



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
“Obscura Justiça”

Gabriel Lima Rodrigues Sequeira
Rafael de Sousa Santos
Wallace José Ovando
Wittória Kauany Souza Barbosa

Campo Grande
JUNHO/2025

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



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



OBSCURA JUSTIÇA

**Gabriel Lima Rodrigues Sequeira
Rafael de Sousa Santos
Wallace José Ovando
Wittória Kauany Souza Barbosa**

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



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: “TCC de Animação Obscura Justiça”

Acadêmicos: Gabriel Lima Rodrigues Sequeira, Rafael de Sousa Santos, Wallace José Ovando Pinto e Wittória Kauany Souza Barbosa

Orientador: Régis Orlando Rasia

Data: 27/06/2025

Banca examinadora:

1. Júlio Carlos Bezerra
2. Vitor Tomaz Zan

Avaliação: (X) Aprovado () Reprovado

Parecer: A banca elogia a qualidade do trabalho apresentado, reconhece a ambição do grupo e incentiva que prossigam com os processos de finalização do curta-metragem.

Campo Grande, 27 de junho de 2025.

NOTA
MÁXIMA
NO MEC

UFMS
É 10!!!



Documento assinado eletronicamente por **Régis Orlando Rasia, Professor do Magisterio Superior**, em 03/07/2025, às 15:36, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

NOTA
MÁXIMA
NO MEC

UFMS
É 10!!!



Documento assinado eletronicamente por **Vitor Tomaz Zan, Professor do Magisterio Superior**, em 07/07/2025, às 09:55, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

NOTA
MÁXIMA
NO MEC

UFMS
É 10!!!



Documento assinado eletronicamente por **Julio Carlos Bezerra, Professor do Magisterio Superior**, em 07/07/2025, às 10:08, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



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, informando o código verificador **5687173** e o código CRC **91215CD9**.

COLEGIADO DE GRADUAÇÃO EM AUDIOVISUAL (BACHARELADO)

Av Costa e Silva, s/nº - Cidade Universitária

Fone:

CEP 79070-900 - Campo Grande - MS

Referência: Processo nº 23104.015726/2025-41

SEI nº 5687173



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



AGRADECIMENTOS

Agradecemos, primeiramente, ao nosso orientador Régis Rasia, por partilhar de nossa ideia e vontade, ter aceitado embarcar nessa jornada e nos orientado durante esse longo caminho sinuoso. Também, ao curso de Audiovisual da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul e todos seus professores, que nos prepararam e ensinaram, durante mais de quatro anos, tudo que pudemos pôr em prática durante a realização deste curta-metragem. Agradecemos todo o apoio dado por esse maravilhoso corpo docente para nosso grupo.

Eu, Gabriel Lima Rodrigues Sequeira, primeiramente agradeço aos meus colegas que aceitaram participar desse grande desafio junto a mim: Rafael, Wittória e, principalmente, Wallace, por nossa amizade duradoura. Amigos esses que estiveram comigo durante um processo que levou mais de dois anos, cheio de desafios, incertezas e receios, mas que, venturosamente, se concluiu de uma maneira que nenhum de nós poderíamos sonhar. Agradeço à minha irmã, mãe e pai, que estiveram sempre do meu lado, ajudando, apoiando e torcendo pelo projeto quando ainda era apenas uma ideia. À minha namorada, Giulia, que durante dois anos me aturou – praticamente diariamente – falando sobre meus pensamentos, medos e vontades relacionadas ao filme. Me ajudou a criar essa história, a gravar referências, criar desenhos e animar, se tornou a protagonista do curta-metragem e, o mais importante, esteve do meu lado, sempre, me dando forças quando eu mais precisava. Agradeço ao curso de Audiovisual da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul e ao seu corpo docente por quatro dos melhores anos da minha vida, onde aprendi, cresci e me entendi como ser humano e artista. Ao meu professor e orientador, Régis, que esteve presente nos incentivando a

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



melhorar cada vez mais, em cada texto, cada plano e cada ideia. E, por último, agradeço aos colegas do curso que, sem a sua ajuda, esse filme não poderia ter sido realizado.

Eu, Rafael de Sousa Santos, gostaria de expressar minha mais profunda gratidão aos meus pais, que mesmo à distância, nunca deixaram de me apoiar em cada decisão da minha vida. Nos momentos em que o desânimo bateu, foram eles que estiveram ao meu lado com palavras de incentivo, preocupação genuína e todo o apoio do mundo, me mostrando que eu era capaz de seguir em frente. Agradeço também aos meus amigos e aos companheiros de projeto, que foram fundamentais para que esse trabalho se tornasse realidade. Cada reunião, cada debate, cada ideia compartilhada fez diferença. Ver o resultado final deste projeto e tudo o que construímos juntos ao longo dessa trajetória incrível é, sem dúvida, uma das maiores recompensas dessa caminhada.

Eu, Wallace José Ovando Pinto, agradeço aos meus colegas de grupo Gabriel, Wittoria e Rafael, que abraçaram o projeto e deram tudo de si para sua realização. Ao Gabriel, o principal idealizador e amigo ao longo do curso, agradeço de forma especial por toda a nossa jornada juntos na UFMS. Agradeço ao meu namorado, Naudir, que sempre me deu apoio e me inspira com sua determinação e empenho. Como professor, ele me ensinou e me fez ir além nessa jornada. E, mesmo que ele não se sinta assim, é sim uma pessoa que inspira todos ao seu redor. Agradeço a todos os artistas e alunos do audiovisual que contribuíram para a realização deste projeto: Isabelly Costa, Guilherme, Gabriela e Lívia. Ao nosso orientador Régis, por nos incentivar e nos direcionar no desenvolvimento do nosso filme. Ao professor Júlio, que me deu apoio e oportunidades durante minha trajetória no curso. E um agradecimento especial à minha mãe, que sempre apoiou minha educação, e ao meu pai, que nunca deixou faltar nada para nós.

Eu, Wittória Kauany Souza Barbosa, agradeço, primeiramente, aos professores e colegas da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul que fizeram parte desta jornada

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



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



acadêmica, contribuindo significativamente para minha formação e para a realização deste trabalho. A todos que, com palavras de apoio ou gestos de incentivo, me ajudaram a não desistir e a continuar trilhando este caminho, deixo aqui minha sincera gratidão. Em especial, agradeço ao meu amigo Wallace, por sua constante disponibilidade em me auxiliar e compartilhar seus conhecimentos sempre que precisei, e à Gabriela, que contribuiu em diversas etapas deste projeto, à sua maneira, com dedicação e apoio. Sou imensamente grata à minha mãe, por todo o amor, força e incentivo. Agradeço também aos meus amigos, que estiveram ao meu lado nos momentos difíceis, oferecendo apoio, companhia e motivação. À minha família como um todo, deixo meu mais profundo agradecimento por todo o suporte e presença constante ao longo dessa caminhada.

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



SUMÁRIO

Resumo	7
Apresentação	8
Fundamentação teórica	10
Discussão acerca dos procedimentos para a realização do curta	15
3.1 Roteiro	15
3.2 Direção	20
3.3 Direção de fotografia	28
3.4 Montagem e edição	36
3.5 Produção	42
3.6 Som	48
3.7 Direção de arte	56
3.8 Design de personagens	63
3.9 Animação	70
Considerações finais	76
Referências	78
Apêndice A – Roteiro	81
Apêndice B – Caderno de produção	133
Apêndice C – Caderno de arte	136



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



RESUMO:

Obscura Justiça é um curta-metragem de animação 2D que acompanha Bárbara, uma jovem perita criminal designada para investigar desaparecimentos misteriosos em Moria, uma cidade marcada pela criminalidade e corrupção. Sob ordens de seu chefe, ela deve investigar secretamente seu parceiro, o enigmático Detetive, e principal suspeito no caso. A trama explora dilemas éticos, como o uso da força policial e o papel do justiceiro em uma sociedade em decadência, enquanto Bárbara se aprofunda em um mundo sombrio que desafia suas convicções. Com variações de estilos e *frame rates* que reforçam sua narrativa crítica e reflexiva, além de abordar questões sociais e desconstruir o estigma de que a animação é um gênero infantil, o projeto celebra a liberdade artística e propõe um olhar moderno sobre o clássico cinema animado.

