
### Banca examinadora:

1. Régis Orlando Rasia
2. Daniela Giovana Siqueira
3. Julio Carlos Bezerra

**Avaliação:** ( X ) Aprovado ( ) Reprovado

**Parecer:** A banca destaca a qualidade técnica e narrativa do projeto, bem como a redação do relatório e recomenda a continuidade do filme por festivais.

Campo Grande, 29 de novembro de 2022.



Documento assinado eletronicamente por **Régis Orlando Rasia, Professor do Magisterio Superior**, em 29/11/2022, às 19:35, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Daniela Giovana Siqueira, Professora do Magistério Superior**, em 29/11/2022, às 19:35, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Julio Carlos Bezerra, Professor do Magisterio Superior**, em 02/12/2022, às 08:46, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufms.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufms.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3674940** e o código CRC **266AC0EA**.

---

## COLEGIADO DE GRADUAÇÃO EM AUDIOVISUAL - BACHARELADO

Av Costa e Silva, s/nº - Cidade Universitária

Fone:

CEP 79070-900 - Campo Grande - MS

---

**Referência:** Processo nº 23104.036561/2022-06

SEI nº 3674940



Serviço Público Federal  
Ministério da Educação  
**Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul**



## **NA MINHA ÉPOCA**

**Adilton Cassimiro de Oliveira  
Brisa Azevedo de Almeida  
Giovane Alencar de Moraes**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação na disciplina Seminário de Pesquisa e Audiovisual II do Curso de Audiovisual da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Régis Orlando Rasia

### **FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO**

Cidade Universitária, s/nº - Bairro Universitário  
79070-900 - Campo Grande (MS)  
Fone: (0xx67) 3345-7607 <http://www.ufms.br>  
<http://www.audiovisual.ufms.br> / [audiovisual.faalc@ufms.br](mailto:audiovisual.faalc@ufms.br)



## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos, primeiramente, ao nosso professor e orientador Régis Rasia, do curso de Audiovisual da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), por ter aceitado o nosso convite para nos orientar nessa caminhada tão importante. Aprendemos muito com você, em todas as nossas reuniões, com todos os documentos, artigos e referências que nos enviou. Não podemos dizer que assimilamos todas as ideias e ensinamentos incríveis que você já nos passou - até porque foram muitos - mas grande parte deles estão conosco para toda a vida. Agradecemos todo o apoio, incentivo e disponibilidade com a qual você recorria às nossas inúmeras questões.

Agradecemos, também, a todos aqueles que apoiaram a rifa que organizamos para arrecadar recursos para o projeto. A ajuda de cada um foi essencial para a realização do filme.

Eu, Adilton Cassimiro de Oliveira, primeiramente agradeço a essa equipe tanto por toparem fazer esse projeto comigo, quanto por me ajudarem em todas as disciplinas que tive. Foi incrível fazer todos esses trabalhos com vocês. E também, Brisa por me ajudar revisando meus textos e ao Giovane por sempre deixar os trabalhos mais interessantes, obrigada pois eu sei que dou trabalho. Claro agradeço todos os professores, mas principalmente ao professor Julio Bezerra que mesmo eu sendo um aluno trabalhoso sempre me apoiou. Agradeço aos amigos que fiz nesse curso e estão nos incentivando nesse período, a Livia e Aram pela motivação mais pessoal, obrigado. E novamente agradeço ao professor Régis, que ajudou num tema que eu gosto muito que é a animação, e pelo projeto no Instituto Federal do Mato Grosso do Sul (IFMS) foi uma experiência nova e divertida.

Eu, Brisa Azevedo de Almeida, agradeço à minha família pelo apoio que, mesmo de longe, me foi dado. Pelas palavras de incentivo e força que me atingiram e surtiram o efeito que eu precisava em um momento tão delicado e especial que foi a elaboração desse projeto de animação. Agradeço ao meu namorado, Lucas, por me

### **FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO**



ajudar com todos os processos, desde os diálogos até a captação do foley, e por torná-los mais leves. Agradeço, também, a equipe do filme, meus amigos, Adilton e Giovane, por terem me chamado para integrar o grupo e fazer parte desse desafio com vocês. Por fim, a todos os professores e colegas do curso de Audiovisual da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, por todos os ensinamentos transmitidos em diversos momentos, que me ajudaram a formar uma percepção crítica, a partir da teoria e da prática das atividades na universidade, a qual pude aplicar diretamente nos inúmeros processos de desenvolvimento do filme.

Eu, Giovane Alencar de Moraes, agradeço primeiramente ao nosso professor e orientador Régis que sempre foi muito atencioso e apto para ajudar-nos. Agradeço a minha namorada, Maria, que me ouviu reclamar e querer desistir várias vezes durante o ano, mas me apoiou para que eu chegasse até aqui e conseguisse entregar esse filme. Aos meus pais, Joana e Veginaldo, que estiveram sempre ao meu lado me apoiando e me dando suporte emocional e financeiro para que eu pudesse me dedicar totalmente a este projeto. À Brisa e Adilton, só tenho a agradecer pela amizade que construímos nesses últimos 2 anos, dizer que foi ótimo trabalhar com vocês, mesmo ambos estourando todos os prazos sempre e que espero que vocês não se esqueçam do nosso grupo depois de encerrarmos essa fase da vida. Por fim, um agradecimento especial ao meu primo Leandro e sua esposa Karine, que me acolheram e me ajudaram a aprender a lidar com as dificuldades da vida longe da família.

## **FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO**

Cidade Universitária, s/nº - Bairro Universitário  
79070-900 - Campo Grande (MS)

Fone: (0xx67) 3345-7607 <http://www.ufms.br>  
<http://www.audiovisual.ufms.br> / [audiovisual.faalc@ufms.br](mailto:audiovisual.faalc@ufms.br)



## SUMÁRIO

Resumo	6
1. Apresentação	7
2. Fundamentação teórica	9
3. Discussão acerca dos procedimentos para a realização do curta	13
3.1 Roteiro	13
3.2 Direção	20
3.3 Direção de fotografia	25
3.4 Montagem e edição	30
3.5 Produção	32
3.6 Som	39
3.7 Direção de arte	43
3.8 Design de personagem	49
3.9 Animação	55
Considerações finais	59
Referências	61
Apêndice A – Roteiro	64
Apêndice B – Caderno de produção	86
Apêndice C – Caderno de arte	88



## **RESUMO:**

*Na Minha Época* é um curta-metragem de animação 2D que partiu de um interesse específico: falar sobre o desenvolvimento do município de Campo Grande ao longo dos anos, abordando sua população, a partir de duas personagens principais: uma criança e uma idosa, ambas campo-grandenses. As visões de mundo de cada uma delas são entrelaçadas por lugares urbanos de forma a ressaltar a passagem do tempo sobre a cidade e a vida de seus habitantes. Neste artigo, serão detalhados os processos criativo e as questões sobre a produção do filme enquanto obra audiovisual universitária de baixo orçamento.

**PALAVRAS-CHAVE:** animação 2D, memória, relações familiares, na minha época, Campo Grande, Mato Grosso do Sul.



## 1. APRESENTAÇÃO

O projeto *Na Minha Época* surgiu da vontade de falar de um passado. Mais ainda, da vontade de falar de um passado a partir do presente. Segundo o artigo *Urbanismo: História e Desenvolvimento*, de Alex Kenya, Marco Antonio e Mário Antônio, a cidade não é um feito recente: é resultante de um processo histórico. Com base nessa declaração, o tema do curta *Na Minha Época* ganha ainda mais força. A fim de marcar e entender a disparidade entre os tempos históricos de um espaço urbano, mais especificamente, Campo Grande, capital de Mato Grosso do Sul, foram criadas personagens que apresentassem diferenças geracionais e, conseqüentemente, pontos de vista distintos com relação a esse local. Usando da técnica de animação 2D para dar vida e criar sentido às questões pessoais desses personagens, o curta se dispõe a debater e levantar as questões geracionais e urbanas que envolvem a sociedade atual.

Nossa proposta teve como objetivo a produção de animação na capital por meio da criação de uma história que cativasse tanto o público infantil quanto adultos e idosos, ressaltando as diferenças geracionais de sua população. Com prioridade a elevação do cenário e imaginário de Campo Grande ao poder lúdico da animação e do cinema para a divulgação em massa das tradições e práticas sul-matogrossenses, bem como alimentar o mercado audiovisual regional, a ideia é promover um debate a respeito das transformações urbanas e de tradição na capital do estado.

Considerando o cenário atual da animação em Campo Grande, nota-se uma crescente nas produções regionais e, com isso, um amplo espaço de desenvolvimento e execução desse tipo de obra audiovisual. *Na Minha Época* se dispõe a falar da população geral da cidade a partir de si mesma. Ao pôr em tela alguns elementos tipicamente regionais, como a antiga estação ferroviária e uma garrafa de tereré, por exemplo, o curta apresenta relevância cultural ao gerar aproximação com o retrato regional.



Abrange, ainda, uma potencialidade que poderá ser lograda de exposições em espaços públicos e educacionais, de forma que atinja, de fato, os protagonistas da história: os campo-grandenses. Com os projetos de extensão realizados no curso de Audiovisual da UFMS, nota-se um interesse legítimo da população que frequenta os espaços públicos de acessar e reconhecer a produção audiovisual na capital, bem como entender como essa produção se dá e de que forma ela provê recursos para o município.

Ainda, a fim de atingir um espaço externo à sua produção, ou seja, para além do seu local de produção e exibição, o curta busca cumprir o papel de retratar, a partir das possibilidades de uma animação, o espaço e as pessoas que o ocupam. E, com isso, possibilitar que áreas externas ao centro-oeste tenham acesso, conheçam e interpretem uma pequena parcela desse local.



## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A animação foi escolhida para o nosso projeto devido a sua flexibilidade. A técnica casa perfeitamente com a história e a imaginação do nosso personagem. Deste modo, não teríamos limitações técnicas e poderíamos experimentar o que desejássemos. Emery Hawkins, no livro *Manual de Animação* (Williams, 2016, p.20) aponta que: "A única limitação na animação é a pessoa que a faz. Fora isso, não há limites para o que se possa fazer. Por que não fazer o que você quiser?".

A finalidade da animação é transmitir a sensação de movimento. Para isso, várias técnicas e aparelhos foram criados ao longo dos anos. Ao retomar a história, nota-se a primeira animação, feita por Athanasius Kircher em 1640, com sua invenção da "Lanterna Mágica", uma caixa que projetava desenhos feitos em lâminas de vidro.

E em 1824 a redescoberta do princípio vital da "persistência retiniana", por Peter Mark Roger. Esse princípio consiste no fato de que nossos olhos retêm temporariamente a imagem de qualquer coisa que tenhamos acabado de ver (WILLIAMS, 2016, p.13). A partir disso, vários dispositivos ópticos foram criados, como o Taumatoscópio: um disco de papelão com cordões amarrados em suas extremidades e com desenhos em cada face. Ao rodar o disco obtém-se uma mistura dos desenhos. Com o tempo, diferentes inventores contribuíram para o desenvolvimento da animação como o que conhecemos hoje, com mais de dois quadros, com equipamentos como: o Fenaquistoscópio, o Zootrocópio, o Praxinoscópio e o Flipbook.

Além da possibilidade de criar uma estética particular, a animação permite gerar fluidez entre as imagens. A partir de transições suaves e camufladas, podem ser alcançados altos níveis de complexidade no movimento. Para o mundo animado é muito importante que o ritmo e a passagem entre as cenas e elementos sejam muito bem pensados, pois interferem diretamente na construção da obra final. Deste modo, o movimento está intrinsecamente ligado com a etimologia da palavra animação e é um



dos principais motores para cativar o leitor. Para Norman McLaren, um grande cineasta escocês, “a animação não é a arte do desenho que se move; ao invés disso, é a arte do movimento desenhado. O que acontece entre cada frame é mais importante do que o que acontece em cada frame”. Ou seja, o que catapulta a animação não é apenas sua maestria em desenhos, mas a capacidade de dar movimento, vida, às ilustrações, sejam elas complexas ou simples. Com isso, foi utilizada a técnica de “animação econômica”, termo exposto no livro *Dramaturgia de série de animação (SÉRGIO NESTERIUK, 2011, pág.53)*, que consiste em analisar se alguma das cenas propostas no roteiro precisa necessariamente de movimentos complexos e, caso a resposta seja não, imagens estáticas com pequenos efeitos ou movimentações simples são utilizadas para obter uma economia de tempo e dinheiro.

A técnica da animação 2D, escolhida para o curta, é caracterizada por seus desenhos bidimensionais, ou seja, que só têm altura e largura. Logo, não tem profundidade, volume. Esse estilo de animação foi escolhido para a nossa proposta devido às inúmeras possibilidades estéticas provenientes dessa técnica, além, claro, de configurar uma facilidade de produção - devido a possibilidade de atingir um bom resultado mesmo com poucos recursos, o que não seria possível se nos aventurássemos pela animação 3D, que demanda maior quantidade e requinte de equipamentos. Inicialmente, os desenhos 2D eram abordados e criados em papéis que, quando postos em sequência, geravam a ilusão de movimento, logo, a animação. Essa técnica é conhecida como animação *frame a frame* e é vista em diversas produções, das mais básicas às mais avançadas. O exemplo mais comum da aplicação desse princípio é o flipbook.



Figura 1 - Flipbook. Print da tela.

Inicialmente, os desenhos eram feitos em papel usando um registro para que eles ficassem alinhados na produção e para as fotos finais, que daí surgia a animação. Com a mesa de luz, instrumento relativamente simples, que trata-se de uma folha de vidro e uma fonte de luz que emana através dela, os desenhos eram feitos da seguinte forma: desenhava-se a primeira pose e, em seguida, uma segunda folha era sobreposta a primeira que, com o auxílio da luz que atravessava o desenho, era tida como referência. Criando, assim, uma sequência de imagens.

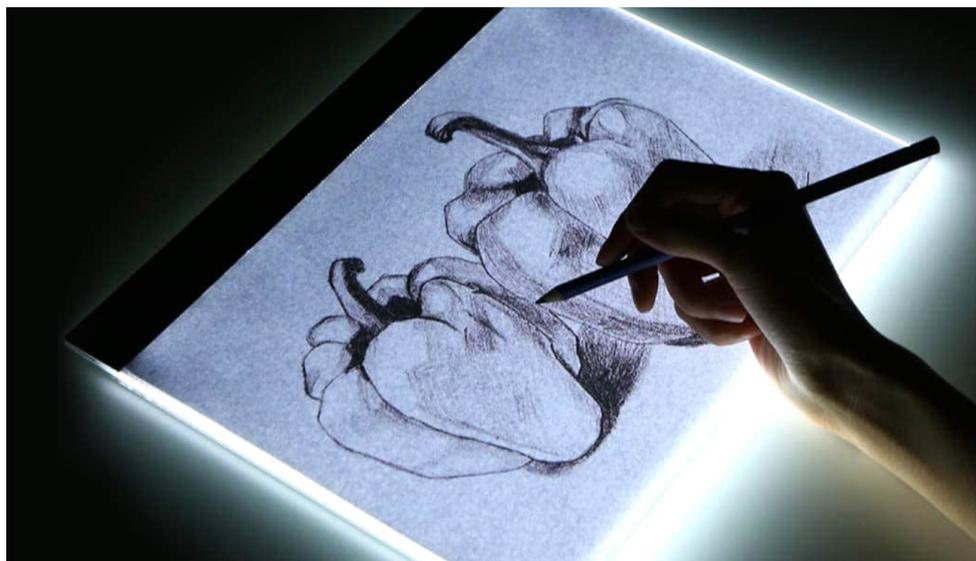




Figura 2 - Mesa de luz. Print da tela.

Com isso, fica evidente o porquê de escolhermos trabalhar com animação 2D digital. Graças a constante evolução da tecnologia pudemos inserir esses conceitos analógicos no digital, atingindo efeito semelhante em menos tempo. Hoje temos *softwares* presentes em todas as etapas de produção da animação. O *Photoshop*, por exemplo, substitui o papel e o lápis, dando maior praticidade e agilidade, bem como acesso a inúmeras texturas, pincéis, cores e, ainda, possibilidade de manipular o desenho para realizar as produções em menor tempo; como, por exemplo, as várias posições de um personagem. Para animar, utilizamos o *After Effects*, programa que possui ferramentas que permitem a manipulação dos cenários, objetos de cena, e, principalmente, o corpo dos personagens. Uma facilidade que os animadores não tinham nos anos 40.



### 3. DISCUSSÃO ACERCA DOS PROCEDIMENTOS PARA A REALIZAÇÃO DO CURTA

#### 3.1 Roteiro

Brisa Azevedo

O início do processo da escrita do roteiro para o curta *Na Minha Época* se deu a partir de estudos sobre roteiro de animação, sua estrutura mais clássica, tendo como ponto de partida a análise de obras conceituadas, em especial os roteiros do estúdio Pixar. Buscamos empregar na estrutura e, principalmente, no desenvolvimento dos personagens, conceitos presentes na grande maioria das obras dessa empresa, a fim de desenvolver um produto equilibrado como os desse estúdio responsável por clássicos como *Toy Story* (1995), *Procurando Nemo* (2003), *Os Incríveis* (2004), etc.

Michael Arndt, roteirista de *Toy Story 3* (2010), pontua que o início do filme deve mostrar o personagem fazendo o que ele mais gosta, algo que o defina. A cena de apresentação de Miguel mostra o menino jogando no celular. Essa é a sua característica mais forte, aquilo que vai, inclusive, guiar a história e gerar o conflito principal. Em um segundo momento, é preciso trazer à tona o defeito do personagem. No caso do Miguel, ele gosta tanto de jogar que aquilo acaba o atrapalhando: ele não quer ir para escola e ignora sua mãe. A sua grande paixão gera uma falha. O próximo passo, segundo Arndt, é estabelecer “nuvens de tempestade no horizonte”. Aquilo que fará o personagem sair do seu eixo e encarar algo novo. Optamos por centralizar o obstáculo na figura da mãe. Dessa forma, apresentamos a personalidade de mais uma personagem. Ruth, a avó, também é inserida nesse momento e aparece para atenuar a situação, consolar, apoiar tanto a mãe como a criança.