PALAVRAS-CHAVE: animação 2D, Filme *Noir*, obscura justiça, Campo Grande, Mato Grosso do Sul



1. APRESENTAÇÃO

O filme acompanha Bárbara, uma jovem perita criminal do interior, designada para trabalhar na cidade de Moria, uma metrópole moderna marcada por terrores, injustiças e uma insaciável criminalidade. Encarregada de investigar casos de desaparecimentos misteriosos, Bárbara se vê envolvida em uma trama que coloca em risco não apenas suas posições, mas também sua própria vida. Ao chegar à cidade, seu chefe, o Xerife, a instrui a investigar secretamente seu novo parceiro, o enigmático e suspeito Detetive. Assim, Bárbara assume o papel de agente dupla: enquanto trabalha como perita criminal, também tenta desvendar os segredos obscuros que seu colega esconde. No entanto, o Detetive manipulador, com sua astúcia, induz Bárbara a questionar suas suspeitas e a mergulhar em um mundo sombrio e cruel, onde a linha entre o certo e o errado é tênue e frágil.

A narrativa se passa em uma cidade moderna de estética *Noir*, corrompida pela decadência moral e social, com discussões sobre justiça, violência urbana e corrupção estrutural. Questões como o papel do justiceiro, o uso da força policial e o dilema ético sobre salvar vidas em um ambiente de degradação social permeiam o enredo, criando um panorama crítico e reflexivo sobre a sociedade contemporânea. O curta-metragem foi realizado com técnicas de animação 2D digital, apresentando uma identidade visual diferente, a obra propõe uma celebração da liberdade artística e estilística. Cada cena poderá apresentar traços diversos, variando em estilos e níveis de detalhamento, com alterações dinâmicas de *frame rate*, criando um fluxo narrativo que reflete a dualidade e a tensão da história.

Além de sua proposta estética particular, *Obscura Justiça* traz discussões como a banalização do poder, a violência urbana e o papel da polícia em uma sociedade corrompida. É fundamental trazer esta complexidade narrativa para o filme, criando um



mundo inconfundível em que seus personagens verborrágicos compõem primordialmente a história. Ao adotar uma abordagem adulta e crítica, o curta-metragem desafia o estigma de que a animação é um gênero estritamente infantil. O projeto prioriza a forma e a estética como elementos fundamentais, explorando técnicas como animação exclusivamente por som e cenas em *still*.

A temática adulta, os questionamentos sociais e a liberdade estética visam consolidar *Obscura Justiça* como seu próprio ser, evidenciando o potencial crítico e artístico do gênero e contribuindo para a sua valorização como forma de expressão universal.



2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Obscura Justiça se fundamenta em uma rica tradição cinematográfica e literária, que vai desde o *Noir* clássico até as animações experimentais contemporâneas. Essa base teórica sustenta as escolhas narrativas e estéticas do projeto, proporcionando uma experiência visual e temática complexa. Ao combinar as influências dos gêneros cinematográficos, dos quadrinhos e das animações modernas, o curta-metragem busca criar uma obra que é, ao mesmo tempo, criativa e enraizada em tradições artísticas sólidas.

O curta-metragem é um exercício narrativo e estético que se apropria da animação 2D digital como ferramenta principal de expressão artística. A obra se propõe a explorar os limites do audiovisual por meio de uma abordagem estilística particular, que combina diferentes traços artísticos e técnicas de animação. A história aborda temas profundos, como o maniqueísmo de uma sociedade, os dilemas éticos enfrentados por setores ligados à justiça e o impacto da decadência urbana em seus cidadãos.

Para sustentar as decisões artísticas e narrativas do projeto, faz-se necessário um aprofundamento teórico que abrange referências literárias e cinematográficas, entre elas as obras do cinema *Noir*, Expressionismo alemão, quadrinhos e animações contemporâneas. Estes fundamentam *Obscura Justiça*, oferecendo uma base sólida para suas escolhas estéticas e filosóficas. Caracterizado por sua atmosfera sombria, personagens moralistas e uma estética visual marcada por contrastes dramáticos entre luz e sombra, ponto essencial para a construção da cidade fictícia de Moria. Em *Encyclopedia of Film Noir*, de Geoff Mayer e Brian McDonnell (2007), é oferecido um panorama detalhado do cinema *Noir*, mas, também, do expressionismo na história do cinema, com análises visuais e temáticas que serviram como inspiração para a construção da ambientação de Moria e sua relação com a população. Os autores comentam sobre o gênero expressionista e como esse conceito relaciona a psique dos personagens diretamente com a cidade:



O termo “expressionismo” na arte, é geralmente atribuído a trabalhos que tentam, de alguma forma, retratar a vida emocional interior de uma pessoa, ao invés de simplesmente mostrar a realidade do ambiente externo. De fato, nestes trabalhos, os contornos visuais do mundo exterior podem ser distorcidos de uma maneira que expresse melhor o ansioso (e atormentado) mundo interior de seus personagens. (MAYER, MCDONNELL, 2007, p. 72, *tradução nossa*)¹

A cidade, com seus becos escuros e arquitetura opressiva, reflete a corrupção moral e social que permeia os habitantes e influencia as ações dos protagonistas. O uso de ângulos de câmera distorcidos (lentes grandes angulares, planos zenitais, câmeras enterradas no chão) e iluminação contrastante (*low key*, de alto contraste e apoiada por sombras e luzes direcionadas) cria uma ambientação de carga claustrofóbica e com alto teor psicológico, diretamente inspirada no cinema de gênero. No plano narrativo, oferece uma base sólida para os dilemas éticos enfrentados pelos personagens principais, Bárbara e Detetive. Eles representam figuras arquetípicas do cinema de gênero: pessoas em busca de respostas em um mundo caótico e moralmente ambíguo. A investigação dos assassinatos na cidade de Moria serve como pano de fundo para explorar questões mais profundas sobre justiça, poder e moralidade.

Também, como comentado no livro *Film Noir: A Very Short Introduction*, de James Naremore, 2019, o autor traz análises da construção da masculinidade no *Noir* e como ela é subvertida. A desconstrução do caráter masculino do cinema de gênero e do conceito da *femme fatale*, justamente pelo protagonismo feminino, traz uma dicotomia muito mais interessante e profunda para a história, quebrando a fórmula e transformando Bárbara em uma personagem forte e independente, livre das amarras simbólicas impostas pelo gênero.

¹ “The term expressionism in the arts is usually taken to denote works that attempt somehow to depict the inner emotional life of a person rather than merely showing the reality of the external environment. Indeed, in such works the visual lineaments of the outer world may be distorted in order to better express the anxious (even tormented) inner world of the characters.” (MAYER, MCDONNELL, 2007, p. 72)



[...] a *femme fatale* do *noir* tem suas origens nos medos masculinos das mulheres modernas e, embora ela geralmente possua um final ruim, ela continua se mostrando uma ameaça à ordem natural das coisas e faz o que E. Ann Kaplan descreve como um importante “trabalho ideológico”. (NAREMORE, 2019, p. 71, *tradução nossa*)²

Vale destacar que a *femme fatale* surge na trama dos filmes *Noir* justamente para provocar o desequilíbrio do protagonista — um desequilíbrio que, por vezes, se enraíza em suas inseguranças. Afinal, seria ela, a mulher enigmática, a verdadeira executora dos crimes? Em outras ocasiões, é ao dar forma ao desejo e à pulsão erótica do protagonista que ela instaura o medo. Cabe a ela conduzir, nas derivas da aventura, a ameaça velada que espreita o herói. Bárbara, por sua vez, parece operar em outra chave. Ela é a figura que busca entender o crime, e o detetive que ela investiga traz traços dessa figura fatal, mas na chave inversa do gênero.

O expressionismo alemão, especialmente em filmes como *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), de Robert Wiene e *Nosferatu* (1922), de F. W. Murnau, conforme comentado no livro *Film Noir: A Very Short Introduction* – em que é oferecido uma conexão direta entre o expressionismo alemão e cinema *de gênero*, explicando como elementos visuais podem ser usados para amplificar temas psicológicos—, oferece uma estética visual que inspira diretamente os cenários e enquadramentos de *Obscura Justiça*. Naremore comenta que o termo “*film noir*” surgiu na crítica francesa para descrever filmes estadunidenses que apresentavam uma estética sombria e temas psicológicos profundos – características associadas ao expressionismo alemão. O autor destaca que diretores e técnicos alemães, como Fritz Lang e Robert Siodmak, emigraram para *Hollywood* e trouxeram técnicas e estilísticas expressionistas, como o uso dramático de luz e sombra. (NAREMORE, 2019, p. 20)

² “[...] the noir femme fatale has origins in male fears of modern women, and although she usually comes to a bad end, she nevertheless remains a threat to the proper order of things and does what E. Ann Kaplan describes as important “ideological work.” (NAREMORE, 2019, p. 71)



O uso de cenários distorcidos, linhas angulosas e iluminação extrema no expressionismo é incorporado ao filme para intensificar o impacto psicológico da trama. Em *Moria*, os prédios parecem se inclinar sobre os personagens, simbolizando a pressão constante exercida pela cidade sobre seus habitantes. Essa abordagem conecta os elementos visuais à narrativa, criando um ambiente que é tanto um reflexo externo quanto uma extensão do estado psicológico dos protagonistas.

A animação 2D digital é a base técnica do projeto, e sua flexibilidade permite a exploração de estilos variados. A liberdade criativa de cada animador, somada à variação de taxa de quadros, adiciona uma camada experimental ao curta-metragem. Neste sentido, o livro canônico para a história do cinema brasileiro, *A experiência do cinema: antologia* (1983), coletânea de Ismail Xavier, foi de suma importância para o entendimento da subversão do cinema comercial e do experimentalismo na animação, principalmente como comentado por grandes cineastas como Stan Brakhage.

Foi combinado um afastamento teórico dos manuais de “como animar”, vistos em grandes filmes comerciais, como os da *Disney*. No livro *The Illusion of Life: Disney Animation*, por Ollie Johnston e Frank Thomas, é discutido com veemência os 12 princípios fundamentais da animação. Estes são: comprimir e esticar; antecipação; encenação; ação direta e pose a pose; continuidade e ação de sobreposição; começar e terminar devagar; arcos; ação secundária; cronometragem; exagero; desenho sólido; e apelação. Estes princípios são, indubitavelmente, funcionais, constituindo uma gigantesca biblioteca de exemplos. Porém, se limitar a conceitos como a cronometragem, o exagero e comprimir e esticar, afastaria *Obscura Justiça* da sua principal referência: os quadrinhos. Obras como *A Vida Secreta de Londres* (2017), de Neil Gaiman e Alan Moore, *Tartarugas Ninja vol. 1* (1980), de Kevin Eastman e Peter Laird, *Batman o Cavaleiro das Trevas* (1986) e *Demolidor*, de Frank Miller, e a série de HQs *Watchmen*, escrito por Alan Moore, constituem nosso repertório teórico e visual, além de ajudar a construir uma narrativa destinada para um público mais maduro.



Sobre os dois últimos conceitos comentados no livro *The Illusion of Life: Disney Animation*, os autores explicam que o exagero é um efeito especialmente útil para animação, pois movimentos animados que buscam uma imitação perfeita da realidade podem parecer estáticos ou monótonos e, o comprimir e esticar, por muito se torna o mais importante dos doze princípios básicos da animação, sendo vital para a transmissão de peso, volume e flexibilidade aos objetos em movimento. (JOHNSTON; THOMAS, 1997, pp. 46–69).

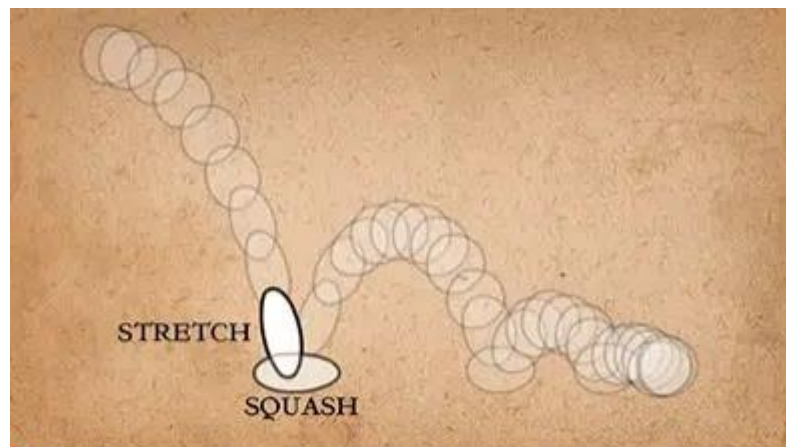


Figura 1 - Princípio Comprimir e Esticar

A ausência de *frames* entre ações e distorção das proporções físicas dos personagens, mimetiza a desejada sensação de imagens estáticas das páginas de um gibi. Conhecer o usual é fundamental para entender como superá-lo, e como modificar nossas próprias técnicas para que o conceito base seja atingido.



3. DISCUSSÃO ACERCA DOS PROCEDIMENTOS PARA A REALIZAÇÃO DO CURTA

3.1 Roteiro

Gabriel Sequeira e Wallace José

O início da escrita do projeto de *Obscura Justiça* se deu antes mesmo da pré-produção do filme iniciar, em março de 2023. Com uma ideia base, vinda de uma atividade da matéria de Animação, criamos nosso antagonista, o Detetive, e os pontos-chave que nossa história adotaria: como dito anteriormente, calcada na estética *Noir*. Com base em estudos feitos sobre os grandes filmes do gênero, conseguimos traçar uma linha narrativa visando um público mais adulto, com uma trama mais complexa em termos psicológicos, com acontecimentos que impulsionaram nossa história.

Com um conhecimento inicial do tema, nossa protagonista surgiu subitamente neste novo projeto: Bárbara, uma jovem perita policial de cidade pequena que almeja o alto status de detetive. Bárbara se desenvolveu organicamente, sua personalidade criada e logo seu *design* artístico também, muito inspirada em fortes figuras femininas, como a detetive e personagem de *videogame* Carmen Sandiego, bem como Clarice Starling, protagonista de *O Silêncio dos Inocentes* (1991). A presença de uma mulher no papel de poder em filmes policiais e principalmente do cinema *Noir*, foi muito discutida e polida para uma escrita mais complexa e livre de clichês em nosso roteiro. Como comentado no livro *Encyclopedia of Film Noir* (2007), de Geoff Mayer e Brian McDonnell:

Nos anos 70 e 80, teóricas feministas prestaram atenção particular na representação da mulher no *film noir* [...]. Por um lado, elas admiravam a energia e autodomínio das *femmes fatales*, mas também sentiam que muitas histórias do *noir* ou puniam cruelmente essas mulheres pela sua independência ou sujeitava-as a duros julgamentos pelos protagonistas



masculinos com os quais dividiam tela. (MAYER, MCDONNELL, 2007, p. 161, *tradução nossa*)³

Desde o início, sabíamos que Bárbara deveria ser uma personagem forte — alguém deslocada daquele mundo, mas capaz de tomar as rédeas da narrativa por conta própria. Ela é uma mulher destemida, convicta em seus ideais e marcada por uma ética quase romântica. Ao longo da história, porém, Bárbara amadurece, por assim dizer, suas convicções deixam de ser regidas pelo sonho e se aproximam de um realismo mais duro, sem que isso signifique renunciar a seus princípios e valores morais. Utilizamos de discussões sobre a presença da figura feminina estereotipada, para subverter o tema e construir a protagonista e personagem mais complexa da trama, cheia de inseguranças e convicções que a tornam única, uma luz de esperança em um mundo morto e opressor.