O papel de Ruth na trama foi algo trabalhado e retrabalhado diversas vezes. Entender qual a participação dessa figura, que representa tanta coisa, foi um desafio resolvido a partir do desenvolvimento do lado psicológico da personagem e de muita pesquisa envolvendo a figura do ancião em algumas culturas específicas. Sabíamos que os conselhos e histórias da avó guiariam o menino nas suas aventuras. A partir disso, buscamos referências no conceito da Jornada do Herói, de Joseph Campbell, em



práticas culturais de comunidades indígenas, que valorizam a figura do idoso como mestre e contador de histórias e nos griôs, figuras da cultura africana designados como mestres e portadores de saberes.

O conceito de Campbell foi usado com moderação. Queríamos estabelecer um equilíbrio criativo e a possibilidade de interpretações nas etapas da história. Com isso em mente, criamos a personagem Ruth com base no quarto passo da Jornada do Herói: o encontro com o mentor. Segundo a reportagem *Anciãos transmitem cultura indígena*, no Brasil, há cerca de 220 etnias indígenas e, em sua maioria, a figura do idoso é valorizada como um arquivo vivo. Estabelecidos esses dois pontos como base para o desenvolvimento da personagem, Ruth ganhou corpo e voz no espaço e tempo do filme.

Segundo Nádya Farage (2002), pesquisadora do Departamento de Antropologia Social da Unicamp, os idosos são vistos nessa comunidade - indígena - como uma marca do passado no presente. Os mais novos reconhecem a história de sua ancestralidade e, conseqüentemente, a sua própria identidade, a partir dos mais velhos.

(...) há essa tendência de maior valorização dos mais velhos que são os depositários da memória dos povos. (...) A realidade para eles - jovens - é só o presente. E o passado só existe na linguagem dos velhos. (FARAGE, 2002).

Para consolidar, ainda, a personagem Ruth enquanto detentora da tradição e das histórias, nos baseamos na imagem dos griôs da cultura africana. Característica que fortalece sua autoridade e representatividade, já que a avó ocupa lugar semelhante na vida do neto.

Tradicionalmente, os griôs contavam a história de seu povo na forma de poemas ou canções. Com o passar do tempo e com as mudanças que se processaram nas sociedades africanas, as maneiras de contar as histórias e mesmo alguns de seus episódios foram sendo alterados, de



maneira a adaptar as narrativas tradicionais ao mundo contemporâneo.  
(PORTO, 2016)

Foi com esse objeto de estudo que demos vida à figura da avó como guia, mentora, contadora de histórias, com pitadas generosas de nostalgia.

Ainda a partir desse viés, foi preciso entender como seria, de fato, a interação da idosa com a criança na história. Qual seria a relação entre eles, qual seria a reação do garoto depois das histórias da avó, como inserir, de forma sutil mas relevante, a voz da Ruth como guia da trama, como dar a ela essa característica de mestre, sem criar algo apelativo e forçado, com respeito às histórias dos anciãos e grãos da vida real e às avós e avôs da vida real.

Foi pensado, então, em dar a ela dois momentos na trama: a sua presença real e uma presença lúdica. O momento real de Ruth é quando ela está na casa, nos minutos iniciais do filme. O lúdico toma forma quando Miguel passa a retomar as histórias da avó ao longo do caminho. Foi criada essa distinção para destacar as histórias e o passado como algo que, realmente, tenha capacidade de voltar no tempo, atingir, de fato, esse passado contado.

Para alcançar esse objetivo, de diferenciação da parte real com a parte lúdica, apostamos em recursos estéticos como o traço diferenciado e a distinção sonora no espaço e na voz.

Ainda no desenvolvimento dos personagens, foi necessário estabelecer uma diferença na caracterização através dos diálogos. Dois desafios foram enfrentados: escrever diálogo para um personagem infantil e escrever diálogo para uma personagem idosa. Tivemos que pensar em cacoetes, expressões e trejeitos que transmitisse veracidade nas falas e na construção da subjetividade de ambas personagens.

Além das técnicas de estruturação citadas acima, a partir de obras de animação, seguimos a formulação clássica dos três atos proposta por Syd Field (2001), no *Manual de Roteiro*: começo/apresentação, meio/confrontação e fim/resolução.



Sabíamos que a voz de Ruth guiaria toda a construção da trama, então partimos disso, e da estrutura citada acima, para definir a ordem dos acontecimentos na história. Dedicamos tempo, nas primeiras cenas, para que fosse possível situar os personagens, o contexto, o ambiente - enquanto tempo e espaço - de forma eficiente e que, com recursos simples, pudessem, logo nos primeiros minutos, definir o tema do filme e o que viria a seguir. Então apresentamos o personagem principal e sua motivação; estabelecemos a premissa dramática - Miguel fica sem o celular e, como qualquer criança, se vê obrigada a ir para a escola mesmo sem querer; e definimos a situação atual: a avó aparece para consolar o garoto e usa suas histórias como incentivo.

O ato II, segundo Field, é a confrontação, a missão do personagem. Esse era o recorte mais bem delimitado no início da elaboração do projeto. Os desafios e aventuras, remetendo a filmes e jogos de super-herói, era algo claro e já definido antes mesmo do desenvolvimento do início e do fim da história. Buscamos estabelecer, no segundo ato, referências de Campo Grande. Porém, de forma sutil. O desafio foi fugir de referências clássicas - como a representação da arara azul e da capivara - e buscar mostrar um outro lado da capital: o lado histórico. Com isso, surgiu a ideia da representação do trem, referência direta a Maria Fumaça, monumento localizado na Orla Morena.

É no segundo ato também que há a evolução pessoal, interna, do personagem principal. Um desafio foi pensar em uma maneira sutil de transmitir a evolução do personagem ao final da trama. É algo muito delicado de se desenvolver porque é preciso pensar na veracidade daquelas atitudes, construir algo que seja fluido, natural, que fosse indubitavelmente próprio do Miguel.

No ato III, na resolução, é onde tudo se fecha. Temos a relação do Miguel com a cidade, com a escola, com os amigos e um interesse na aula. É interessante ressaltar que buscamos demonstrar esse interesse, não de forma repentina, mas como a externalização de algo genuíno. Escolhemos colocar um trecho em que a professora chama a atenção de Miguel para reforçar que ele ainda é uma criança. Que ele vai



conversar em sala, vai fazer bagunça, mas quando algo do seu interesse surge, algo que ele acabou de aprender com a avó, ele demonstra entusiasmo. Foi importante essa construção na história para que as coisas fizessem sentido; mudanças reais não são de uma hora para outra, pensando nisso, então, mudanças fictícias também não poderiam ser.

Ainda com base na obra de Syd Field, o autor recomenda que haja uma coerência, uma ligação entre o início e o fim da história. Algum elemento que remeta e conecte esses dois momentos, para concluir. Pensando nisso, surgiram algumas ideias como retomar a figura lúdica da avó em algum elemento urbano, ou uma conversa entre ela e o Miguel ao final, ou simplesmente a *voz off* que é presente ao longo do filme. Nenhuma dessas ideias, porém, trouxe um bom fechamento para a trama. Não pareceu natural. Pensamos, então, em trazer a figura da mãe como representação dessa outra geração, que intermedia, mas que também traz histórias relevantes. Mais ainda, se encontra no meio dessa distinção entre passado e presente. Trouxemos, também, como elemento estético, o desenho do trem. Algo presente no quarto do menino, no início do filme, com o qual Ruth se depara e emerge em suas lembranças. Será parte adicional da composição dos desenhos no quarto de Miguel que também representa uma lembrança do garoto. A lembrança da aventura e dos aprendizados que ele adquiriu ao longo do dia. E, também, a lembrança de um passado. O passado contado pela avó.

O desafio na elaboração do roteiro foi equilibrar a dose para cativar o público adulto e infantil. Queríamos que a história fosse igualmente aproveitada por crianças e adultos, os primeiros identificados com Miguel para que, ao final, tivessem atitudes parecidas de, talvez, parar e ouvir o que os mais velhos têm a dizer sobre o seu passado e aprender algo sobre sua ancestralidade. Sem dúvidas a cidade também se torna uma personagem, que liga estas duas faixas etárias, refletindo diretamente no presente do espectador. Quanto aos adultos, cabe o resgate das memórias de uma época nostálgica que estará sempre nas lembranças pessoais.



Com isso, o que ficou definido para o filme é que ele seria para o público geral. Então, buscamos utilizar na estrutura da história uma narrativa familiar vinculada a esse grupo. Sem gerar demanda por uma decodificação muito complexa para atingir as mentes e os corações desse público. Foi em vista disso, inclusive, que optamos pela estruturação clássica do roteiro e, como força contrária e complementar, utilizamos o recurso da animação para gerar significados e questões que extrapolaram o âmbito da narrativa clássica. Gerando, dessa forma, questões identificáveis pelo público, tanto adulto como infantil.

Ao final, o desafio foi casar as ideias do roteiro com a capacidade de produção e recursos disponíveis. Algumas cenas haviam sido pensadas para melhor desenvolvimento em técnicas de animação 3D, por exemplo, enquanto o projeto seria de animação 2D. Por isso, houveram muitas versões do roteiro. Foram necessários 3 meses e 10 tratamentos para chegar em um resultado que fosse coerente, eficiente e um reflexo direto da composição dessa história e desses personagens, sem tirar ou diminuir aspectos singulares a eles.

O processo de escrita dos diálogos se deu gradualmente e a maioria das alterações, mais até do que na própria estrutura da história, foram voltadas para os diálogos. Estabelecer uma diferença entre a voz do roteirista e a voz do personagem foi uma dificuldade enfrentada inicialmente. Foi preciso estudar e pegar referências próximas para entender o modo de agir do outro. Esse é um desafio presente quando criamos algo a partir de nós mas que, ao atingir o mundo, se comporta de outra maneira. Porque, afinal, nossos personagens não são nós. O que eles falam é algo próprio a eles, de suas personalidades e individualidades. Dessa forma, foi preciso entender essa distinção entre autor e criação para que os diálogos fossem convincentes. A voz do Miguel - e, aqui, incluímos tanto as falas em si como a entonação e possíveis gírias - não é a voz do grupo que o criou. O que sai de sua boca precisa parecer simples, natural, dito por uma criança de 7 anos. Assim como o que sai da boca de Ruth deve parecer ter saído da boca de uma senhora de 65 anos. Com as vivências, memórias e cacoetes próprios a ela.



Era essencial, então, que os personagens estivessem claros, tanto física como psicologicamente para nós. Dessa forma, saberíamos distinguir quando uma fala não pertencesse, de fato, a determinado personagem. Nesse processo, realizamos inúmeras leituras de roteiro que nos ajudaram a fortalecer e traduzir, ainda mais, o texto escrito para o texto falado. Percebemos que a repetição de algumas sílabas, por exemplo, trazia estranheza quando falávamos a frase em voz alta. Ou até mesmo a entonação das palavras, dependendo dessa sequência, poderiam criar, muito facilmente, a sensação de algo forçado, lido. Ou ainda, quando as frases lidas apresentavam muitos improvisos, quanto a ordem das palavras, por exemplo. Todos esses pontos foram analisados, revistos e corrigidos, diversas vezes, para que pudéssemos entregar um material completo e bem acabado para os dubladores e, dessa forma, evitar muitas alterações ou correções no momento da gravação desses diálogos.

Com estrutura e diálogos encaminhados, passamos, enfim, para a parte da produção técnica do curta.



### **3.2 Direção**

Adilton Cassimiro  
Brisa Azevedo  
Giovane Alencar

A direção do projeto foi feita em conjunto e de maneira colaborativa entre os integrantes da equipe, todos estavam sempre cientes do que cada um estava fazendo e sempre que uma decisão precisava ser tomada debatíamos e entramos em um consenso do que ia ser decidido, acrescentado ou retirado. Cada um colaborou com um aspecto dessa função durante a produção, enriquecendo o processo a partir de pontos nos quais tinham mais familiaridade.

Primeiramente, a decupagem e enquadramentos foram feitos em conjunto durante nossas reuniões. Estabelecemos a estética dos planos e a dinâmica que queríamos transmitir no curta, e a partir disso organizamos um documento compartilhado no word, no qual fazíamos a decupagem das cenas diretamente no documento do roteiro. Essa foi a forma mais rápida e eficiente que encontramos para trabalhar em conjunto, para organizar um documento de fácil acesso e entendimento para os próximos processos.

Posteriormente, algumas modificações precisaram ser feitas na decupagem, devido ao cronograma apertado. As cenas que exigiam maior complexidade na animação, foram substituídas para que pudéssemos ganhar tempo e nos dedicar, também, em processos posteriores à animação, como o som, que muitas vezes funciona como recurso para substituir um trabalho, em alguns momentos, desnecessário. Como o desenho de personagens que pode ser substituído pelo ruído emitido por eles para que, assim, possam ocupar apenas o espaço fora de quadro. O responsável por essa etapa, de remanejamento dos planos e melhor adequação às cenas foi o Giovane. Como ele ficou responsável pelas animações, sabia dizer com precisão qual seria a complexidade e o tempo dedicado a determinados planos. Então, basicamente, tivemos dois momentos de elaboração da decupagem. O primeiro, realizado em conjunto com todos da equipe, e o segundo momento dedicado a refinar e



encaixar os planos na nossa realidade, a fim de viabilizar um roteiro executável, ou seja, vinculado à produção, agregada ao cronograma, recursos e especificidades técnicas da equipe.



Figura 3 - Decupagem. Print da tela.

Um segundo momento na função da direção foi a direção da voz e a performance da dublagem. A direção de atores para voz original foi um processo de aprendizagem que contou com a colaboração, inclusive, dos próprios profissionais da voz. Na equipe, não houve uma distinção clara a respeito de quem seria o diretor dos dubladores, até porque, entre nós, não havia nenhum integrante do grupo com tal experiência. O que podemos dizer é que, a integrante responsável por mediar a conversa, mandar os arquivos para os dubladores e marcar as reuniões foi a Brisa. Porém, no momento da reunião - todas foram feitas de forma remota, já que todos os dubladores eram de São Paulo, capital - havia espaço para pontuações e direcionamentos de todos da equipe.

O que passamos para cada um deles foi um breve perfil dos personagens, tanto físico como psicológico, juntamente com o roteiro. A partir desses materiais, deixamos livre para que cada um desenvolvesse os personagens como achassem melhor. Com isso, no momento da reunião, depois de haver um personagem já



esclarecido para o profissional, vínhamos com apontamentos específicos em uma ou outra parte do diálogo, questões de entonação e alongamento das falas, por exemplo.

Foi realizada também, com alguns dos dubladores, uma leitura do roteiro em conjunto, online. Essas leituras foram feitas com os dois personagens principais, Ruth e Miguel, e serviram muito bem para contextualizar a história e a personalidade do personagem para as profissionais que os interpretaram. Dúvidas a respeito de entonação foram esclarecidas nesse momento com as dubladoras.

Com relação aos diálogos, não houve muita dificuldade - como achamos que poderia ter. Acreditamos que, por termos nos dedicado bastante na escrita - como discutido no item 3.1 - para torná-los naturais, com linguagens convincentes e próprias a realidade de cada um dos personagens, os dubladores poucas vezes traziam improvisos. Isso foi, inclusive, algo que deixamos à disposição deles nas reuniões; improvisar, trazer cacoetes de falas e manias caso eles achassem que poderiam ajudar a dar vida e personalidade aos nossos personagens.

Todos os dubladores foram encontrados no site Clube da Voz - como detalhado mais à frente no tópico 3.5. Algo para destacar é que todos foram abertos à proposta, apoiaram e acreditaram - alguns deles a ponto de fazer o trabalho de graça - o que nos motivou e fortaleceu ainda mais o projeto. A foto abaixo é de uma das reuniões, realizada com a dubladora Simone, que interpretou a professora.



Figura 4 - Registro da reunião com uma das dubladoras. Print da tela.



Outro tópico dedicado à direção é o direcionamento de gestos e comportamentos dos personagens que os tornam singulares. Além do que havia sido estabelecido no roteiro e perfil dos personagens, houve a necessidade de criar e pensar nos gestos, manias e trejeitos dos personagens no momento do desenho e da animação. Essa função ficou dedicada, respectivamente, ao Adilton e ao Giovane.

Para definir como os personagens agiam, primeiro partimos para a personalidade de cada um e, em seguida, seus gestos característicos. Na disciplina de Metodologia, realizada no segundo semestre de 2021, com a professora Daniela Siqueira, havíamos definido pequenas características físicas e psicológicas. No entanto, os personagens tomaram forma, definitivamente, após as inúmeras reuniões com nosso orientador e no processo de desenvolvimento do roteiro, que iniciamos no primeiro semestre de 2022.

Em relação a personalidade da avó, sabíamos que seria algo definitivo e muito importante para o desenrolar da história, então demos a ela a característica de se expressar através dos olhos. Um exemplo disso acontece na cena onde ela relembra seu passado: seus devaneios a fazem se desprender da realidade e ela transmite isso quando olha para cima.

Quanto aos outros personagens, Miguel é uma criança que adora jogos eletrônicos, por isso tem uma postura mais curvada e os braços mais rentes ao corpo. Porém, não deixa de ser uma criança, por isso buscamos mantê-lo com bastante energia e bom astral. A mãe, Verônica, representa uma chefe de família. Pensamos em desenvolver para ela uma personalidade mais agitada, ansiosa, mas ao mesmo tempo cansada, já que ela precisa trabalhar e cuidar da mãe e do filho. Essa exaustão da personagem foi desenvolvida com mais precisão no processo de criação da voz original. Há momentos em que ela responde cansada, sem muita energia.

Já para o temperamento dessa personagem pensamos em algo que é estritamente natural para a grande maioria das mães brasileiras que se encontram na mesma situação que ela. A referência foi buscada em comportamentos e gestos reais.



É firme com o filho, na maioria do tempo, mas não deixa de se preocupar, prover e cuidar da criança. Para refletir esse comportamento, Verônica gesticula bastante com as mãos, o que pode ser notado em umas das primeiras cenas, quando ela vai chamar a atenção de Miguel.

Para os outros dois personagens, o tio e a professora, não foram incluídos gestos ou características muito específicas. Como eles têm uma participação muito rápida, apenas para reforçar alguns pontos da história, e não tínhamos muito tempo e recursos para nos dedicar profundamente a eles, foram estabelecidas algumas características um tanto quanto genéricas. Pensamos, por exemplo, na personalidade clássica dos caminhoneiros para o desenvolvimento do tio. Mais descontraído, designamos a ele a famosa tipificação do “tio do pavê”.

Já à professora, foi dada a característica de doce e amável, mas também enérgica e alegre, tendo em vista que ela é professora do ensino fundamental. Esses aspectos psicológicos dos personagens foram incluídos nos aspectos físicos. Buscamos passar, através das feições e desenvolvimento corporal, essas características.



### 3.3 Direção de fotografia

Giovane Alencar

Ao falar de direção de fotografia, normalmente, é feita uma associação direta a filmes “live-action”, pois a presença do fotógrafo em um *set* de filmagem define a sua importância para a obra. Ao pensar em uma animação, há a ideia de que não existe o pensamento fotográfico por trás da produção. Contudo, em um filme animado também é preciso estabelecer a iluminação presente nas cenas, as sombras geradas por ela, os enquadramentos e a paleta de cores para que haja coerência e sentido por trás da estética empregada.

Dito isso, passamos por algumas etapas de decupagem até chegar a uma concepção visual premeditada para a elaboração da cena. Porém, a decupagem formalizada era apenas um documento por escrito, longe do resultado que queríamos chegar em função da concretização dos planos. Para obter uma noção visual do que foi escrito, foi necessário a criação do *storyboard*, procedimento essencial e que, no caso da animação, se colocou entre as fases da escrita e do desenho, unindo as duas etapas da pré-produção e produção.

Somente a partir do *storyboard* conseguimos saber com exatidão quais desenhos precisavam ser feitos, quais poderiam ser reaproveitados durante o curta, quantos planos precisavam ser criados, ou ainda, quais planos precisavam apenas ser cropados, ou seja, a partir de um cenário com abertura grande o enquadramento era feito, dando um zoom na cena dentro do próprio programa de animação e re-adequando a posição dos objetos da composição. A maior dificuldade, neste momento, foi traduzir o que pensamos na decupagem para o material visual, pois devíamos ter planejado melhor e mais especificamente o que iria compor cada cenário. Durante a decupagem, pecamos pela falta de informações e isso fez com que estes detalhes tivessem que ser pensados na etapa da elaboração do *storyboard*.

Os enquadramentos foram escolhidos nesta fase do projeto. Em algumas sequências optamos por padrões mais clássicos de apresentação, como a prática de

iniciar a cena com planos mais abertos, para introduzir o local, e, em seguida, planos fechados para chegar ao foco da passagem. Um exemplo dessa prática pode ser visto no começo do filme, quando iniciamos a cena com a apresentação de alguns ambientes da casa, para situar o espectador, e em seguida introduzimos os personagens em suas ações cotidianas. Entretanto, em alguns pontos do filme escolhemos iniciar a sequência com enquadramentos não tão abertos, o que pode causar uma sensação diferente no espectador, colocando seu foco em outros aspectos. Na transição da ponte para o viaduto, por exemplo, o corte acontece com um close muito próximo dos olhos de Miguel. A ideia por trás disso é trazer o foco do público totalmente para a expressão de susto que o garoto faz ao notar que está no meio da rua. Caso estivesse em um plano aberto, este detalhe importante para o segmento da cena, poderia muito facilmente não ser notado e o peso emocional poderia ser perdido.

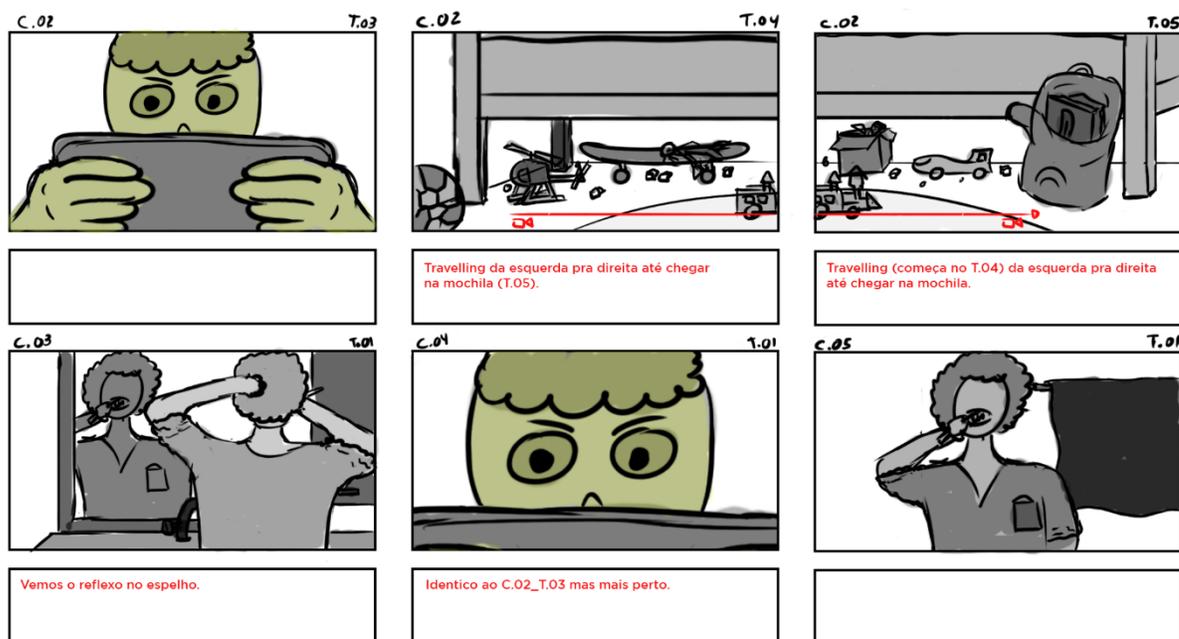


Figura 5 - Storyboard utilizado na produção.

A iluminação e a definição das cores foi um processo muito importante na criação do estilo do filme. As luzes e sombras em um ambiente se comportam de formas muito diferentes dependendo do seu ponto de emissão, intensidade, horário do dia - no caso da luz natural - entre outros diversos fatores. Sabendo disso, para

entender como essas sombras estariam presentes nos cenários, partimos de uma série de testes na fase de “concept”, ou seja, a etapa prática onde são idealizados, geralmente em um enquadramento na diagonal, o conceito de cada ambiente presente no roteiro. Com as cores não foi diferente. Estabelecido que a história se ambientaria em Campo Grande/MS buscamos evidenciar a paleta de cores natural da cidade morena. No entanto, o processo se deu de forma empírica, quase que natural e inconscientemente, ao invés de, de fato, a partir da pesquisa. Isso porque apareceu em nossos primeiros desenhos por meio da concepção interna do que seriam as tonalidades deste local. Assim, utilizando principalmente o “concept” do banheiro, um dos primeiros cenários criados, foram realizados vários testes para concretizar a estética presente no filme finalizado.



Figura 6 - Primeira versão do “concept art” do banheiro



Figura 7 - Segunda versão do “concept art” do banheiro

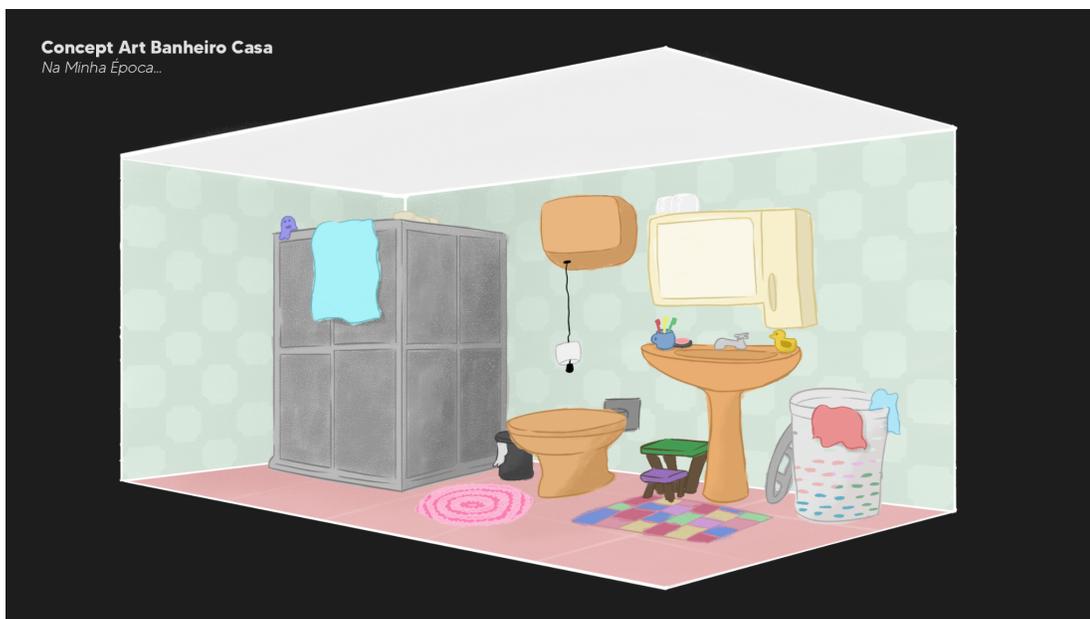


Figura 8 - Terceira versão do “concept art” do banheiro

Nota-se que na primeira versão as linhas eram pretas e não havia a presença de luzes e sombras, o que gera a impressão de que os objetos estão descolados do



ambiente e de que não há muita profundidade. Atestado isso, o segundo desenho já apresentou maior realismo, já que partimos da não utilização de uma linha demarcada e a predominância de uma iluminação bastante intensa. Além disso, a saturação e o contraste das cores era muito forte, o que gera uma maior profundidade de campo. Com isso, percebemos que era necessário um estilo que unisse as qualidades do primeiro e do segundo, chegando a um meio termo agradável. Assim, surgiu a terceira versão com cores mais amenas, luzes e sombras mais suaves.

No *storyboard* também foram programados alguns movimentos de câmera importantes, que foram sinalizados em textos no mesmo documento. Com isso, foi possível adentrar na etapa de desenho com mais propriedade com relação a história que queríamos contar e o visual que gostaríamos de mostrar. Apesar de ser um processo que também consumiu tempo, foi importante para economizar nas produções seguintes, que eram ainda mais trabalhosas.



### 3.4 Montagem e edição

Giovane Alencar

A montagem de um filme *“live-action”* é o momento em que são escolhidos os melhores *“takes”*, levando em consideração a narrativa, o enquadramento, a iluminação, a atuação, a estabilização, ou seja, diversos aspectos que fazem parte do momento de filmagem das cenas. É nesta etapa que o ritmo do filme surge, em conjunto com a sonoplastia e os efeitos.

Na animação a noção de montagem é um pouco diferente, pois não existem várias tomadas para que seja escolhida a melhor. Como no mundo animado tudo precisa ser criado do zero, todas as questões citadas anteriormente que compõem o *set* são pensadas previamente e feitas em comum acordo com a equipe de criação. Assim, o processo de edição, no nosso caso, ficou mais marcado pela montagem do *“animatic”*, um rascunho com desenhos sem acabamento encadeados no tempo dos diálogos, respeitando os momentos de pausa, respiro, etc. Para acelerar essa etapa utilizamos no *animatic* os mesmos rascunhos feitos para o *storyboard*, assim conseguimos fazer de forma rápida um guia para a animação, prevendo as movimentações de câmera, deslocamentos dos corpos, ações, etc.

Antes mesmo de começar a animar já sabíamos o tempo que cada cena precisava conter. Isso foi essencial para agilizar o processo de execução e evitar que houvesse excedente de material a ser produzido, como acontece em produções *live-action*, por exemplo. Deste modo, conforme avançávamos na etapa da animação, a montagem era realizada paralelamente, seguindo a sequência já estabelecida previamente. Entendemos, porém, que no mercado usual este não seja o *workflow* mais comum, já que, geralmente, o papel do montador é feito de forma fluida durante todo o processo de criação da decupagem, do *animatic* e da animação e não propriamente em uma fase posterior de montagem.

Contudo, este foi o meio que encontramos e conseguimos aplicar de forma prática, tendo em vista o tempo que teríamos para fazer uma montagem mais robusta.



Ademais, no final do processo alguns ajustes foram feitos nessa edição, como a adição de determinados tempos de respiro que não foram previstos, o que resultou em um primeiro tratamento no corte realizado no *animatic*.



### **3.5 Produção**

Adilton Oliveira  
Brisa Azevedo

A etapa de produção em um *live-action* e em uma animação são muito divergentes. O enfoque é diferente. Questões como locação, atores e equipamentos de câmera e iluminação não precisam ser postas no cronograma de produção. Em contraponto, questões como equipamentos de desenho digital, dubladores, captação de *foley* e a própria animação precisam ser organizados de forma que todo o projeto atinja uma unidade e coerência, sem que haja atrasos ou imprevistos que impossibilitem o bom andamento da obra.

A própria duração de um projeto de animação já é algo muito diferente da gravação de um *live-action*. Todas as etapas em um curta animado são minuciosas, detalhadas e longas e variam de acordo com a técnica empregada. A pintura de um cenário, que permanecerá na tela só por alguns segundos, pode levar dias, por exemplo. Essas questões precisaram ser organizadas e entendidas ao longo do processo de produção, por meio de algumas ferramentas como a decupagem e o storyboard. Além disso, nossa equipe contava apenas com três integrantes, o que dificultou o processo. A partir disso, algumas funções precisaram ser realizadas em simultâneo com outras.

A produção também foi realizada em conjunto, devido ao tamanho reduzido da equipe e à falta de recursos. O primeiro tópico que organizamos e estabelecemos foi o cronograma de produção. Usamos, basicamente, as plataformas *Notion*, que foi essencial para a organização de todos os textos, imagens, referências e diversos materiais que foram usados durante o processo e o *Google Drive*, que foi usado para a organização dos arquivos em andamento e finalizados da obra.

O cronograma foi desenvolvido no *Notion*, onde estabelecemos os responsáveis por cada função e as datas previstas para entrega. Muitas dessas datas precisaram ser alteradas e adiantadas para que não houvesse atraso na entrega do



filme. No geral, as funções foram divididas de acordo com a familiaridade de cada integrante do grupo. Com isso, Adilton ficou com todo o processo do desenvolvimento e desenhos dos personagens, Brisa ficou com o roteiro e o som e Giovane ficou com os cenários e a animação.

## Cronograma

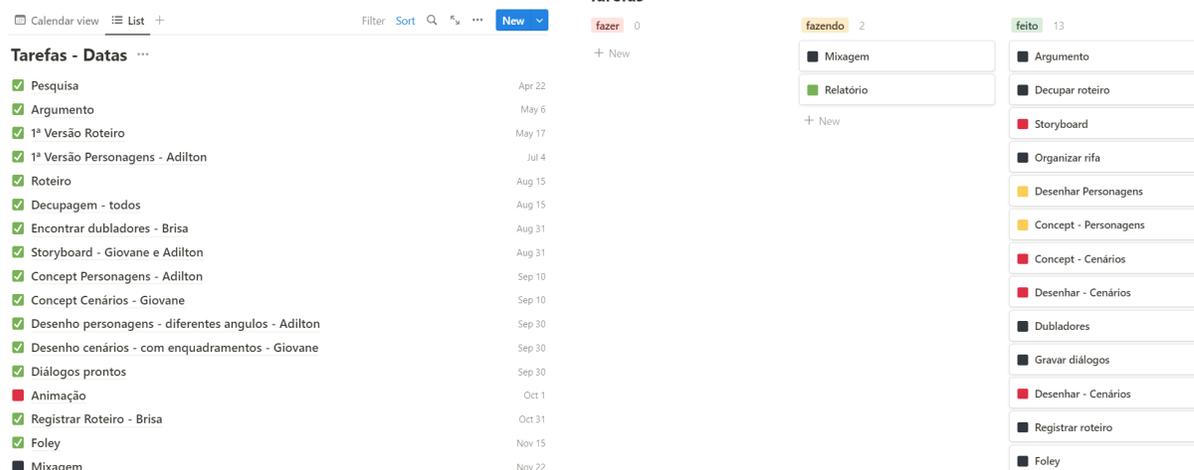


Figura 9 - Cronograma. Print da tela.

Depois de estabelecidas as datas para entrega de cada seção, organizamos, também no Notion, um modo de acompanhar o andamento dos processos dos integrantes. Conforme iam surgindo novas demandas, elas eram acrescentadas na coluna “fazer”. Quando essa demanda estava em processamento, o tópico era arrastado para a coluna do meio, “fazendo”. E, por fim, depois de concluída, posicionada na coluna “feito”. Essa foi a forma que encontramos para acompanhar o andamento individual e coletivo da equipe em cada um dos processos.

Depois do cronograma organizado e as funções de cada um devidamente encaminhadas, partimos para a realização de questões estritamente da etapa de produção. Como, por exemplo, a contratação de profissionais para fazer a voz original dos personagens, a procura de assistentes para ajudar no desenvolvimento do projeto e o registro do roteiro.