Não há um vilão claro em *Obscura Justiça*, apenas pessoas que tomam decisões controversas. Tomamos como referência a complexidade dos filmes *Se7en* (1995) e *Zodíaco* (2007), de David Fincher, entendendo a psique dos personagens que ali vivem, principalmente dos protagonistas David Mills, interpretado por Brad Pitt e o detetive William Somerset, interpretado por Morgan Freeman, suas motivações e como se relacionam com a cidade. Mills é um aspirante detetive, vindo da cidade pequena para resolver problemas maiores – assim como Bárbara –, enquanto Somerset é calejado, cansado pela rotina criminal de sua cidade – se aproximando do Detetive.

O papel de Moria foi extremamente importante para criar nosso mundo inconfundível, buscando entender, principalmente, como *Gotham* é representada em filmes e séries mais recentes do Batman: uma cidade suja, escura e agressiva, tornando-se o personagem mais importante, aquele que ditaria como todos os outros se comportariam entre si e como mudariam por causa daquele lugar. O arco narrativo se dá

³ “In the 1970s and 1980s feminist film theorists paid particular attention to the representation of women in film noir [...]. On the one hand they admired the energy and self-possession of the femmes fatales but they also felt that many noir story lines either punished these women cruelly for their independence or subjected them to harsh judgments from the male protagonists with whom they shared the screen.” (MAYER, MCDONNELL, 2007, p. 161)



pela presença de Bárbara na cidade, e o arco de Bárbara se dá pela presença da cidade em sua vida. A escrita se entrelaçou cada vez mais nesses dois pontos dicotômicos.

A figura do *serial killer*, aqui representada pelo Detetive, foi profundamente impulsionada pela ambiguidade moralista dos personagens presentes em *Watchmen*, escrito por Alan Moore e *Se7en* (1995), e a complexa relação entre antagonista e protagonista construída em par com *O Silêncio dos Inocentes* (1991), de Jonathan Demme. Clarice Starling, interpretada por Jodie Foster e Hannibal Lecter, por Anthony Hopkins, nos ensinaram a entender como dois opostos conseguem trabalhar juntos, mas, ainda assim, trabalhar para um mesmo fim. Bárbara vai para Moria apenas para caçar um assassino, esse, que é revelado ser seu próprio parceiro de investigação, assim como Clarice e Hannibal. O perfil de nosso antagonista foi criado com base nos personagens mitológicos de H.P. Lovecraft, em seu mundo místico. Ambos surgiram como parceiros, mas com o desenvolvimento constante de nosso roteiro, suas ambiguidades e diferenças se tornaram cada vez mais claras, necessitando de um maior aprofundamento dessa relação um tanto parasitária.

O primeiro arco do projeto se inicia no momento em que Bárbara chega à Moria. Temos uma breve apresentação de todos os personagens principais, como o Detetive e o Chefe de Polícia – semblante do estereótipo de chefes arrogantes, sempre com um charuto na boca, estressado e calvo, mas possui um bigode grande – figuras grosseiras de filmes de detetive que atrapalham a vida da protagonista. Após uma breve introdução, o motivo principal da narrativa é posto em jogo: Bárbara está lá para investigar e pegar o culpado de uma regular série de assassinatos incomuns. Após ditar o tom inicial do filme, a narrativa se desenvolve.

Na primeira versão do roteiro, havia um desenvolvimento grandiloquente de nossos personagens para com a cidade, nos aproximando quase de um longa-metragem. Após uma cuidadosa análise de cenas e intervalos de acontecimentos, conseguimos diminuir significativamente a escrita. Usos de elipses temporais são recorrentes na história e diversos acontecimentos são dados por diálogos expositivos. A falta de tempo



para a realização do projeto e precariedade de recursos disponíveis a equipe forçou-nos a utilizar macetes de escrita.

Para o segundo momento da história, já acompanhamos nossos protagonistas em sua primeira investigação: o assassinato de um homem pelo seu filho. Essa primeira ponte climática é importantíssima para a apresentação das motivações de Bárbara e Detetive, como ambos lidam com os criminosos e suas personalidades. Bárbara é justa e paciente, Detetive, por outro lado, é impiedoso e limitado. Ambos se complementam como personalidade e embarcam juntos nessa jornada. Durante o desenvolvimento do segundo ato da narrativa, vimos uma necessidade de aprofundamento psicológico de Bárbara. Uma espécie de amuleto veio à mente, um colar de sua falecida namorada – motivo de sua entrada para a polícia – se tornou um ponto a ser explorado na personagem.

O ato final foi a parte mais fácil a ser concebida. A ordem dos acontecimentos já havia sido estabelecida mesmo antes da escrita inicial do roteiro. O começo do filme e o embate final estavam em nossas mentes antes mesmo do pré-projeto, então todas as cenas escritas em sequência surgiram para ligar o início ao fim. Isso aconteceu de uma forma dinâmica, interligando pontes climáticas e enriquecendo todas as cenas anteriores. *Obscura Justiça* sempre terminou em um embate catártico entre “bem e mal”, mas com nuances entre essas dicotomias. Suas crenças foram desenvolvidas para serem postas em crise. Tudo andou para nos prepararmos para o embate dessas figuras, tanto fisicamente, quanto psicologicamente. Ademais, ainda na fase de idéias, Bárbara seria totalmente transformada pela cidade, tornando-se uma espécie de justiceira, assim como seu parceiro. Isso foi logo cortado visto nossa escassa margem de tempo.

Desde o esboço da primeira versão do roteiro não queríamos criar uma história necessariamente moralista, tendenciosa e polêmica, mas uma repleta de tons de cinza, com nuances do “certo” e “errado”. Existem claros traços inadmissíveis em certos personagens, assim como traços extremamente ilusórios em outros. Foi necessário um trabalho árduo para entendermos como contar essa história sem fazê-la parecer infantil



e simplória. O gênero está cheio de histórias moralistas sobre o uso da força policial, o vilanismo criminal e carregado de histórias políticas tendenciosas. *Obscura Justiça* visa o contrário dessa bidimensionalidade. Criamos uma história madura, não apenas pela violência gráfica, mas pela profundidade psicológica que nossos personagens apresentam.

No final, não existe o bem e mal, apenas pessoas que possuem ideias em constante mutação. Bárbara sempre foi uma figura ingênua, que afunda no clichê do protagonismo policial, porém conforme a narrativa avança, temos diversos lados escondidos da personagem lutando para sair de dentro de si. O Detetive carrega um moralismo simbólico e intrínseco para o personagem, sendo trabalhado em contradição com sua parceira e a cidade, essa, exercendo um papel fundamental para o crescimento intelectual de ambos.

A história é o ponto-chave do projeto, ditando como devemos desenvolvê-la, dirigi-la, mas, ainda por cima, entendê-la como espectadores. A violência nos aproxima da realidade, sem mistificar e embelezar o mal-estar social, criando uma ponte com a ficção e o mundo em que vivemos. A subversão do que se espera como “infantil” na animação nos permitiu uma liberdade para criar essa história da maneira mais assertiva, manifestando os vícios e a purga da violência incontornável. Assim, pudemos aprofundar a política do projeto e contá-lo como ele precisava ser contado.