Uma das certezas quando demos início ao processo era de que o curta teria falas, não seria uma animação muda. Os diálogos são, inclusive, parte importantíssima da trama, pois a história que a personagem Ruth conta é a linha guia da condução fabular do filme. Logo, com isso em mente, teríamos que contratar dubladores. Após pesquisar o valor médio de trabalhos de dublagem/voz original, organizamos uma forma de angariar recursos para a realização do curta. Então, fizemos uma rifa. A meta era arrecadarmos R\$3.000,00, vendendo 100 números cada integrante, a R\$10,00 cada número. Estabelecemos esse valor pensando na contratação de assistentes, equipamentos, dubladores e, posteriormente, na veiculação do curta em festivais e ciclos exibidores. Conseguimos arrecadar R\$1.600,00, onde R\$300,00 foram destinados ao ganhador do sorteio. Ficamos, então, com o total de R\$1300,00 para usar com os custos do projeto, apresentados no *Apêndice B* (p.84). Não era o que havíamos planejado inicialmente, mas significava que o essencial, os dubladores, iríamos conseguir contratar.

Devido ao surpreendente apoio dos dubladores com o projeto, não foi necessário direcionar todo o dinheiro arrecadado exclusivamente para essa área. Visto que os equipamentos foram comprados individualmente, com dinheiro próprio da equipe, que apenas duas dubladoras cobraram pelo serviço e que o equipamento de som usado para captação do foley foi emprestado pelo orientador, sobrou dinheiro. Essa margem nos permite direcionar o que não foi usado na dublagem com outras rubricas do projeto. Como, por exemplo, inscrição em festivais e recursos de acessibilidade para o filme.

A partir daí, fizemos algumas buscas em sites de freelancers, como *99freelas* e *Workana*. Porém, não encontramos profissionais que apresentassem um perfil que combinasse com a nossa proposta e personagens. A partir da indicação de um animador de Campo Grande, Dudu Azevedo, passamos a procurar no site Clube da Voz. Lá encontramos possíveis dubladores para todos os nossos personagens. Como parte do casting e escolha de elenco para integrar o rol de atores/dubladores, buscamos entrar em contato com profissionais especificamente de dublagem ou



atuação e que tivessem equipamento ou estúdio próprio para geração de um material em boa qualidade.

Após realizarmos a escolha do elenco, dentre algumas opções do site, entramos em contato com cada dublador a partir do e-mail. Nessa primeira abordagem, apresentamos o nosso projeto, esclarecemos que se tratava de um curta universitário que seria apresentado como TCC e passamos alguns detalhes básicos sobre os respectivos personagens, bem como número de falas e palavras de cada um. Buscamos esclarecer ao máximo a proposta, de forma profissional, para passar confiança e credibilidade aos dubladores - visto que muitos deles realizavam trabalhos para grandes empresas como HBO, Globo, Amazon Prime Video, Netflix, etc. Então, como estratégia para fortalecer o projeto, elaboramos um documento (vide fig. 8, 9 e 10) que trazia um breve posicionamento da obra, um resumo, para situar o profissional sem que precisássemos enviar o roteiro completo, sem antes saber se haveria interesse no projeto. Isso serviu para demonstrar a organização da equipe e, também, como estratégia para assegurar a autoridade e direitos sobre o nosso roteiro.

Quando houve retorno dos interessados no trabalho, mandamos o roteiro com marca d'água, também para evitar complicações futuras - já que o processo de registro da obra ainda estava em andamento.





Figura 10 - Página 1 do documento.

Na Minha Época...

Um curta-metragem de animação 2D que traz a importância da relação e da troca direta entre duas gerações extremamente diferentes.

02

Figura 11 - Página 2 do documento.

Na Minha Época...

Na cidade de Campo Grande/MS, um menino se recusa a ir para a escola porque, afinal, o jogo em seu celular é muito mais interessante do que qualquer sala de aula. Nesse momento, sua avó intervém e, a partir das suas histórias de menina, demonstra para essa criança como era a vida na sua época. Ir para a escola era um desafio a ser vencido. Então... Espera! Era uma aventura? Na visão de Miguel, sim. Uma aventura como as que ele encontra em seu celular. A partir daí, o olhar de uma criança imaginativa e aventureira molda os espaços antes habitados de uma cidade. E, ao final, cabe a ele enxergar esse passado como elemento do seu presente.

03

Figura 12 - Página 3 do documento.



No primeiro semestre de 2022 deu-se início o programa de extensão de Oficina de Animação e Roteiro, em parceria com o Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS). Participamos ativamente das oficinas enquanto monitores, função que nos permitiu aprender ainda mais sobre o processo de criação e, também, estabelecer contatos que possivelmente poderiam vir a se tornarem assistentes do *Na Minha Época*.

Os encontros eram um projeto de extensão da graduação, no entanto serviram diretamente como complemento ao desenvolvimento do TCC. Lá, apresentamos os princípios do audiovisual, reforçando os processos e as etapas da escrita de roteiro e da animação em si. Foram momentos importantes para o desenvolvimento de novas ideias e referências que conseguimos aplicar diretamente no curta. Dessas reuniões, três dos alunos participantes se interessaram em nos ajudar na produção dos desenhos dos personagens.

O processo de dirigir os assistentes foi definido por Adilton e Giovane, que estavam diretamente envolvidos na etapa de elaboração, desenho e pintura de personagens e cenários. Como primeiro contato, foi preciso entender a familiaridade de cada um dos assistentes com o desenho para definir e direcionar a demanda correta para eles. Havia, por exemplo, um que apresentava maior familiaridade com desenho de anatomia, outro com pintura e elaboração de cenários, outro com a criação de personagens e animais. A partir disso, foram organizados da seguinte forma: dois responsáveis para os desenhos de personagens, que entregariam materiais como rascunho, esboço e primeiras linhas - deixando os traços principais para o Adilton, que cumpriu a função de Designer dos personagens - e um para ajudar com a pintura dos cenários restantes.

Como esse processo só se concretizou, de fato, no mês de entrega do filme, ficou definido para eles apenas a realização de alguns materiais faltantes. Adilton ficou responsável por organizar os materiais e dirigir os assistentes dos personagens: foi



passado, primeiramente, os personagens na posição de lado e aqueles que aparecem por último, o tio e a professora, que só apresentavam uma pose.

Por ter sido uma parceria definida de última hora, no mês de entrega do filme, não conseguimos utilizar, nessa primeira versão, os materiais elaborados pelos alunos do IF, já que o prazo era apertado e a animação realizada em conjunto com os desenhos, não havia tempo para organizar melhor as demandas, passá-las com antecedência para os assistentes e pedir alterações, quando necessárias. Com isso, para evitar que a estética de traços e paleta de cores destoasse da apresentada ao decorrer de todo o filme e, também, preservar uma boa experiência, sem gerar estresse e correria para a equipe de assistentes, optamos por utilizar esses materiais em um outro momento, na produção de uma segunda versão do filme. O que ficou com essa experiência foi, no entanto, mais uma lição de produção de cronograma e definição da equipe, além da experiência breve de dirigir os traços e desenhos a fim de criar uma unidade estética sobre o filme.

Outro processo de produção realizado foi o registro do roteiro na Biblioteca Nacional. Executado no mês de novembro, foi um trâmite tranquilo, pois já havíamos feito antes e utilizamos os recursos arrecadados com a rifa para pagar as taxas de cadastramento e envio.



### 3.6 Som

Brisa Azevedo

Na animação não há som direto. Logo, tudo deve fazer parte do universo construído no roteiro, mas sem que faça, de fato, parte. Ou seja, tudo que é gerado nos desenhos e na animação, não tem som. Mas, ao final, é preciso que tudo tenha e, mais ainda, se encaixe perfeita e naturalmente com as imagens. Neste sentido, o processo sonoro do curta foi algo extenso e complexo, que resultou em muito aprendizado. Algo notado desde o início foi a complexidade para compor um som para animação. Criar espacialidade, ambientação, veracidade, desde os passos dos personagens até a trilha sonora, tudo, absolutamente tudo, é construído.

Para construir um bom ambiente sonoro em animação, o som deve ser - quase - invisível. Quando algum elemento sonoro destoa do que está sendo visto em tela, seja por estar dessincronizado, seja por não combinar com a imagem, o erro é evidenciado e passa-se a não prestar mais atenção na imagem; no nosso caso, no desenho e na animação.

A técnica e estética que escolhemos não foi experimental, então nos dedicamos a tornar os sons ambientes o mais natural possível. Não poderia ter, naquilo que propomos, som e imagem com a mesma proporção de atenção em tela. No trabalho de *foley*, por exemplo, era preciso construir um som sem que parecesse, por exemplo, que a escova de dentes caindo no pote de plástico era, na verdade, um metal caindo dentro de um copo de vidro.

Outro ponto essencial do processo da construção de som para animação é o de dar fluidez aos movimentos animados, a partir dos efeitos sonoros. O som precisa ser um complemento aos movimentos dos personagens e do ambiente. Então, desde os passos até o impacto da pena na ponte precisaram ser minuciosamente pensados e desenvolvidos, tanto com banco de sons da internet como através do *foley*.



Para o projeto *Na Minha Época* desenvolvemos uma estética sonora baseada em sons sintéticos, ou melhor, com instrumentos musicais sintetizados. O mundo de Miguel é virtual e, entre outros termos possíveis para categorizar esse mundo, o seu teor é artificial e eletrônico. Neste sentido, a banda sonora musicada evita texturas ou instrumentos sonoros de teor clássico e acústico, como, por exemplo, violões, pianos etc. Essa escolha se deu para que fosse criada uma semelhança entre o ambiente/trilha sonora e o jogo do celular do garoto. Isso ajudou, inclusive, a inserir a trilha nos momentos certos sem gerar estranhamento, mas integrada ao ponto de vista e ponto de escuta do garoto com as telas.

Outra escolha feita no processo sonoro para gerar uma coerência narrativa foi a de diferenciar a voz de Ruth na realidade e na imaginação de Miguel. Trazer uma voz mais “afastada”, com menos corpo para a voz sincronizada com a boca, e outra mais grave e com mais “corpo” para a voz fabular, que orbita na narrativa como uma voz over, a fim de gerar essa ideia de uma personalidade ambígua para a avó.

Na parte estritamente técnica do processo, a mixagem do som começou pelos diálogos. Fizemos, primeiramente, a seleção das diversas versões e arquivos de áudio enviados pelos dubladores, escolhemos as que mais nos agradavam e montamos a ordem dos diálogos. Tudo isso pensando a partir do *animatic*.

Depois da montagem, partimos para o processo de equalização, compressão, redução de ruídos, enfim, para o tratamento das vozes. Em razão da gravação dos dubladores com estúdio, microfones e condições diferentes, havia muita disparidade entre os áudios recebidos. Tanto em questão de volume, como em ruídos.

Após estabelecidas as vozes em um mesmo parâmetro, todas equalizadas, foi feita a espacialização desses sons no espaço do filme. Um desafio enfrentado foi “conectar” de maneira crível essas vozes no ambiente fílmico. Fazer com que a voz do Miguel estivesse, de fato, saindo da boca do garoto. Naquelas mesmas condições, com aquela mesma reverberação da onda sonora no espaço. Esse problema foi sanado,



usando o recurso de aplicar o efeito de *reverb* nas vozes, junto com a regulação do volume.

Além de fazer parecer que as vozes eram, de fato, dos personagens, foi preciso fazer uma regulação a partir dos planos. Na cena inicial, por exemplo, Verônica está no banheiro e chama pelo garoto, que está no quarto. A câmera, no entanto, acompanha Miguel, e permanece com ele no quarto. Nesse caso, então, a voz de Verônica precisa se posicionar onde? Ainda no banheiro, mas precisa ser ouvida de longe. O ponto de vista da câmera é o mesmo ponto de escuta do som. Foi preciso, então, manter esse acompanhamento ao longo de todo o filme, para trazer mais naturalidade, como dito anteriormente.

Depois de feito o tratamento e finalização nas vozes, partimos para a captação do foley e, em seguida, para a construção desses espaços fílmicos a partir dos sons. Para melhor organização na captação dos sons, para entender o que precisaria ser captado e o que pegaríamos de bancos de sons da internet preenchemos e nos guiamos a partir da ficha de som abaixo.

#### FICHA DE SOM

FILME: Na Minha Época  
DATA: 01/11/2022

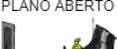
CENA	LUGAR	PLANO	DIÁLOGO	AMBIENTAÇÃO	FOLEY/INTERNET
1	COZINHA	PLANO GERAL 	-	Pássaros Carros Goteira de água	Pássaro - Captar as 4h. Carro - Captar 17h30
1	COZINHA	PLANO FECHADO 	-	Pássaros Carros Goteira de água	-
1	SALA	PLANO GERAL 	-	Pássaros Carros	-
1	SALA	PLANO FECHADO 	-	Pássaros Carros	-
2	QUARTO MIGUEL	PLANO ABERTO 	-	Pássaros Carros Cortina ventando Atrito roupa na cama Barulhos do jogo	Cortina - Chacoalhar tecido - madrugada. Tecido de roupa - madrugada. Jogo - INTERNET

Figura 13 - Ficha de som. Print da tela.



Nela, preenchemos todas as informações necessárias para construção do ambiente sonoro. Depois de entendidos quais momentos seriam *foley* e quais sairiam da internet, estabelecemos como esses sons seriam captados. Com quais materiais, em qual horário - a maioria foi gravado de madrugada, para evitar ruídos externos. E, a partir disso, partimos para a captação, de fato.

Essa ficha facilitou muito no momento da gravação. Pudemos acompanhar pela ordem dos planos as sequências das cenas, o que facilitou muito no reconhecimento do som a ser captado. Entender que a cena se trata de um plano geral, nos direciona a gravar um som um pouco mais afastado, de repente. Diferente do que aconteceria em um plano detalhe, por exemplo. Ter essas diferenciações já nas gravações nos ajudou no processo de elaboração do *sound design*. Muita coisa já estava encaminhada e não era preciso mexer muito no volume dos áudios no momento da mixagem.

Depois do *foley* - feito em consonância com o *animatic* - partimos para a criação da trilha sonora. Como dito anteriormente, optamos pelos sons sintéticos aos acústicos na trilha do filme. Isso para criar uma ligação, até mesmo uma referência, aos sons eletrônicos emitidos pelos jogos de Miguel.



### **3.7 Direção de arte**

Giovane Alencar

Desde o momento que começamos a pensar a história que seria contada no projeto, muito antes do roteiro ser escrito, já imaginávamos como seria a estética do filme. Pensávamos qual tipo de traço iríamos utilizar na concepção dos personagens e dos cenários, qual estilo de animação, o modo de fazê-la, entre outras questões. Contudo, conforme o processo foi ganhando forma e fôlego, muitas decisões foram tomadas visando a questão estética e a viabilidade da produção. Depois de cerca de um ano trabalhando no *Na Minha Época*, várias das ideias que tivemos no início foram concretizadas e outras deixadas de lado por razões variadas. É o caso da duração da animação, que foi de 3 minutos para 12 minutos, pois analisamos que precisaríamos de mais tempo para introduzir os personagens, desenvolver o conflito e desenrolar a trama. Ou então a utilização e a ressignificação de imagens fotográficas como pano de fundo a serem combinadas com o desenho, por exemplo.

No início do projeto, a narrativa abarcava várias questões sobre a mudança da capital durante os anos e como isso impactou a vida de seus habitantes. Deste modo, queríamos conseguir representar com certa fidelidade os aspectos dessa região em nossa obra. Ciente desse desejo, nosso orientador Régis Rasia nos apresentou os curtas *7 Voltas/7 Turns*, 2009, e *A Passageira do Trem das Onze*, 2008, ambos de Rogério Nunes. O primeiro é um conto sobre as narrativas que circundam os rios sinuosos da capital paulistana, e o segundo as histórias sobre um famoso trem chamado Tramway, da serra da Cantareira, em São Paulo. A relevância destes filmes para a obra não se encontra no âmbito da narrativa, apesar de ter influenciado indiretamente pela semelhança de alguns temas, mas pela solução usada pelos seus criadores para contá-la como história das cidades e da técnica de animação a partir de recortes.

Incorporando esta técnica para o nosso meio, as imagens da capital seriam usadas como plano de fundo em que o personagem poderia se movimentar e realizar



as ações, podendo causar uma certa memória afetiva com o público local. Este recurso seria usado nas cenas que o personagem usa sua imaginação para reconstruir o passado imagético que sua avó lhe contou. Na travessia da ponte, por exemplo, buscamos uma imagem que continha um córrego para representar o rio citado pela avó. Além disso, também pensamos na possibilidade de fazer uma “rotoscopia” com a mesma foto, transformando-a em um cenário 2D.



Figura 14 - Córrego Segredo



Figura 15 - Desenho 2D produzido a partir da foto original do Córrego Segredo

Apesar desta técnica trazer grandes potencialidades, concluímos que ela poderia ser limitadora da criatividade dos desenhistas. Como a imagem já é algo pronto, predefinido, é mais difícil de se chegar a algo novo, para isso teríamos que compor o cenário com recortes de várias fontes, o que não é nada simples.



Figura 16 - Imagem baixada da internet e usada como referência.

Abrindo mão disso, pudemos explorar com mais facilidade e amplitude as capacidades que a animação e o desenho nos oferecem. Além disso, pensando narrativamente, o desenho consegue expressar muito bem a fantasia de uma criança, pois esta é a forma de arte que, geralmente, os mais jovens apreciam e experimentam em sua infância.

Foi a partir deste pensamento que encontramos a estética dos momentos mais lúdicos do filme: o traço do desenho infantil. O que melhor pode representar a imaginação de uma criança senão as suas próprias criações? Um desenho com linhas tortas, inconsistente, vibrante, deformado, que extrapola o padrão, que foge às linhas.