3.2 Direção

Gabriel Sequeira

Obscura Justiça é uma metamorfose de processos. Todos sendo criados ao mesmo tempo, dialogando entre si e evoluindo juntos. A direção começou antes mesmo do pré-projeto ser iniciado. Desde a ideia primária do curta-metragem, estabeleci uma estética para nossos personagens – além de Bárbara, Detetive e o Chefe de Polícia – e para a cidade. Estética essa que já havia sido brevemente visitada em um exercício de mesmo nome para a matéria de Animação, onde criamos seu mundo inconfundível e o personagem Detetive.

Com o primeiro esboço desse primeiro exercício – ainda retomando a primeira versão da obra –, comecei a pensar na própria *mise-en-scène* e decupagem das maiores cenas. Nossa equipe é ainda inexperiente e muito reduzida, com um grupo composto por três desenhistas, logo, como regra fundamental do filme, decidi optar por uma *mise-en-scène* muito próxima da linguagem dos quadrinhos: cenários e personagens bidimensionais que sempre se movimentam para a esquerda ou direita, luzes duras com uma única direção e sombras marcantes.

O processo da Direção de Arte e de Fotografia se fizeram junto da Direção, pois as decisões estéticas, como criação de personagens e cenários, e a decupagem, foram feitas pensando nas nossas condições como animadores. Cada decisão tomada se deu observando um quadro mais amplo e como esses elementos poderiam se interligar, criando um *workflow* simplificado, mas efetivo para a equipe.

Como foi dito no tópico anterior, 3.1, algumas cenas – como a batalha final no topo do prédio – foram criadas e definidas antes mesmo do roteiro ser escrito. Baseei o primeiro esboço da decupagem, aqui feito por um *storyboard*, na parte final da cena: o movimento da Bárbara se esquivando do Detetive e lançando-o para fora do terraço. Com o movimento das personagens e câmera em mente, criei uma simples *storyboard* usando nossas regras fundamentais. Esse primeiro esboço criou um ecossistema que utilizei



mais para frente com todas as cenas do curta-metragem. Sempre pensando em como utilizar o espaço da forma mais rica e sustentável possível.

DECUPAGEM DO CURTA-METRAGEM
“Obscura Justiça: A Cidade dos Pecadores”

Obs: decupagem da Cena 18

Divisões estéticas e narrativas:

1. PB
2. Maleabilidade na decupagem e *storyboard*
3. Referência Aranhaverso

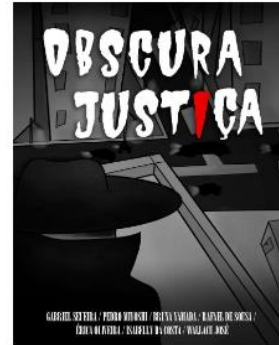
CENA: 18. TERRAÇO DO PRÉDIO - EXT - NOITE							
Nº	AÇÃO/DESCRIÇÃO/DIÁLOGO	PLANO	MOVIMENTO	ÂNGULO	OBS	REFERÊNCIA	ORDEM
1A	Está chovendo muito. Bárbara abre desesperadamente a porta do terraço, se protegendo da chuva [...]	PA	Fixo	Frontal			
2	[...] quando enxerga o detetive segurando o chefe de polícia sangrando, quase inconsciente na beirada do prédio. Seu corpo está suspenso sob uma grande queda que dará na rua.	PG	Push In	Traseiro			
1B	Bárbara saca sua arma e aponta para a criatura. BÁRBARA Larga ele!	PA	Fixo	Frontal			

Figura 2 - Decupagem da cena final



IDEAS BASE / REFERÊNCIAS

- Nome: Barbara
- Continuação Obscura Justiça
- Protagonista feminina
- Esquema de corrupção
- Protagonista sucede o detetive
- Expressionismo alemão - Doutor Caligari, Nosferatu
- Monstros lovecraftianos (forma real detetive)
- 15 minutos (mais ou menos)
- manter apenas a cor vermelha (cigarro, batom vermelho)
- Usar de referência a HQ Liga da Justiça Nova Fronteira
- Bárbara entra pra força (polícia) pq a namorada dela foi assassinada
- Ela olha para o detetive para tentar ser que nem ele, o único que "faz a coisa certa"
- Inteiramente em preto e branco (noir)



PERSONAGENS / CONCEPT DE PERSONAGENS

-Mulher (Barbara): Carmen San Diego; cabelos cacheados; sobretudo preto; referência mulher maravilha Liga da Justiça Nova Fronteira



Figura 3 - Documento de Ideias

Uma vez que o roteiro começou a ser escrito de fato, a decupagem começou a avançar em seu propósito. Sempre escrevi nossas cenas tentando utilizar o espaço da forma mais englobante possível. Decupando o cenário e os movimentos dos personagens com uma lógica simples, funcional e prática. Os cenários eram criados de uma vez, pensando no plano geral e plano e contra-plano juntos, tentando otimizar aqueles locais para usufruirmos o máximo possível sem a necessidade de criação de novos planos.



A Direção sempre esteve no cerne do roteiro; nada foi concebido sem uma ideia estrita por trás; sem imaginar os movimentos dos corpos e da câmera pelo espaço imaginário. Como foi dito, as funções - como arte e fotografia -, tornaram-se uma só durante o processo de criação de *Obscura Justiça*. Os cenários do filme foram criados, desenhados e pintados antes mesmo do processo final de escrita do roteiro, dando um apoio visual para o processo final, nos permitindo imergir na cidade de Moria e entendê-la como um ser vivo que ditaria toda a atmosfera estética e narrativa.

Todavia, o roteiro evoluiu e mudou muito durante nossa pré-produção, com várias cenas sendo cortadas, estendidas ou criadas. Um roteiro que se aproximava de um longa-metragem foi transformado em um curta-metragem, forçando-nos a mudar também a sua decupagem. Ainda assim, em razão das cenas com muitos diálogos, excedemos o tempo.

Refizemos o processo de decupagem dos cenários em quase todas as cenas do filme – 19 cenas no total –, tentando otimizar mais ainda nosso trabalho, sempre pensando em como um plano depois poderia ser reutilizado ou, ainda, forçando nossos personagens a interagirem no mesmo eixo estático da câmera, aproximando essa visão de *mise-en-scène* do cinema asiático, onde o movimento da cena se dá inteiramente em um ângulo fixo. Dessa forma, construímos movimentos corporais, para nós, muito mais interessantes, fazendo-os explorar aquele cenário como um todo, desprendendo os personagens de um recorte no espaço.



Figura 4 - Sala do Detetive

Quando o processo de animação começou, uma revisão na decupagem foi novamente refeita. E, aqui, fizemos um *storyboard* para todas as cenas do filme. Alguns movimentos eram desnecessários, consumiam muito tempo e alguns eram inviáveis para o nível técnico dos nossos animadores. Mais uma vez, durante o processo de animação, revisei nossa decupagem e mudei juntamente com os animadores, pensando na forma mais eficiente das cenas serem desenhadas ainda mantendo nossas regras fundamentais.

Mantive contato praticamente diário com a equipe, sempre revisando seus *takes*, movimentos de personagens e a duração de cada ação. Foi um processo rígido, com notas e correções e também com diversas novas sugestões. Muitos planos foram reduzidos, criados ou até mesmo cortados durante os esboços das animações, justamente por nunca se saber o que sairia de cada desenho. Assim que um plano era finalizado, era enviado para mim, onde o via dentro de um todo e, se necessárias correções, mandava-os de volta para o animador. O diálogo entre membros da equipe foi fundamental durante esse processo, sempre obtendo *feedback* direto dos desenhos.