Figura 17 - Frame do filme *O menino e o mundo*, Alê Abreu. Print da tela.

Tomando como referência alguns trechos do filme *O menino e o mundo*, 2013, de Alê Abreu, escolhemos mostrar apenas os objetos mais importantes para o garoto em certos momentos, como se ele estivesse focado nisso e o resto do mundo sumisse por um instante. Para o fundo, ficam restritas apenas as cores que lembram o que poderia ser a realidade.

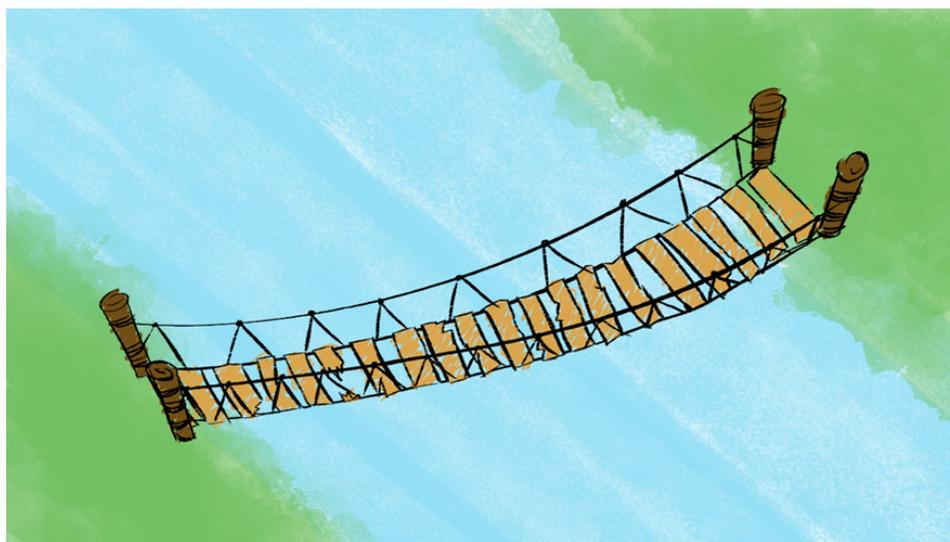


Figura 18 – Concept Art de um cenário do filme.

Pensando no filme de maneira geral, buscamos a estética do cartoon 2D, ou seja, uma concepção mais plana dos desenhos, sem muitas sombras, degradês de cor, etc. Não queríamos almejar o realismo, já que é um desenho animado destinado ao público infantil. Fizemos uma escolha dos pincéis que seriam usados para chegar a uma estética que fosse agradável visualmente e simples de ser aplicada, já que éramos uma equipe muito enxuta e com nível iniciante de experiência em desenho. Assim, para o traço dos personagens e dos cenários, escolhemos uma linha mais dura, para marcar bem os contornos. Já para a colorização do fundo, utilizamos um pincel que simula a pintura em carvão, para criar uma textura mais presente.

Além disso, levando em consideração o tempo de produção, extraímos uma característica da obra *Gerald McBoing-Boing* (1950), que eternizou a estética de animação da UPA - um estilo artístico e revolucionário que usava a arte abstracionista em seus filmes animados. Tal característica foi a pintura que não se limita às linhas externas dos objetos, preenchendo de forma abstrata os traços. Com isso, conseguimos agilizar o processo de finalização dos cenários, pois eliminamos o tempo gasto para a “limpeza das bordas do preenchimento”. Além disso, criou-se uma estética divertida presente em todo o curta, o que lhe confere autenticidade.



Figura 19 – Frame do filme *Gerald McBoing-Boing*. Print de tela.

### 3.8 Design de personagens

Adilton Oliveira

Em uma animação, o estilo de traço utilizado pode ajudar ou atrapalhar na sua narrativa. Deste modo, é algo realmente importante a ser levado em consideração na concepção do projeto. Como primeira referência para os personagens, o curta *Se algo acontecer... Te amo* (2020), dos diretores Will McCormack e Michael Govier, serviu como ponto de partida.

Depois, encontramos questões relevantes na referência do curta *Hair love* (2019), de Matthew A. Cherry, e o filme *O menino e o mundo* (2015), de Alê Abreu. Além disso, também utilizamos referências partindo do personagem Gumball, da série *O incrível mundo de Gumball* (2011), de Ben Bocquelet. Para os dois protagonistas, Miguel e Ruth, pesquisamos alguns personagens famosos dos quais gostaríamos de empregar características semelhantes. Para o personagem do neto, utilizamos referências como Steven da série *Steven Universo* (2013), de Rebecca Sugar, Luz Noceda de *A casa da coruja* (2020), de Dana Terrace e o arqueiro da nova versão de *She-ra* (2018), de Chuck Austen, que também traz uma visão clara sobre diferentes corpos em animações. Para a avó, alguns pontos da vovó Juju, de *Irmão do Jorel* (2014), de Juliano Enrico, foram tidos como pontos de partida para a elaboração dos traços e paleta de cores da personagem.

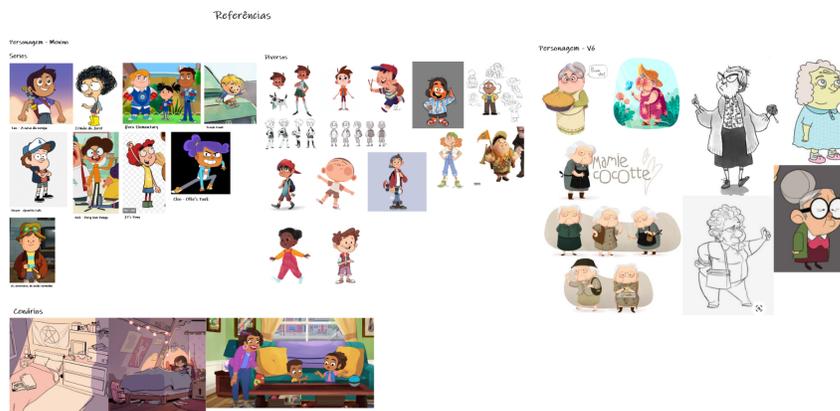


Figura 20 - Painel de referências. Print de tela.



Depois de partir de algumas referências, criar o personagem é a parte mais complicada, pois ele é que dá vida e materializa a história. O desafio é ter que combinar o estilo com a narrativa, mantendo o arco do personagem com a moldura cênica, além de torná-lo carismático o suficiente para que o espectador se aproxime e goste dele.

No início do projeto definimos alguns pontos de partida com relação ao perfil dos personagens, como idade, altura, gênero e etnia do menino, para facilitar a criação das figuras do filme. Recursos geométricos que ajudam a identificar a psique do protagonista também foram tidos como base para a elaboração. Os círculos, que geralmente aparecem em personagens mais bondosos e heroicos, são formas presentes na avó e no neto. Para fazer Miguel, por exemplo, partimos do desenho de uma bolinha e uma pera. Os demais personagens, como o tio e a professora, por terem uma participação secundária na trama, não possuem características definidoras nesse sentido.

Contudo, os carros, elementos da cidade - que aqui aparece como personagem - ganharam essa característica. Essa característica mais quadrada e pontiaguda, mesmo não sendo em uma figura humana, transmite ameaça, algo perigoso para uma criança. E ganha essa mesma perspectiva a figura do trem, que se apresenta como fonte de perigo para o personagem principal em determinada cena do curta.

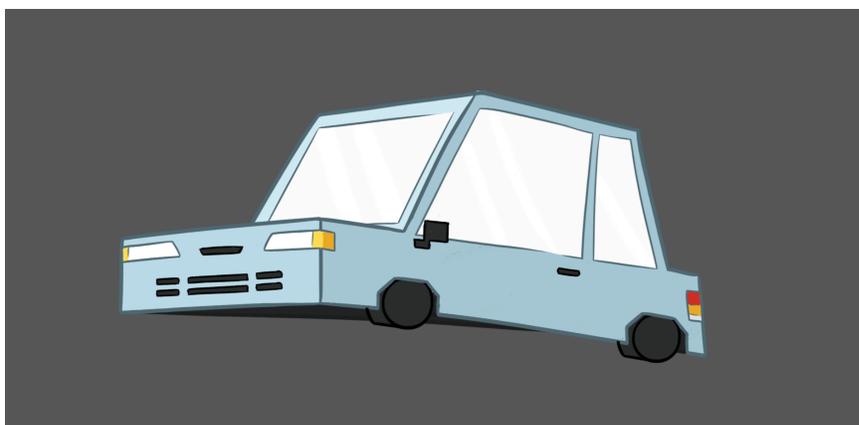


Figura 21 – Desenho e pintura do carro.

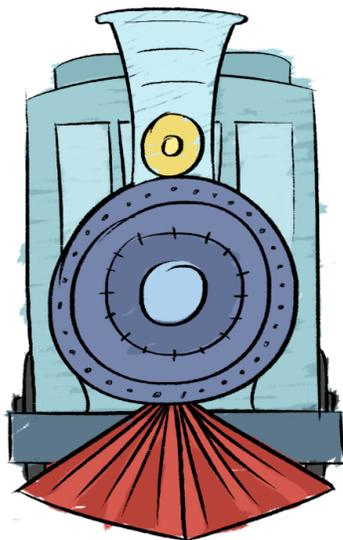


Figura 22 – Desenho e pintura do trem.

A mãe não absorve referências de personagens em si, a aparência dela é semelhante à de Miguel.

Outro ponto é com relação a aprovação dos desenhos. Por ser parte essencial para o bom andamento e resultado do filme, era preciso que os traços e cores fossem aprovados por todos os integrantes do grupo, seguindo a lógica do modo colaborativo de produção que citamos acima, no item 3.2, para manter uma coerência com o traço mais adequado com o roteiro e mantendo a unidade visual que havia sido estabelecida no início do projeto. Isto posto, quando o personagem do tio Edson foi desenvolvido, as duas primeiras versões não agradaram muito ao grupo no geral, então refizemos o traço. Já a professora se inspira em uma antiga professora de português do Adilton e agradou de primeira.



Figura 23 - Versões do personagem tio Edson.

Para trazer a característica geométrica para a personagem da avó Ruth foi incluído em seu design um vestido verde com bolinhas brancas. O vestido e a cor verde foram acrescentados a partir de referências pessoais dos integrantes do grupo. A mãe do Adilton, por exemplo, usava um vestido assim quando ele era criança. Além disso, a personagem final traz uma grande semelhança com a avó do Giovane.



Figura 24 - Avó do Giovane e Avó do Miguel.

Com a ida ao IFMS e a experiência com os assistentes, citado no item 3.5, obtivemos diversas opiniões e conselhos, bem como sugestão de melhoria em alguns pontos. Com isso, um dos assistentes fez uma nova versão do personagem, deixando

as características essenciais que estavam presentes nos primeiros modelos. Depois, com o design feito, foi preciso apenas separá-lo em partes para fazer a animação.



Figura 25 - Outra versão do personagem tio Edson.

Buscamos um traço para caracterizar o personagem Miguel, que quase sempre está em tela. Então, algumas vezes ele fica com os braços mais rente ao corpo, como um traço de quem vive jogando no celular.

Para finalizar esse tópico, a escolha da paleta de cores para eles foi bem simples. Como a história acontece em Campo Grande pegamos como inspiração o uniforme das escolas municipais e, olhando o círculo cromático, escolhemos cores próximas, análogas, para combinar com o azul do uniforme.



Figura 26 - Personagem Miguel.



Figura 27 - Uniforme tido como referência. Print da tela.

Nos demais personagens, trouxemos cores que combinam com sua personalidade: o vermelho na mãe reflete a sua determinação; a vó e o verde, como esperança e proximidade com o neto; o tio, com tons de cinza, transmite neutralidade; por fim, a professora e o marrom, representando maturidade.



### 3.9 Animação

Giovane Alencar

A animação pode ser pensada como anima+ação. “Anima” significa espírito ou alma, “ação” é o ato de disposição para agir, dar energia. Animação é o ato de dar alma/espírito/vida a algo, colocá-lo em movimento. Norman McLaren, um renomado animador inglês, dizia: “a animação não é a arte dos desenhos que se movem, mas a arte dos movimentos que são desenhados.” O movimento para essa técnica é a coisa mais importante, já que é capaz de dar vida a traços inanimados e ilustrar e transcender a fala por meio das dinâmicas dos seus personagens.

Por ser tão importante para nossa compreensão da vida, movimentos que não são tão convincentes podem facilmente distanciar o espectador do filme. Chegar em um resultado que consiga representar a realidade que estamos acostumados foi, talvez, uma das maiores dificuldades enfrentadas. Alinhado ao curto tempo de produção, tivemos que buscar técnicas e práticas que auxiliassem na carga expressiva das obras animadas.

Por não haver um conhecimento aprofundado na área de animação, no início do projeto não sabíamos qual processo ou técnica empregar no curta, já que existem muitas possibilidades. Com isso, pensamos em utilizar o frame a frame, técnica em que é necessário desenhar cada quadro do filme para que, quando encadeados sequencialmente, seja criada a ilusão de movimento. Porém, avaliamos que seria muito trabalhoso e complicado empregá-lo, levando em consideração o curto tempo de produção e a enxuta quantidade de pessoas na equipe.

Deste modo, nosso orientador nos apresentou o *cut-out*, um método muito utilizado na indústria que consiste em dividir o personagem em vários membros, que são separados por camadas diferentes e importá-lo para um programa que consiga fazer o “Rig”, ou seja, estabelecer uma ligação entre essas partes em ferramentas/softwarees como *Toon-Boom* ou o *After Effects*. Assim, a partir da utilização



de “keyframes” conseguimos animar de modo mais rápido, já que não se precisa desenhar cada fração de segundo. Por já haver familiaridade da equipe com o software da Adobe, ele foi o escolhido para a animação. Além disso, foi necessário a escolha de um plugin específico para personagem: o *Duik Bassel*, uma plataforma gratuita integrada com o *After Effects*, que faz a conexão dos membros do personagem, gerando um controlador para cada tipo de movimentação.

Como os desenhos dos personagens foram feitos no *Photoshop* há uma integração interessante entre os programas, facilitando o processo. Entretanto, uma série de procedimentos teve de ser seguida para que a animação pudesse funcionar corretamente. Por exemplo, como os membros do esqueleto precisam ser separados, as juntas que os conectam precisam ser precisas para que não ocorram deformações durante os movimentos. Muitas vezes em uma posição inicial, o braço, por exemplo, está correto, mas, se for necessário mudar o posicionamento dos membros, levantando-os, os ombros podem se desencaixar. Daí a necessidade de realizar ajustes e refinamentos na animação.

Reunidos por Ollie Johnston e Frank Thomas, grandes animadores da Disney, no livro *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981), os 12 princípios da animação são a base da maioria dos profissionais da área e nos ajudaram bastante no processo. Entre eles, alguns se conectaram mais diretamente com nosso estilo de animação:

1. Aceleração e desaceleração, “Slow-in and slow-out”, um personagem nunca tem um movimento linear, ele precisa de certo tempo para ganhar ou perder velocidade. O *After Effects* possui uma ferramenta muito importante para auxiliar a manejar a velocidade dos keyframes conforme o tempo, é o chamado *gráfico de velocidade*. De maneira automatizada, foi possível criar movimentos que iniciam muito rápidos e terminam mais devagar, aumentando sua velocidade no meio do tempo, ou movimentos com um impulso mais devagar e aceleração no fim.



2. Arcos, “Arcs”, este princípio considera que nenhum movimento humano acontece em linha reta e sim de forma circular, formando arcos. Isso acontece por conta das juntas dos seres humanos. Caso queiramos animar um robô, provavelmente esse método seria ignorado.

3. Siga em frente e Ação Sobreposta, “Follow through and Overlapping Action”, relacionando-se com a inércia diz que se um objeto que está em movimento parar bruscamente partes que o compõem devem continuar a trajetória e se interromper gradativamente. Quando o garoto cai em cima do trem no filme *Na Minha Época*, enquanto o corpo já está em contato com o chão o seu braço ainda está caindo. Pode ser aplicado a membros, cabelo, acessórios etc. Além disso, outros princípios como a Antecipação, “Anticipation”, a Ação secundária, “Secondary Actions”, Exagero, “Exaggeration” também influenciam a criação.

Além disso, a técnica de imitar o movimento de uma referência em vídeo também foi utilizada, o personagem faz praticamente o mesmo gesto do ator e no mesmo tempo de duração.



Figura 28 – Frame do filme. Print da tela.



Figura 29 – Frame de vídeo da internet usado como referência. Print da tela.

Com isso, o processo de animação ocorreu muito bem, pois estávamos alinhados como integrantes de uma equipe. Considero que as nossas escolhas tanto estéticas quanto de ordem ferramental foram assertivas, pois todos lidaram bem com os programas e ferramentas. O processo de renderização foi pensado anteriormente para que não ocorressem imprevistos, por isso o tamanho dos desenhos e composições foram previamente combinados para que conseguíssemos realizar o render sem problemas na máquina.



#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Todo o processo durou cerca de um ano e meio desde a criação, desenvolvimento, realização e finalização da obra. Foi uma experiência de aprendizado e crescimento em diversos sentidos. Desde o processo criativo e técnico até o de convivência. Passar esse tempo trabalhando em algo que foi concretizado colaborativamente, em equipe, onde há espaço para dissonâncias, contradições, diferentes pontos de vista, é por si só um processo complicado. Fizemos inúmeras reuniões ao longo desse tempo. Nos dedicamos, de fato, por todo esse período e, ao final, é extremamente gratificante ver o resultado de tanto trabalho. A concretização de uma ideia em obra audiovisual.