Obscura Justiça se debruça fortemente em seus diálogos e na complexidade de um compósito sonoro. É um filme verborrágico, onde o silêncio é quase inexistente. Os atores foram os primários responsáveis por trazerem à vida um projeto que, uma vez retirado as vozes e som, uma interminável chuva em uma grande metrópole inquieta, torna-se apenas uma grande HQ. Sendo assim, é de suma importância o som e a quantidade de informações expostas em cada linha de fala, permitindo-nos apoiar falhas técnicas e justificá-las uma vez que seu entendimento é consequência direta do som. Moria é uma cidade viva, onde repórteres sensacionalistas, sirenes de carros, uma chuva constante e personagens que projetam monólogos infinitos, compõem seu horizonte.

Pensando nessa questão, um segundo momento da função se deu juntamente com a escrita do roteiro: a dublagem. Fizemos algumas reuniões de leitura do roteiro para ver a sua duração, movimento e sonoridade. Algumas delas feitas com os próprios atores – colegas talentosos do curso de Audiovisual que trabalham com atuação e teatro – que interpretaram os personagens no filme.

Como grupo, conversamos com os atores sobre a proposta do filme, mostramos artes conceituais dos cenários e personagens e explicamos a psiquê de cada. Depois de uma breve exposição, fizemos uma leitura demorada, mas muito eficaz, onde não somente testamos suas vozes para cada personagem, como descobrimos facetas deles que ainda não tinham sido mostradas no processo de escrita. Diversos diálogos foram reescritos e repensados durante e muitas características revisitadas.

No entanto, a dublagem do projeto se mostrou mais desafiadora do que o previsto, fazendo-nos mobilizar um grande esforço para escalar atores para, no total, quinze diferentes personagens presentes no filme – interpretados por estudantes do curso ou pessoas próximas, tornando viável o processo de *casting*. A recordação foi realizada individualmente, em momentos diversos. Por não possuímos um estúdio de gravação, equipamentos de alto nível e verba para a realização do projeto, nos apoiamos ao básico: apenas um microfone de mesa foi utilizado para gravar todas as linhas de fala de Bárbara, do Detetive e do Chefe de Polícia. Optamos por manter o nível de qualidade – mesmo



que baixo – para os protagonistas do filme. Marcamos reuniões onde a sala de pós-produção da UFMS tornou-se o estúdio principal de gravação. Apesar dos barulhos constantes, e tempo apertado de disponibilidade de todos os participantes, apenas duas diárias foram necessárias para gravar a maior parte do roteiro. Para os demais personagens, foi solicitado áudios pelo *Whatsapp* ou gravações feitas *online*, via *Discord*, uma vez que a grande maioria desses diálogos são referentes às transmissões de rádio ou televisão.

Giulia Menezes, que interpreta Bárbara, contracenando juntamente com Wallace, nosso Detetive – que ajudou na própria criação do personagem – trouxe exatamente o tom que desejávamos para a personagem: uma mulher gentil, simples, mas sonhadora e forte. Sua voz nos mostrou também como Bárbara agiria em diversas situações que não estavam previstas. A construção de interação entre ambos os protagonistas foi fundamental para a construção de cada cena, muitas vezes determinando quais planos deveriam ser usados para inúmeros acontecimentos.

O processo da direção de dublagem dos atores se fez de maneira improvisada, visto a falta de locação e equipamentos necessários. Com o tempo curto, quatro sessões diferentes – por quatro semanas – foram realizadas com Giulia, separando as cenas de acordo com sua duração e disponibilidade da atriz no determinado dia. A leitura de roteiro se fez logo antes das gravações: antes de cada cena, conversávamos sobre o conceito, psique da Bárbara e como aquele acontecimento se encaixava dentro da narrativa. Apesar de um trabalho corrido, foi imensamente satisfatória a performance da atriz, trazendo à vida – finalmente – nossa protagonista.

De acordo com o que foi mencionado, para os restantes personagens principais, Detetive e Chefe de Polícia, foram realizados apenas dois encontros com cada, em dias diferentes, para a recordação de todas as suas falas. Visto que ambos participaram das primeiras leituras do roteiro, já havia familiaridade com a história e suas motivações. Wallace trouxe à vida um homem cínico, moralista e misterioso, que odeia sua cidade e todos os seus habitantes; Guilherme nos mostrou um lado grosseiro, mandão e hipócrita



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



de um chefe cansado dos absurdos que o cerca. O trio de atores foi capaz de iluminar o produto final do filme, criando vida e movimento em imagens estáticas com apenas as suas vozes. Toda esta operação levou em torno de um mês, desde a primeira gravação até o momento em que todos os diálogos foram postos na *timeline* final, para a apreciação de um primeiro corte com as imagens.



3.3 Direção de fotografia

Gabriel Sequeira

A Direção de Fotografia é muitas vezes relacionada somente ao cinema *live action*. A animação, por sua vez, se vê carregada de conceitos como enquadramentos, posições de câmeras, simulações de lentes, mimetização de estetizações de luzes e maquinários diferentes para a gravação de uma cena em *set*. Pode-se dizer que “pensar” a Direção de Fotografia, em suas circunstâncias animadas é tão importante quanto.

Em um *set* de filmagem coisas podem dar errado ou certo, e em ambos os casos podem ser reutilizadas para se criar algo novo e inesperado. A imprevisibilidade é um elemento constante do cinema. Apesar disso, torna-se difícil absorver o erro na animação, justamente pelo controle absoluto de todos os elementos em tela. Não há coincidências ou planos ocasionais no cinema animado, tudo é meticulosamente pensado e colocado dentro de cena. Não existem *takes* ruins, apenas a tomada que é para ser como prevista na decupagem. Contudo, na montagem, alguns elementos podem ser cortados e alguns incrementos podem ser adaptados.

Obscura Justiça bebe da fonte do gênero de referência, isto é, um filme inteiramente em preto e branco, com luzes duras e pouco iluminado, uma chuva interminável que compõe a sinfonia visual da cidade e a sensação de claustrofobia, vinda da infinita verticalização das grandes metrópoles fictícias e reais, construídas a partir de referências como *Zodíaco* (2007), de David Fincher, *The Batman* (2022), de Matt Reeves, *Sin City – A Cidade do Pecado* (2005), de Frank Miller e Robert Rodriguez, *V de Vingança* (2005), de James McTeigue, *São Paulo Sociedade Anônima* (1965), de Luís Sérgio Person e *Bladerunner - O Caçador de Andróides* (1982), de Ridley Scott.

Esses conceitos básicos estavam definidos desde o início da pré-produção do curta-metragem, tornando-se fundamentais para a fotografia. Como foi dito, os diferentes setores de produção do projeto trabalharam em conjunto e alinhados uns com os outros.



Enquanto o roteiro estava sendo escrito, começamos a trabalhar nos *storyboards* para uma melhor visualização do projeto.



Figura 5 - *Storyboard*

Durante esse processo, movimentos de câmera e dos personagens se tornaram mais claros, nos dando uma visão mais ampla da *mise-en-scène* animada. Foi possível entender a espacialidade do cenário, criar uma ideia de plano e contra-plano e pensar na iluminação dos espaços. Os enquadramentos de todas as cenas foram definidos durante a fase do *storyboard* e decupagem do roteiro. Uma vez escolhidos, partimos para a criação prática dos cenários já utilizando dos enquadramentos finais do filme. Sempre conversando com nossas referências, os cenários ganharam vida a partir dos quadrinhos. Alguns rascunhos foram feitos para o melhor entendimento da identidade visual do curta-metragem, mas logo ela se desenvolveu e guiou o projeto sozinha. Existem três tipos de cenários no filme: o primeiro é a cidade noturna; o segundo, interiores; e o terceiro, a cidade diurna. Cada espaço tem a sua particularidade.

Para criar essas sensações, as ruas da cidade noturna estão sempre escuras. Muitas das imagens em preto e branco puro, ou seja, sem nuances de cinza, são



utilizadas para criar essa ilusão de aprisionamento, claustrofobia. Os interiores são mais amenos, nenhuma cor pura foi utilizada, apenas tons de cinza. Criando, assim, um ambiente apaziguador, casa dos diálogos mais importantes da narrativa. A cidade diurna é completamente branca. Pouquíssima cor foi utilizada para a pintura destes. Linhas pretas contornam os objetos dando a eles detalhes. Como James Naremore (2019) comenta em seu livro *Film Noir: A Very Short Introduction*:

Noir, no seu período clássico, é comumente associado à fotografia preto e branco, *flashbacks*, narração *voice-over*, composições não-balanceadas, ângulos de câmera vertiginosos, *deep focus*, e exteriores *night-for-night* (cenas gravadas em locação à noite utilizando holofotes, com personagens visíveis contra um céu negro). (NAREMORE, 2019, pp. 85–86, tradução nossa)⁴

Em todos os cenários, como no apartamento do Chefe de Polícia e no prédio da delegacia, existe uma única fonte de luz – como no cinema de gênero –, uma luz dura e direcional que invade o escuro e banha o espaço. A iluminação é extremamente importante para dar o tom da cena, criar uma aproximação do cinema de referência, dar profundidade para o quadro e ajudar na construção da narrativa. A sensação ilusória de volume dos nossos quadros é criada pela dissipação da luz no ambiente. Afinal, a luz – e sua carência ou ausência – é um elemento fundamental para a criação de atmosfera.

⁴ “Noir in the classic period is commonly associated with black-and-white photography, flashbacks, voice-over narration, unbalanced compositions, vertiginous camera angles, deep focus, and night-for-night exteriors (scenes shot on location at night using flood lights, with characters visible against a black sky).” (NAREMORE, 2019, pp. 85–86)



Figura 6 - Cidade noturna



Figura 7 - Interiores

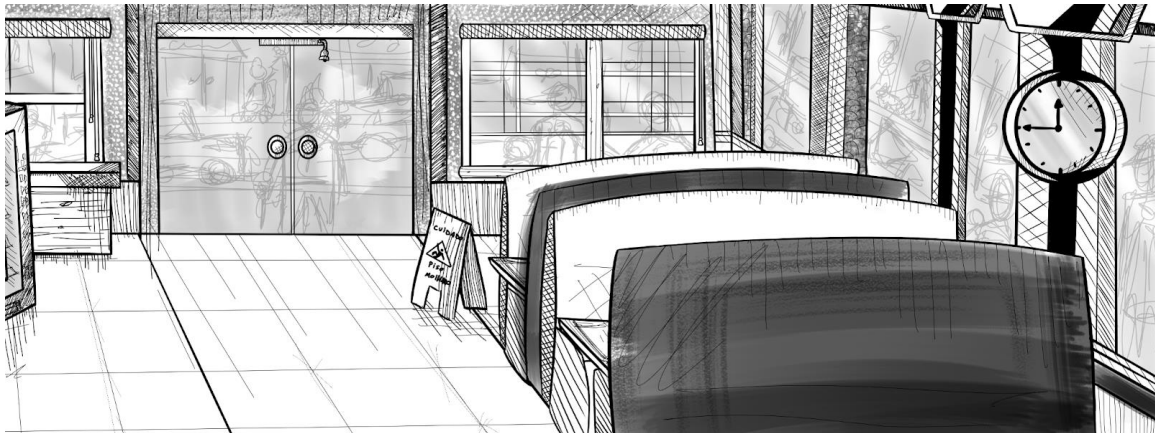


Figura 8 - Cidade diurna



Figura 9 - Apartamento do Chefe de Polícia

Nossos cenários são sempre vistos em sua amplitude, ou seja, grandes profundidades e vistos, quase sempre, em grandes planos, com enquadramentos mais abertos, mostrando sua dimensão mais complexa. Muitos destes cenários são distorcidos propositalmente para mimetizar diferentes lentes, como é o caso da lente de peixe (grandes angulares) e as lentes anamórficas. Esses recursos óticos irão distorcer os cantos do quadro, trazendo uma peculiaridade e estranhamento visual para a obra. Com



a ideia de lentes grande angular, criando uma profundidade de campo altíssima, também foram imitadas por todos os cenários. Assim como nos quadrinhos, o primeiro plano se funde com o *background*, criando uma *mise-en-scène* que torna personagem e espaço um só, nos aproximando da bidimensionalidade da folha de papel. Movimentos diversos de câmera definidos na fase do *storyboard* foram criados pela montagem na pós-produção, assim como a distância focal e profundidade de câmera.

Utilizando o *Adobe Premiere*, conseguimos criar focos e desfoques para criar uma sensação de profundidade. Também utilizamos o *software* de edição para criar lentes *deep focus*, possibilitando focar em duas partes diferentes do plano de uma só vez. Além do constante *P & B*, a única cor utilizada para a pintura foi o vermelho vivo, presente no sangue e em algumas luzes da cidade.

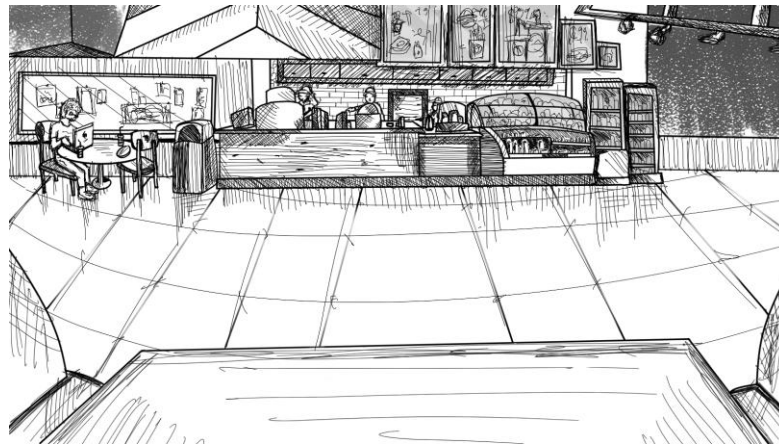


Figura 10 - Lente olho de peixe



Figura 11 - Vermelho vivo nos cenários

A fotografia de *Obscura Justiça* foi pensada para criar uma sensação de claustrofobia dentro das grandes cidades. Os planos são enquadrados, quando nas ruas, mostrando pouquíssimo do céu e muito da verticalização causada pelos prédios que cercam as ruas, dando a ilusão de aprisionamento. Mesmo dentro de becos escuros, os prédios estão sempre presentes ao fundo, o *motif* da cidade é a falta de espaço. A cidade de São Paulo e o mundo fictício de Gotham ajudaram a definir um tom sombrio e desesperançoso para *Moria*. Olhando para suas gigantes construções, conseguimos pensar em enquadramentos que fizessem jus ao sentimento de estar dentro dessas cidades.

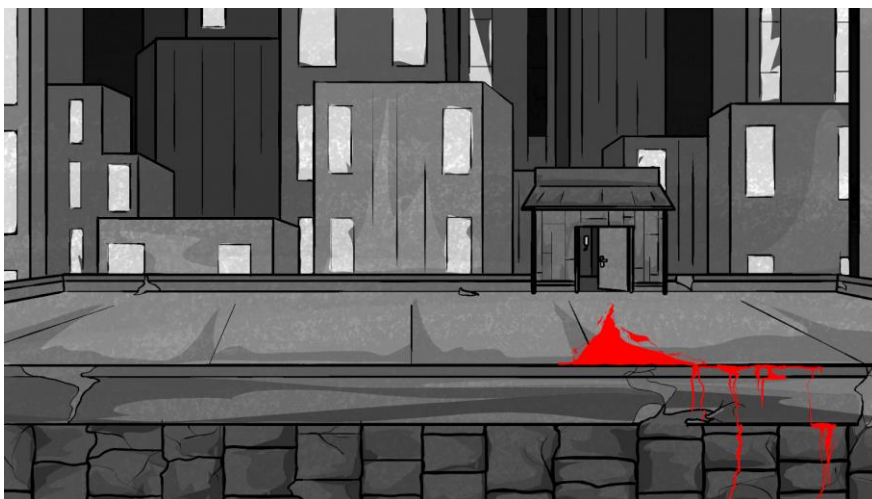


Figura 12 - Terraço do prédio



3.4 Montagem e edição

Gabriel Sequeira

A pós-produção em animação não começa, necessariamente, no que convencionalmente se denomina como etapa da pós-produção, mas durante a feitura do processo expandido da produção de um projeto animado. Ou seja, a montagem da obra começou logo no roteiro, e paralelamente atravessa todas as funções que se ligam a direção. Os planos do curta-metragem e sua ordem foram pré-definidos durante a criação das cenas – uma metamorfose.