É com convicção que dizemos que o *Na Minha Época* nos ensinou muita coisa. No processo pudemos colocar em prática todo conhecimento e experiência adquiridos durante a graduação, saindo da nossa zona de conforto e explorando áreas com as quais não havíamos trabalhado diretamente. Sabe aquela história de que você só aprende fazendo? O processo sonoro foi feito assim. Fomos entendendo conforme as coisas foram tomando forma. Os desenhos e as pinturas também. Até mesmo o processo de produção e coordenação do projeto foi se estruturando com o tempo. Fomos entendendo, aos poucos, como nos organizar, a partir de quais ferramentas, como abordar a equipe da melhor forma possível. E, ao final, podemos dizer que o saldo foi extremamente positivo. Estabelecemos conexões e contatos que podem se apresentar, futuramente, como parceiros para novas atividades. Bem como um contato direto com o mercado; sentimos a responsabilidade de guiar uma reunião, por exemplo, enquanto autores da obra audiovisual.

Esperamos que, ao final, o curta transmita para o público aquilo que pensamos em desenvolver desde o início: a importância de ouvir, de parar e de entender o tempo das coisas, sobretudo a possibilidade de duas gerações diferentes conversarem, e sobre tempos históricos distintos, o passado e presente, se aproximarem.

Realizamos essa animação com o total e surpreendente número de três pessoas na equipe. Isso o torna ainda mais especial - e complicado, convenhamos.



Mas é especial enquanto primeiro filme, um curta-metragem de animação, da primeira turma de Audiovisual da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Buscamos encerrar a trajetória na faculdade da melhor forma, enfrentando algo que foi desafiador para todos nós, mas que resultou em aprendizados que levaremos para a vida toda. Acreditamos que conseguimos.

O *Na Minha Época* é o resultado de uma extensa pesquisa, muitas horas desenhando e pintando, madrugadas adentro, fins de semana solitários e longas reuniões no Discord e esperamos que esse projeto sirva de exemplo e inspiração para outros estudantes ou aspirantes a cineastas que sentem que tem um pézinho - ou um pé inteiro - nessa área incrível e cheia de possibilidades que é a animação.



## 5. REFERÊNCIAS

*7 Voltas/7 Turns*, Rogério Nunes, BRA: 2009. 19 minutos.

ABIKO, Alex Kenya. ALMEIDA, Marco Antonio Plácido de. BARREIROS, Mário Antônio Ferreira. *Urbanismo: história e desenvolvimento*. São Paulo, SP: Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, 1995. Disponível em: <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4405055/mod\\_resource/content/2/urbanismo-historiaedesenvolvimento.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4405055/mod_resource/content/2/urbanismo-historiaedesenvolvimento.pdf)>

*A casa da coruja*, Dana Terrace, EUA: Disney Channel, 2020. Série.

ALMEIDA, Angélica Ferrarez de. *As griôs no Brasil: Saberes e fazeres de mulheres negras através da categoria tia*. 2020, Revista Calundu – Vol.4, N.2.

*A Passageira do Trem das Onze*, Rogério Nunes, BRA: 2008. 12 minutos.

CALADO, Lenita Maria Rodrigues. *Como a construção do corpo está para a construção de espaços urbanos: a Orla Morena em Campo Grande – MS e a sua relação com a história da cidade*. Revista Eletrônica História em Reflexão: Vol. 10 n. 20 – UFGD – Dourados, jul/dez – 2016

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Ed: Pensamento Ltda, São Paulo, SP, 1997. Disponível em: <<https://projeto-phronesis.files.wordpress.com/2009/08/joseph-campbell-o-heroi-de-mil-faces-rev.pdf>>

CARDOSO, Maria Angélica. *A HISTÓRIA E A GEOGRAFIA DE CAMPO GRANDE, MS, NA PERSPECTIVA DA PEDAGOGIA HISTÓRICO-CRÍTICA*. Revista HISTEDBR On-line, Campinas, SP. n.17, p. 11 - 23, mar. 2005 - ISSN: 1676-2584



FIELD, Syd. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/247033/mod\\_resource/content/1/Syd%20Field.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/247033/mod_resource/content/1/Syd%20Field.pdf).

*Gerald McBoing-Boing*, Robert Cannon e John Hubley, EUA: 1950. 8 minutos.

*Incrível mundo de Gumball*, Ben Bocquelet; EUA: Cartoon Network, 2011. Série.

*Irmão do Jorel*, Juliano Enrico; BRA: Cartoon Network, 2014. Série.

MOTTA, Alda Britto da. *A atualidade do conceito de gerações na pesquisa sobre o envelhecimento*. Salvador, BA: UFBA/PPGCS. Agosto, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/se/a/hfzk9pNbRc69T3JRqbGsVjn/?lang=pt>

NESTERIUK, Sérgio. *Dramaturgia de série de animação*. Uma edição do primeiro Programa de fomento à produção e teledifusão de séries de animações brasileiras - ANIMATV. São Paulo, SP, 2011.

*O Menino e o Mundo*, Alê Abreu, BRA: Filme de Papel; Espaço Filmes, 2013. 85 minutos.

PEREIRA, Eurípedes Barsanulfo. *História da fundação de Campo Grande*. Campo Grande, MS, edição do autor, 2001, 138 p.

PORTO, Helânia Thomazine. *A importância de Griôs na socialização de saberes e de fazeres da cultura*. 2016. Disponível em: <http://www.processocom.org/2016/06/01/a-importancia-de-grios-na-socializacao-de-saberes-e-de-fazeres-da-cultura/>



SBPC/Labjor, setembro, 2002. *Anciãos transmitem cultura indígena*. Disponível em:  
<<https://www.comciencia.br/dossies-1-72/reportagens/envelhecimento/texto/env06.htm>>

*Se algo acontecer, te amo...*, Michael Govier, Will McCormack, EUA: 2020. 12 minutos

*She-ra e as princesas do poder*, Noelle Stevenson; EUA: Netflix, 2018. Série.

*Steven Universo*, Rebecca Sugar; EUA: Cartoon Network, 2013. Série.

THOMAS, Frank e JOHNSTON, Ollie. *Disney Animation: The Illusion of Life*. EUA, Abbeville Press, 1981.

*Toy Story*, John Lasseter, EUA: Walt Disney Pictures; Buena Vista Pictures Distribution, 1995. 81 minutos.

*Up*, Pete Docter, EUA: Walt Disney Studio Motion Pictures; 2009. 96 minutos.

WARD, Pendleton. *Adventure time series bible*. Disponível em:  
<<https://screencraft.org/wp-content/uploads/2019/07/AdventureTimeSeriesBible.pdf>>



## APÊNDICE A- ROTEIRO

# “Na Minha Época”

Roteiro por Brisa Azevedo



### **1. CASA - INT. - DIA**

Os cômodos da casa refletem a luz do sol das 12h00. A casa é antiga, mas não é velha. Há muitos eletrodomésticos modernos que se contrapõem com adereços tradicionalmente brasileiros da casa: como um filtro de barro na cozinha. Ou uma caneca de alumínio, com marcas de uso e alguns amassados ao longo de seu corpo, no escorredor de louça. O chão da casa, em alguns ambientes, é feito de caquinhos vermelhos. Há uma garrafa térmica de tereré na mesa de centro da sala de estar.

### **2. QUARTO DE MIGUEL - INT. - DIA**

Miguel está sentado na cama, usa fones de ouvido, está com os joelhos apontados para cima. A cabeça apoiada na parede, o pescoço levemente inclinado para frente, os olhos fixos no aparelho em suas mãos. Sons caricatos do jogo são emitidos vez ou outra pelo celular.

Há alguns brinquedos espalhados pelo chão do quarto, que abriga um grande tapete redondo. As cortinas brancas rendadas balançam suavemente conforme o vento da rua preenche o quarto. Uma mochila aberta com alguns livros amostra está no chão, aos pés da cama.

### **3. BANHEIRO - INT. - DIA**

Verônica está de frente para o espelho quadrado da pia. Ela escova os dentes enquanto arruma os cabelos úmidos com a outra mão, modelando-os.

VERÔNICA

Miguel! Olha a hora! Já tá pronto?



#### **4. QUARTO DE MIGUEL - INT.- DIA**

Miguel não ouviu o que sua mãe falou, devido aos fones de ouvido. Continua jogando.

#### **5. BANHEIRO - INT. - DIA**

Verônica cospe a pasta na pia e enxagua a boca. Coloca a escova no pote. Seca as mãos na toalha e sai do banheiro.

#### **6. CORREDOR - INT.- DIA**

À caminho do quarto de Miguel, Verônica encontra sua mãe, Ruth.

VERÔNICA

Agiliza ele lá pra mim, faz favor.

Verônica retorna e vai em direção ao seu quarto.

Ruth segue para o quarto de Miguel.

#### **7. QUARTO DE MIGUEL - INT.- DIA**

Ruth para sobre a porta. Miguel permanece na mesma posição.

RUTH

Miguel, sua mãe tá te chamando pra ir.

Miguel direciona o olhar à avó, tira um lado do fone.

MIGUEL

Eu já vou, vó.

Coloca o fone novamente. O olhar voltado para o celular.



MIGUEL (cont'd)

É rapidinho.

Verônica aparece à porta, ao lado de Ruth. Está com uma bolsa preta, larga, apoiada nos ombros.

VERÔNICA

Era pra gente já ter saído... Se você não parar agora vai de ônibus pra aula...

MIGUEL

Tá bom. Eu não ligo.

Verônica olha para sua mãe, que retorna com um olhar sutil.

VERÔNICA

Eu preciso ir. Você arruma ele lá pra mim?

RUTH

Eu ajeito ele aqui, pode ir.

Verônica vai até Miguel, que mantém os olhos fixos no jogo, e pega o celular de sua mão. Miguel não tem chance para manifestar sua insatisfação, a não ser pelas caretas que faz.

VERÔNICA

Eu pedi pra você ir aquela hora, Miguel. Se não parar com esse jogo você vai se atrasar. Eu fico com isso aqui! E vê se obedece a sua avó que eu to indo.



Verônica sai e ao passar pela mãe, se despede.

VERÔNICA

Depois do trabalho eu passo pra pegar  
ele.

Miguel está sentado na cama, com a cabeça baixa entre os joelhos.  
Ruth senta-se ao lado dele e apoia as mãos em suas pernas.

RUTH

Não fica assim não, depois você joga  
mais...

Miguel olha para sua avó, os olhos marejados.

RUTH

Vamos se arrumar pra ir? Você vai  
encontrar o Luis lá... O Guilherme...

Miguel ajeita a postura e limpa as lágrimas que escorreram pelas  
bochechas.

RUTH

Eu lembro da minha época de escola... Ih,  
era cada uma!

Miguel abre um leve sorriso e esconde o rosto.

MIGUEL



Tipo o quê?

RUTH

Ahh... Era uma aventura daquelas. Só pra você ter uma ideia, eu morava longe e tinha que ir a pé todo santo dia. E sempre era uma coisa diferente.

MIGUEL

Ah, vó! Até parece, isso aí todo mundo fala...

RUTH

É verdade, menino! Na época eu ia com a sua tia... Celina... Mônica... Raquel! Sabe a tia Raquel?

RUTH

E com um pessoal mais velho que morava no bairro. Eles sempre aprontavam com a gente no caminho.

MIGUEL

Hmm... E o que eles faziam?

RUTH



Ih, eles deixavam a gente pra trás, assustavam quando a gente ia atravessar a ponte... Sabe? Aquela Ponte Segredo.

MIGUEL

Oxi, mas que ponte é essa?!

RUTH

Era uma ponte de madeira que tinha aqui perto.

MIGUEL

Nem tem ponte de madeira aqui, vó. Tá doida?

Ruth olha para Miguel.

RUTH

Antes tinha! Ficava no lugar daquele viaduto, que sua mãe passa pra te levar pra escola, sabe?

MIGUEL

Aquilo lá era uma ponte?

RUTH

Era sim. É que hoje em dia tá tudo muito mudado, Miguel.



RUTH (cont'd)

Ah, e além disso tudo, ainda tinha os caminhos malucos que precisava fazer pra chegar lá na escola. Parecia até coisa de filme... Desses que você gosta...

MIGUEL

Tipo Jumanji?

RUTH

É, é, esse aí mesmo.

Ruth está com o olhar disperso, repara em objetos dispostos no quarto de Miguel.

RUTH

Eu ficava com medo, mas depois eu me sentia mais forte ainda.

RUTH (cont'd)

Sabe? Por ter enfrentado tudo.

RUTH (cont'd)

A sorte é que você tem sua mãe hoje em dia pra te levar, ai fica bem mais fácil, né. Pensa se você tivesse que passar pelas mesmas coisas que eu passei. Hmm. Só se você fosse um super-herói...



Ao olhar para o lado Ruth percebe que Miguel não está mais sentado na cama. Ouve um barulho de chuveiro. A porta do banheiro está semi aberta, deixando escapar o vapor da água quente.

#### **8. BANHEIRO - INT. - DIA**

Miguel tem uma expressão destemida. Os olhos apertados, as sobrancelhas curvadas, a boca semiaberta. Desliga o chuveiro.

#### **9. QUARTO DE MIGUEL - INT. - DIA**

Miguel está parado em frente ao seu guarda-roupa. Ele abre as portas com velocidade. Seu uniforme está pendurado em um cabide. Mas não é o seu uniforme usual. É o traje de um super-herói.

Com os olhos semicerrados, Miguel encara o uniforme e em seguida o pega com agilidade.

Enquanto Miguel veste o uniforme, detalhes dos mais diversos são revelados. Pega sua mochila, que levita até ele e sai do quarto.

#### **10. PORTÃO DA CASA - EXT.- DIA**

Miguel se despede de sua avó com um beijo na bochecha, dá um pulinho para alcançá-la, e segue em direção à rua.

MIGUEL

Tchau, vó!

#### **11. RUA - EXT.- DIA**

Miguel anda empolgado pelas ruas de seu bairro. Vê poucas pessoas por ali e alguns gatos.

RUTH (V.O)



Eu me lembro como se fosse hoje... A gente atravessando a ponte...

## **12. PONTE - EXT.- DIA**

Miguel está de frente para a ponte. Sua pele brilha levemente com o suor do corpo.

RUTH (V.O)

A gente morria de medo de passar lá. Eu e a tia Raquel.

É uma ponte comprida, de madeira. Lhe faltam alguns fragmentos da estrutura. Há uma corda, suja e gasta, que permeia toda a extensão da ponte. Apesar disso, a ponte passa a impressão de sustentar quem quer que a atravesse. Ao redor há algumas árvores e, por baixo da ponte, passam as águas calmas de um rio avermelhado.

Miguel dá passos lentos, cautelosos e pequenos em direção ao solo gasto de madeira. Com uma das mãos, seca o suor do rosto. Olha para frente. A pena de um pássaro que sobrevoava a ponte atinge o solo e faz com que a estrutura balance e emita um ruído baixo.

RUTH (V.O)

Eu lembro que as crianças mais velhas atravessavam primeiro. Eu e a tia Raquel sempre ficávamos pra trás.



Miguel dá o primeiro passo. A ponte range e balança levemente. Segue com cautela até a metade do caminho. A cabeça virada pra baixo, para o solo e o rio que passa sob ele. Alguns jacarés passam pelo rio abaixo. As mãos segurando a corda gasta. O suor pingando do rosto. A respiração delicada, como se qualquer exagero pudesse acarretar em um desastre.

RUTH (V.O)

E os meninos mais velhos iam pro fim da ponte e ficavam balançando. Minha nossa senhora a gente morria de medo.

Ao chegar na metade, Miguel para por um momento e solta a respiração que veio mantendo até ali. Ainda com a cabeça voltada para baixo, Miguel repara que a ponte se balança bruscamente. Ao olhar pra frente, no fim da ponte, nota crianças grandes, muito maiores que ele, rindo e se balançando.

RUTH (V.O)

Mas a gente ia assim mesmo, né. Não tinha jeito. Se não a gente ia tá lá até agora, esperando eles pararem.

Miguel aperta as mãos nas cordas, com força. Está paralisado. Olha as crianças à sua frente, que apontam e riem dele.

RUTH (V.O)

Sabe como o povo diz né? Não pode marcar bobeira... A gente segurava uma na mão da outra, fechava os olhos e saía correndo.



Miguel aperta os olhos com força e se prepara para correr. Assim que dá os primeiros passos...

MIGUEL .

AAAAAAAAAH!

### **13. VIADUTO - EXT.- DIA**

Sons frenéticos de buzinas. Miguel para. Ao abrir os olhos, percebe que está no meio da rua movimentada. Carros e motos passam por ele com velocidade. As crianças da ponte, que antes balançavam para assustá-lo, agora se transformaram em carros. Buzinam quando o veem. Alguns motoristas gritam para que ele saia da rua.

Miguel fica atordoado, seu olhar perdido em meio ao caos da rua. O garoto fecha os olhos e aperta os punhos. Respira fundo. Os carros buzina mais e mais, até que o som cessa.

Miguel abre os olhos e traça mentalmente uma rota para sair dali. Os carros estão em câmera lenta, quase imóveis. O garoto corre os olhos ágeis pelas aberturas que se fazem entre os carros. Miguel segue em direção à calçada.

No caminho, ao passar por uma ciclovia, desvia rapidamente de uma bicicleta que passava em alta velocidade. Miguel segue correndo para a calçada, que está repleta de pedestres. Pessoas passam apressadas enquanto Miguel tenta desviar para chegar a tempo no ponto de ônibus. Quando consegue chegar no fim do viaduto, na esquina, nota que o ônibus está indo embora.



#### **14. PONTO DE ÔNIBUS - EXT.- DIA**

O ponto de ônibus está vazio. Há alguns cartazes colados na estrutura de concreto. Alguns que não foram removidos por inteiro, outros colocados recentemente.

Miguel está sentado, cabisbaixo. Suas pernas balançam, ainda não alcançam o chão. Sua mochila está no colo.

Sons de assobio chamam a atenção de Miguel. O garoto olha ao redor, em busca de alguém que possa estar emitindo o som.

ROSTO NO ORELHÃO (RUTH)

Pssssiu!

Ao olhar a sua volta, Miguel repara que o orelhão na calçada à sua frente agora tem um rosto. Possui certa familiaridade com a feição de sua avó Ruth. Miguel arregala os olhos.

ROSTO NO ORELHÃO (RUTH)

No caminho que eu fazia pra escola, tinha um atalho... Eu pegava às vezes quando era criança.

Os olhos no orelhão direcionam para um caminho levemente demarcado ao lado do ponto de ônibus, em direção ao mato que tem ao redor. É possível ver alguns fragmentos enferrujados do trilho de um trem, sobrepostos pela grama verde desbotada.



MIGUEL

Mas, lá no mato?

Os olhos do orelhão piscam.

Miguel levanta. Devagar, vai em direção ao atalho. Para em frente, ajeita sua mochila nas costas e segue adiante. Passa por uma placa que indica que a estação de trem está desativada.

Ruth (V.O)

Segue o trilho!

### **15. TRILHO DO TREM - EXT.- DIA**

Ao chegar ao fim do atalho, Miguel avista um trilho de trem à sua frente. Está enferrujado. Ao lado do trilho, há uma estação de trem antiga. A pintura carrega marcas do tempo. Alguns bancos de madeira estão dispostos próximos à parede da estrutura.

Miguel anda sobre os trilhos do trem.

RUTH (V.O)

O pior era a ferrovia.

RUTH (V.O)

Eu nunca sabia quando o trem ia passar... O povo falava que se o trilho tremesse, era porque o trem tava perto.



RUTH (V.O)

Mas o trilho sempre tremia. Eu nunca sabia se tava perto, se tava longe...

Miguel se desequilibra e cai.

Em seguida, um barulho se sobressai sobre o silêncio que se instaurava na paisagem antiga: o trem surge nos trilhos e está a pouca distância de Miguel, que continua caído.

O garoto olha para o trem, ainda distante, mas visível. Demonstra medo. Está com os olhos um pouco arregalados. Tenta se levantar mas sua perna se mantém no chão, presa.

Miguel puxa a perna para si. Mas ela não lhe obedece. Ao fazer isso, o garoto percebe que o cadarço de seu tênis está preso embaixo do trilho, agarrado em alguma parte da estrutura. O trem se aproxima.

Miguel puxa o pé, com rapidez e desespero, na tentativa de desvencilhar o cadarço do trilho, mas não adianta.

O trem não perde velocidade. Está a poucos metros do garoto. Miguel consegue desenroscar o cadarço. Bem a tempo do trem passar sobre ele, dá um super salto e cai na parte de cima do vagão, agachado.

Miguel respira ofegante, deita-se sobre o trem e olha para o céu - azul, com poucas nuvens brancas espalhadas por ele. Umás mais densas do que outras. Em uma das nuvens, reconhece a forma do rosto de sua avó.

ROSTO NA NUVEM (RUTH)

Isso eu nunca fiz.

Miguel sorri, orgulhoso de si mesmo.

## **16. TREM - EXT.- DIA**



Na parte superior do trem, Miguel está deitado sobre uma portinha, que se abre e faz com que ele caia dentro do vagão vazio. Ele segue em direção a cabine do maquinista.

Ao chegar, se depara com uma porta estreita, que possui um pequeno visor quadrado, na parte superior. Tenta abrir a maçaneta, mas está trancada.

Miguel é mais baixo e não consegue ver o que quer que esteja atrás da porta. Dá pulinhos na tentativa de visualizar algo.

A porta se abre sozinha e revela a cabine do maquinista. Miguel fica impressionado com a quantidade de botões no painel.

Assim que adentra a cabine, o maquinista nota sua presença.

TIO EDSON

Miguel?!

MIGUEL

Tio?!

TIO EDSON

O que você tá fazendo aqui?

MIGUEL

É... To indo pra escola...

Edson encara Miguel.

Miguel se aproxima do painel.

MIGUEL

Eu não sabia que você era... piloto de trem?

O tio ri.



TIO EDSON

É, eu sou maquinista... Já faz uns anos na verdade. Você disse que tava indo pra escola, né? Parece que você se afastou um pouco do seu caminho. Eu posso te levar lá perto, já ajuda um pouco.

Miguel senta-se ao lado do tio, em um pequeno banco, e contempla a paisagem à sua frente.

MIGUEL

Isso aqui vai rápido né...

TIO EDSON

Até que sim. Tó, coloca isso...

Edson entrega um par de abafadores para Miguel colocar nos ouvidos.

TIO EDSON (cont'd)

Ninguém merece esse barulho na cabeça.

Miguel pega o abafador e posiciona-o nos ouvidos. É maior do que a sua cabeça, fica largo e o garoto tem que segurar para que não caia.

Miguel aprecia a paisagem por um tempo.

## **17. CARRO - INT.- DIA**

TIO EDSON

Miguel! Miguel!

O garoto olha para o lado e percebe que não está mais no trem. Está em um carro. Dirigindo, está o seu tio maquinista.

Miguel está atordoado, perdido.



TIO EDSON

É virando aqui sua escola, né?

Tio Edson aponta para a direita.

MIGUEL

É... Isso...

Para o carro na esquina.

Miguel acena e sai do carro.

### **18. SALA DE AULA - INT.- DIA**

As crianças estão olhando para a professora enquanto ela fala. Uma ou outra está rabiscando algo no caderno. Miguel conversa animado com um amigo e a professora chama sua atenção.

RUTH (V.O)

Mas aí quando eu chegava lá, eu sempre tinha história pra contar pras minhas amigas.

PROFESSORA

Miguel!

Miguel passa a prestar atenção na aula.

PROFESSORA

Continuando, o trem é algo muito especial da nossa cidade.

PROFESSORA

Vocês já viram? Conhecem a antiga estação?

Algumas crianças balançam a cabeça e respondem em afirmação, outras em negação. Miguel confirma, animado.



MIGUEL

Professora!

PROFESSORA

Pode falar.

MIGUEL

A minha vó falou desse trem pra mim já!

PROFESSORA

Ah, que legal Miguel!

MIGUEL

As pessoas falavam pra ela que se o trilho tivesse tremendo, era porque tava perto e ia passar logo.

PROFESSORA

Ah, que interessante, era isso mesmo..

MIGUEL

E meu tio era maquinista também.

PROFESSORA

Que chique! Ele vai poder falar melhor que eu, então.

PROFESSORA

Tive uma ideia... Turma, conversem com seus pais e avós hoje. Perguntem qual a lembrança que eles têm do trem. Se já andaram, se já viram... Tenho certeza que vão ter histórias ótimas. E amanhã vocês me contam o que descobriram.



Toca o sinal que indica o fim da aula.

### **19. CARRO - INT.- DIA**

O sinal da escola se confunde com a buzina dos carros.

VERÔNICA

Como foi a aula, Miguel?

MIGUEL

Foi muito legal, mãe! A gente viu na aula de história sobre o trem aqui da cidade. E eu já conhecia porque hoje a vó me contou as histórias malucas dela.

Verônica olha surpresa para Miguel.

MIGUEL

E eu descobri também que o tio era maquinista!

VERÔNICA

É mesmo? Que legal! Qual tio? Acho que nem eu sabia disso...

MIGUEL

O tio Edson.

VERÔNICA

Ahh, verdade.

Verônica pega o celular de Miguel da bolsa e entrega para o menino.

VERÔNICA

Aqui...



Miguel pega o celular e abre um sorriso largo. Imediatamente abre o jogo.

MIGUEL

Ah, lembrei agora! A professora passou uma tarefa sobre o trem pra amanhã.

Miguel pega o caderno e um lápis na mochila. Abre em uma folha em branco. Coloca o celular em cima do caderno. O garoto pega o lápis e segura como se fosse um microfone, faz um som como se fosse entrevistá-la (ham-ham).

MIGUEL

Mãe, vou te entrevistar. Você já andou de trem?

VERÔNICA

Ah, quando eu era criança eu ia pra todo lado de trem.

MIGUEL

Sério? E você gostava?

VERÔNICA

Eu adorava. O trem tinha até apelido! A gente chamava de coelho de ferro porque ele tinha duas chaminés que pareciam as orelhas de um coelho.

MIGUEL

Nossa...

A tela do jogo inicia e as palavras 'Play', 'Options' e 'Exit' piscam na tela.

Miguel anota em seu caderno: "apelido: coelho de ferro".



Miguel começa a desenhar o trem no caderno.

MIGUEL

E tem alguma história legal pra contar  
que aconteceu lá?

VERÔNICA

Teve um dia que a gente tava saindo da  
escola e indo pra praça, daí...

A câmera adentra o caderno.

FIM



## APÊNDICE B – CADERNO DE PRODUÇÃO

# audiovisual

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL

ORÇAMENTO DE PRODUÇÃO	
NOME DO PROJETO	Na Minha Época
MEMBROS DO GRUPO	Adilton Cassimiro de Oliveira, Brisa Azevedo de Almeida e Giovane Alencar de Moraes

	DESCRIÇÃO	QTD.	UNIDADE	QTD. DE UNIDADE	VALOR UNITÁRIO (R\$)	TOTAL DA LINHA (Qtd. x Qtd. de unidades x Valor unitário)
<b>1</b>	<b>PRÉ-PRODUÇÃO/PREPARAÇÃO</b>					
1.1	Impressão de rifas	1	verba	20	0,75	15,00
1.3	Compra de armazenamento Drive	12	verba	1	29,12	349,44
<b>Total de Pré-Produção/Preparação</b>						<b>R\$ 364,44</b>
<b>2</b>	<b>PRODUÇÃO/EXECUÇÃO</b>					
2.1	Dubladora do Miguel	1	serviço	1	300,00	300,00
2.2	Dubladora da Ruth	1	serviço	1	350,00	350,00
2.3	Dubladora da professora	1	serviço	1	0,00	0,00
2.4	Dublador do tio	1	serviço	1	0,00	0,00
2.5	Dublador da Mãe	1	serviço	1	0,00	0,00
2.6	Mesas digitalizadoras	1	verba	4	250,00	1.000,00
2.6	Contratação plano Adobe	1	verba	1	86,00	86,00
<b>Total de Produção/Execução</b>						<b>R\$ 1.736,00</b>



<b>3 PÓS-PRODUÇÃO/FINALIZAÇÃO</b>						
3.1	Taxa de registro do roteiro	1	verba	1	20,00	20,00
3.2	Envio pelo correio	1	serviço	1	14,50	14,50
3.3	Impressão do roteiro	1	verba	1	10,00	10,00
<b>Total de Pós-Produção/Finalização</b>						<b>R\$ 20,00</b>
<b>4 DIVULGAÇÃO</b>						
4.1	Divulgação em mídias sociais	1	serviço	1	0,00	0,00
4.2	Impressão de cartazes	1	serviço	15	6,50	97,50
<b>Total de Divulgação</b>						<b>R\$ 97,50</b>
<b>5 CUSTOS ADMINISTRATIVOS</b>						
5.1						
<b>Total de Custos Administrativos</b>						<b>R\$ 0,00</b>
<b>6 TRIBUTOS, TAXAS E RECOLHIMENTOS</b>						
6.1						
<b>Total de Tributos, Taxas e Recolhimentos</b>						<b>R\$ 0,00</b>
<b>SUBTOTAL DO PROJETO (POR FONTE DE RECURSO)</b>						
<b>TOTAL DO PROJETO</b>						<b>R\$ 2.217,94</b>



## APÊNDICE C – CADERNO DE ARTE

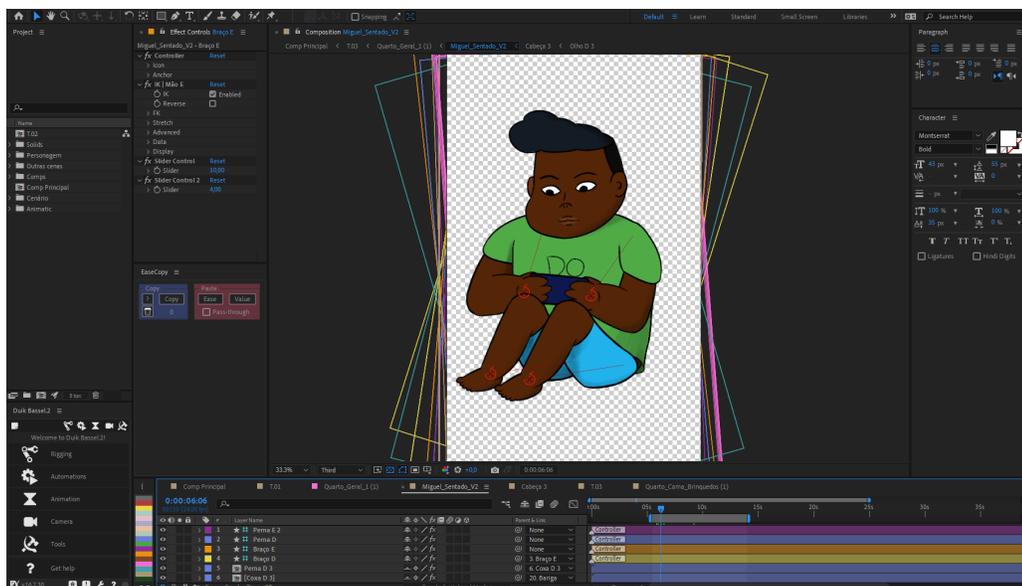


Figura 30 - Rig de personagem no After Effects. Print de tela.

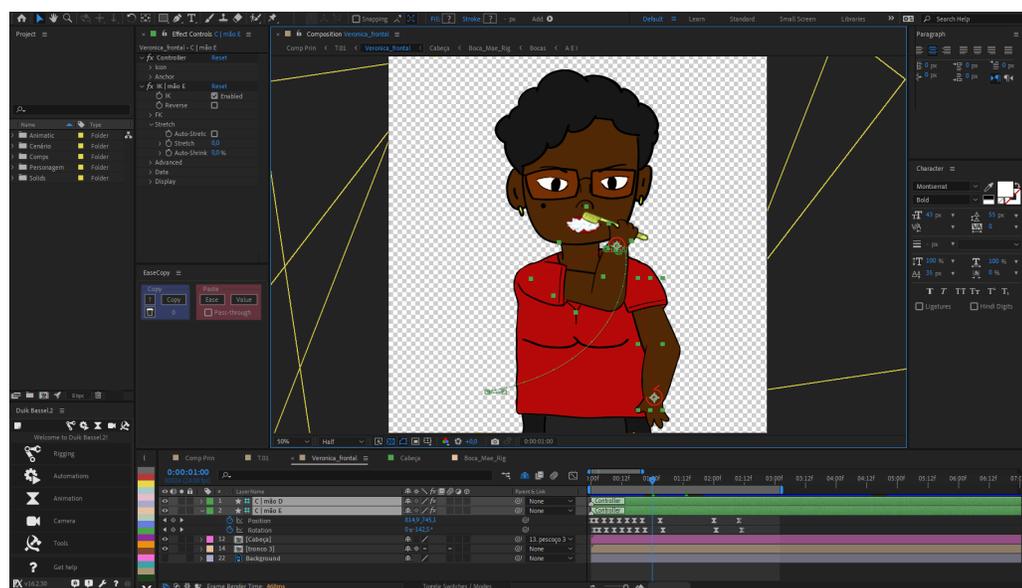


Figura 31 - Rig de personagem no After Effects. Print de tela.

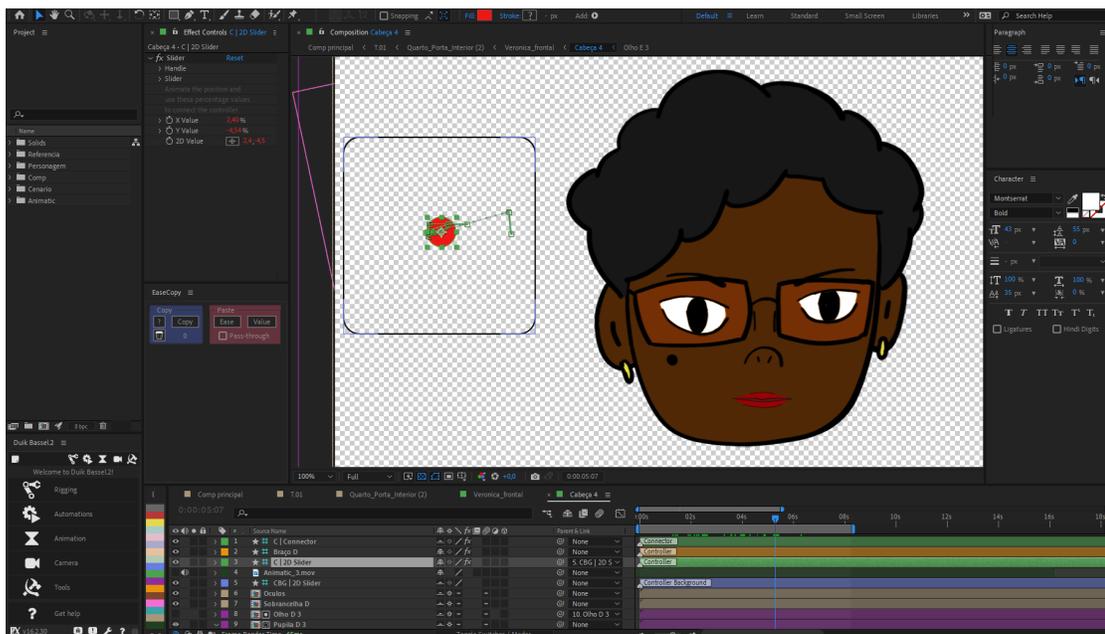


Figura 32 - Rig de rosto no After Effects. Print de tela.

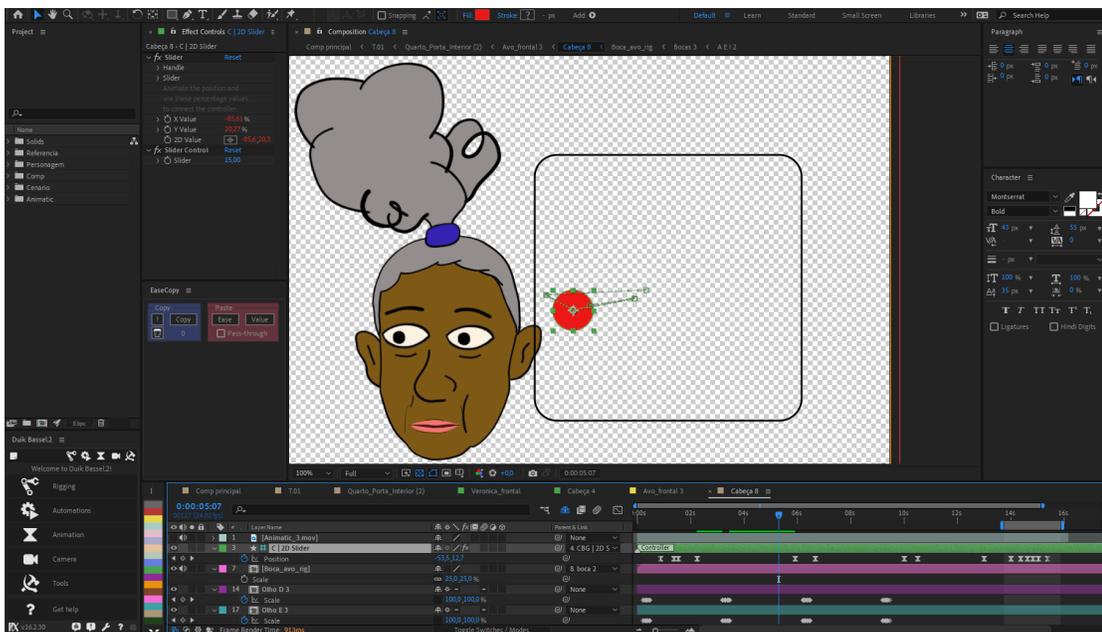


Figura 33 - Rig de rosto no After Effects. Print de tela.

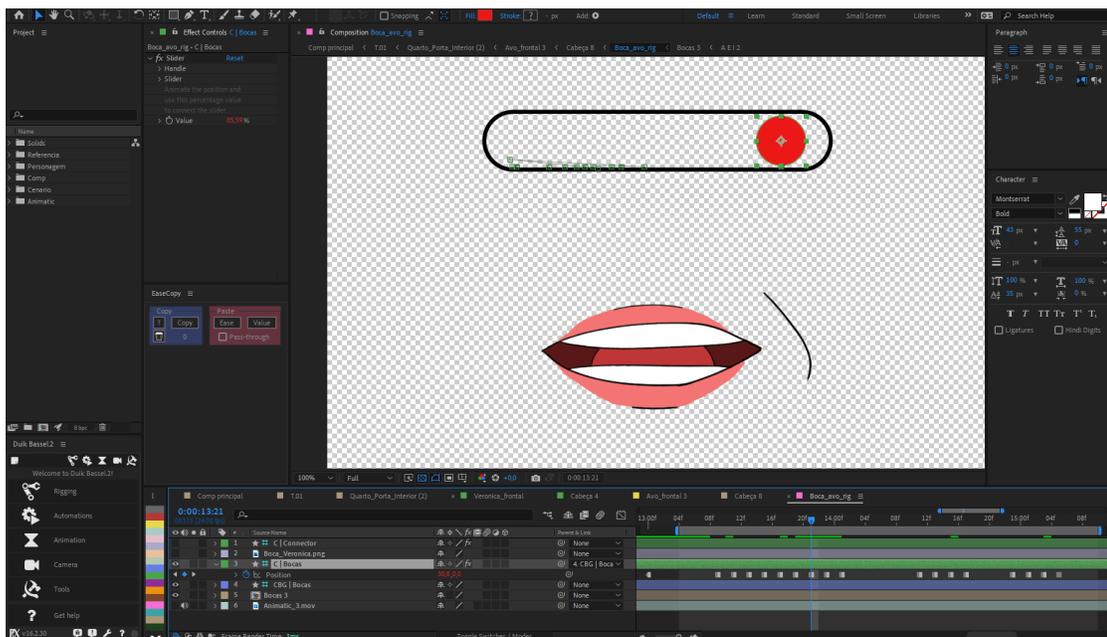


Figura 34 - Rig de boca no After Effects. Print de tela.

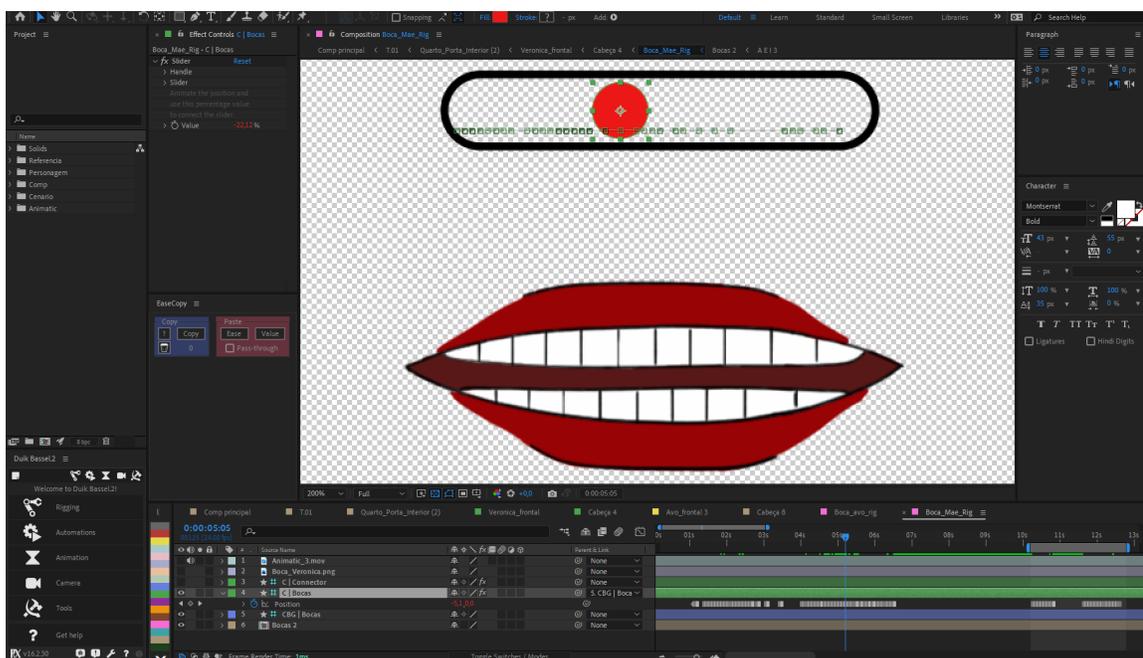


Figura 35 - Rig de boca no After Effects. Print de tela.



Figura 36 - Cenário antes da pintura



Figura 37 - Cenário antes da pintura



Figura 38 - Referências para Concept Art da Ponte Segredo. Print da tela.

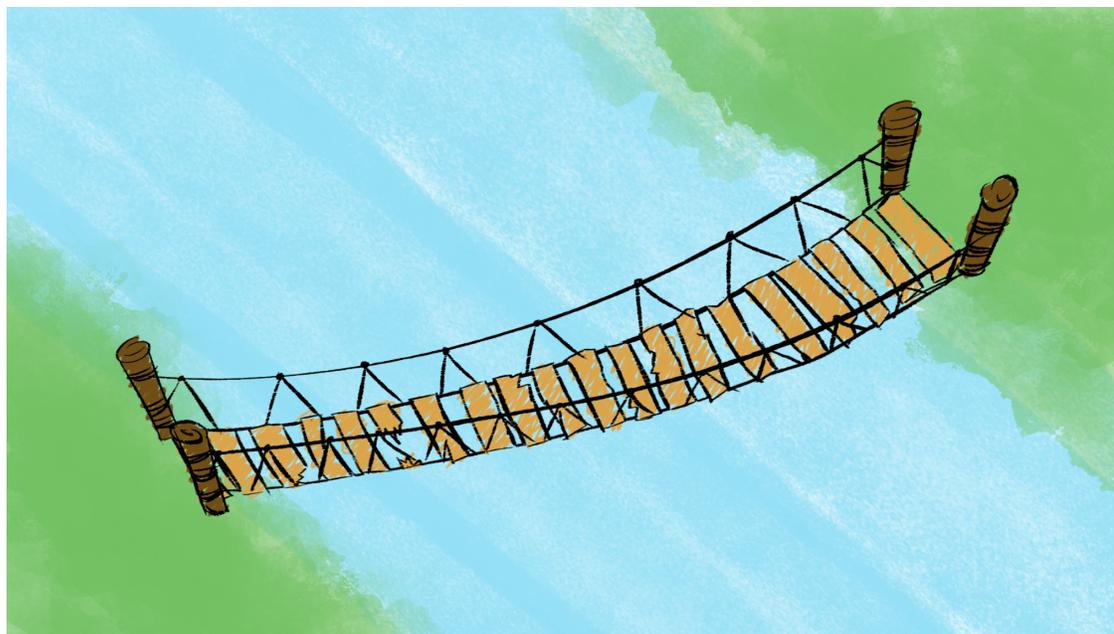


Figura 39 - Concept Art Ponte Segredo. Print da tela.



Figura 40 - Referências para Concept Art da Sala de Aula. Print da tela.



Figura 41 - Referências para Concept Art da Sala de Aula. Print da tela.



Figura 42 - Concept Art Sala de Aula.

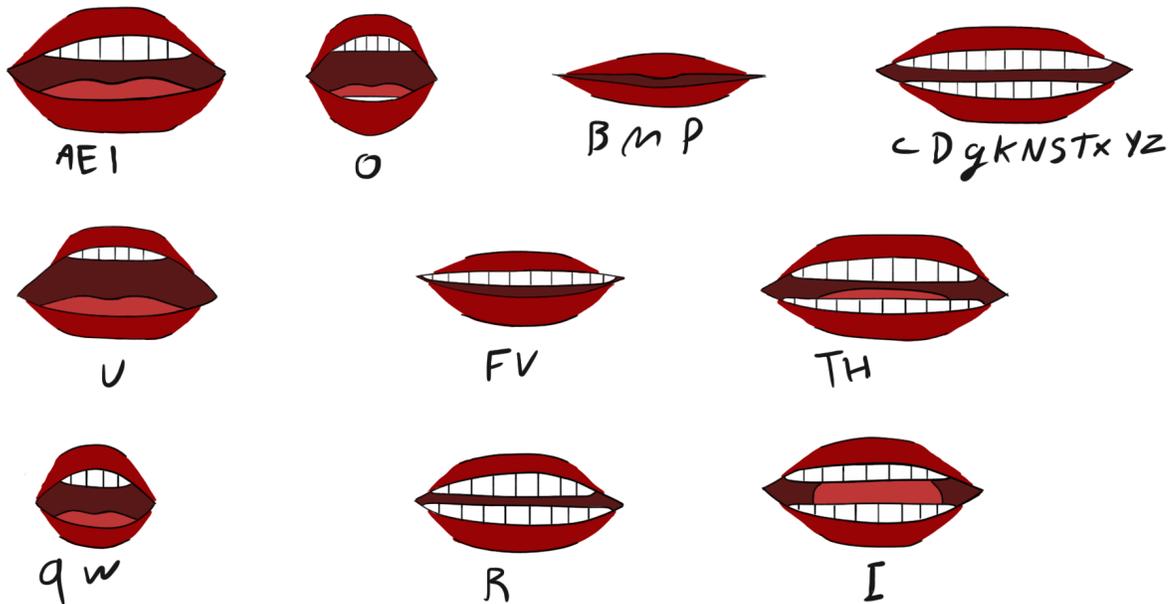


Figura 43 - Desenho das bocas da personagem Verônica.

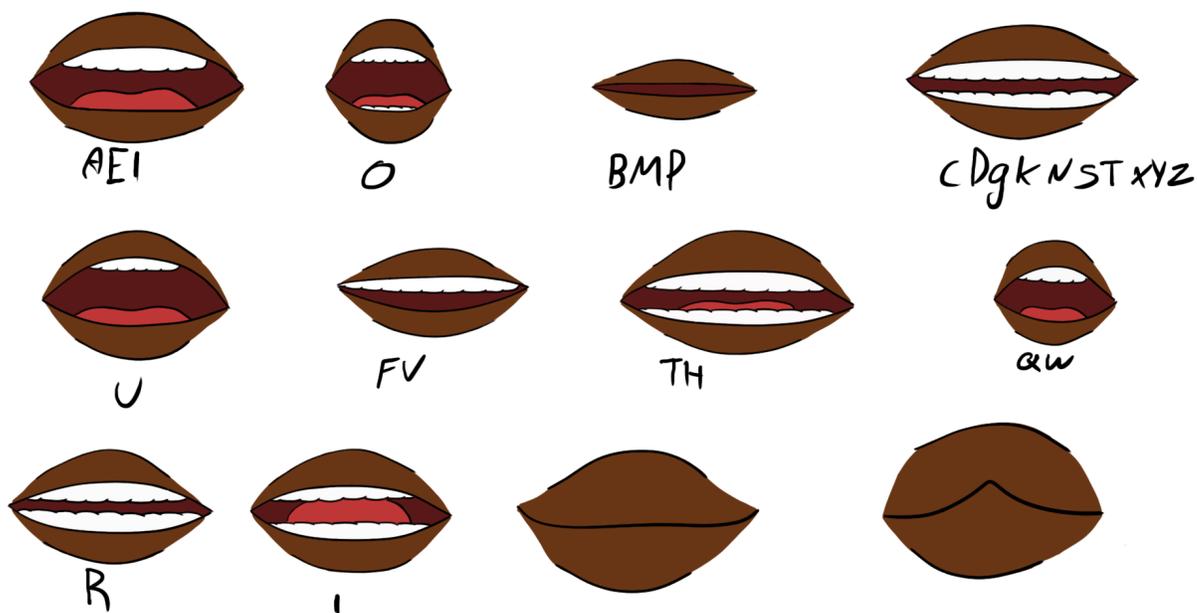


Figura 44 - Desenho das bocas do personagem Miguel.

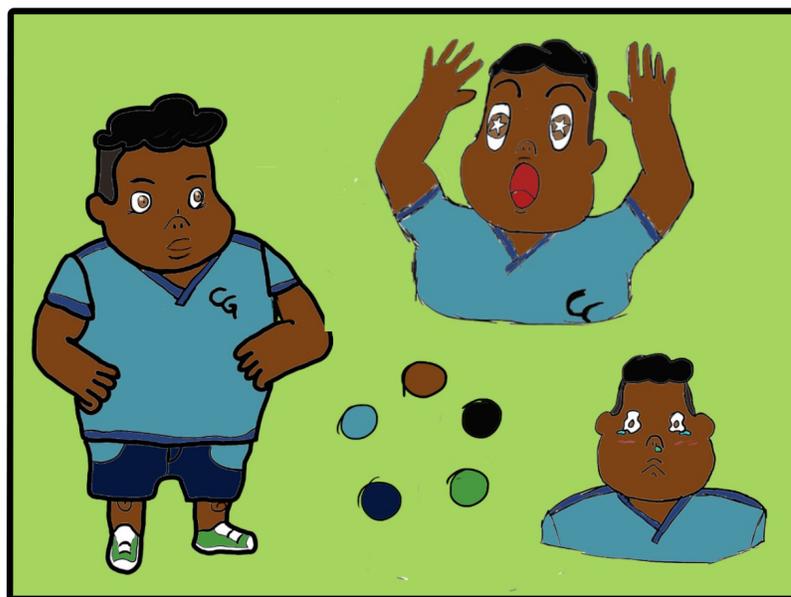


Figura 45 - primeira versão do personagem Miguel.

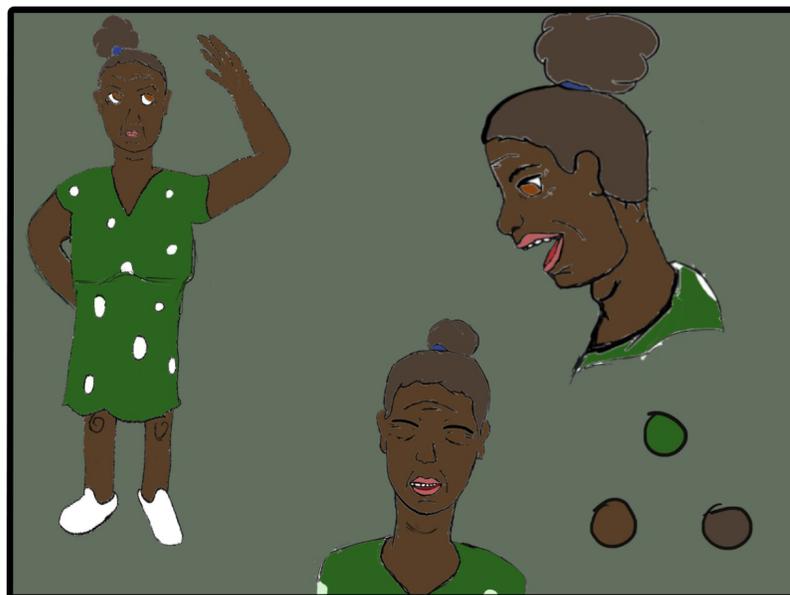


Figura 46 - primeira versão da personagem Ruth.



Cena 2: Sala casa dos personagens

Figura 47 - primeira cena a ser testada.