E quando falamos de montagem na pré e produção, queremos dizer que boa parte do roteiro, do ritmo da narração, dos desenhos e da articulação dos planos com as vozes foi literalmente concebida na *timeline* de um programa de edição. O filme já nascia montado, por assim dizer, camada por camada, em um processo que confundia as fronteiras entre escrita, direção e pós-produção.

A decupagem e o *storyboard* foram importantíssimos para, não somente descobrirmos a sequência dos planos, mas para descobrirmos a sua duração, os sons que seriam necessários e os movimentos de câmera de cada cena. Essa fase consiste em uma montagem provisória das imagens do *storyboard*, geralmente sincronizada com diálogos, trilha e efeitos sonoros, permitindo testar o ritmo, o tempo e a fluidez da narrativa antes da animação final. Trata-se, portanto, de uma etapa essencial no planejamento de um filme animado, funcionando como uma primeira edição visual e sonora da obra.

Quando finalizadas praticamente todas as cenas, vale dizer, era como se o filme tivesse se montado sozinho, uma vez que todos esses processos foram concebidos juntos. Como estamos trabalhando com uma animação, não existe *take* ruim, não existe “fazer de novo” se algo deu errado ou escolher o melhor plano. Refazer um plano ou uma cena significa longos períodos de trabalho (e retrabalho). Podemos – e devemos –



manipular cada singular *frame* do filme segundo a vontade da direção. Logo, o plano que for introduzido na *timeline*, é o plano final.

Esse processo foi executado durante o desenho: os animadores mandavam os esboços dos planos para a direção e, se algo fosse passível de alteração, eram enviados de volta. Uma vez que os planos fossem terminados, uma revisão era feita e então, inseridos no *Adobe Premiere* – programa de preferência do grupo para a edição – e montados de forma ainda precária, com limitações de *software* e processamento, mas num fluxo bastante funcional, a fim de dar uma noção mais ampla da duração e lógica do filme.

Sabe-se que o processo de renderização leva tempo e bastante processamento das máquinas. Pensando nisso, optamos por usar o *OBS*, programa de captura de tela, para gravar todos os projetos de animação juntos, uma vez que este processo era relativamente mais rápido do que exportar plano por plano, organizá-los e colocá-los na *timeline*. Cada cena foi separada por um intervalo em preto e uma cartela dizendo “CENA X”, para guiar não somente a montagem, mas o trabalho de som.

Ainda sem as animações finalizadas, foi possível colocar as transições e alguns movimentos de câmera, como panorâmicas, *push in*, *fades*, para uma melhor visualização inicial. Esses efeitos ou movimentos foram deixados direto para o *software* de edição, não existindo na animação base, mas como truques da montagem.

Ainda durante a animação, o desenho de som foi esboçado para cada uma das cenas do filme, assim como a trilha sonora original, cartelas de créditos e abertura do filme. A montagem foi concebida aos poucos, dialogando com o processo não-finalizado do desenho, som e dublagem, uma vez que se iniciou antes mesmo da gravação das vozes e do *foley*. Alguns movimentos dos personagens também foram deixados para a montagem – como aproximações e afastamentos da câmera. Todos os truques de lentes, como desfoques e simulações de diferentes lentes – anamórficas –, foram feitos inteiramente no *Adobe Premiere*.

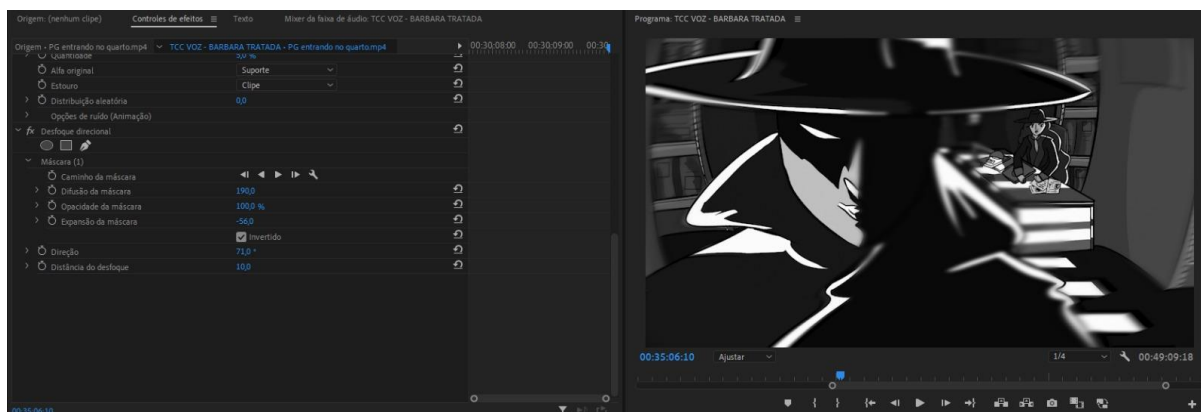


Figura 13 - Simulação lente multifocal

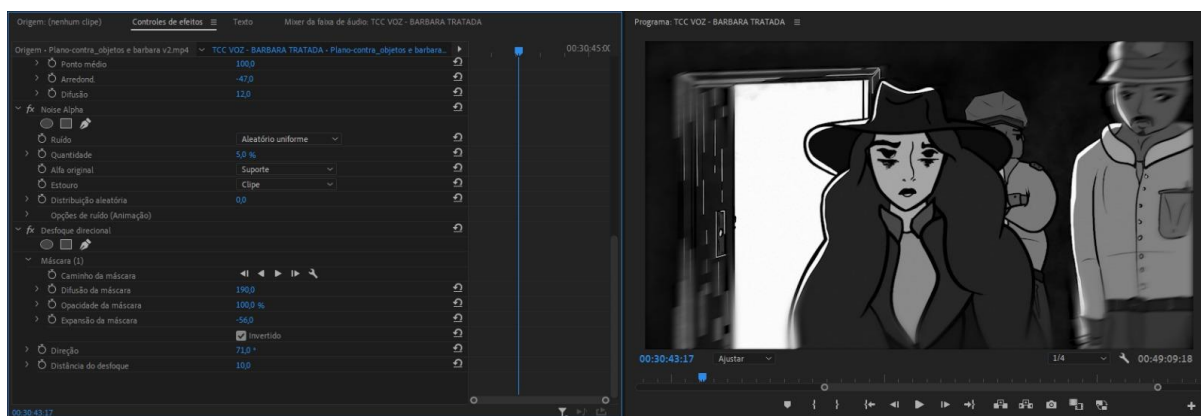


Figura 14 - Simulação lente anamórfica

Após os desenhos completamente finalizados, utilizamos do método de gravação de tela novamente para montar todas as dezenove cenas do filme em uma única *timeline*. Ainda sem as dublagens, o processo se tornou complicado, mas efetivo, uma vez feito em paralelo com a decupagem. Mas ainda assim, permitiu ao grupo conceber ajustes e alinhamentos nos diversos setores, da imagem ao som.



Com a gravação de vozes sendo realizada, se deu origem a um novo processo, agora feito diretamente por cima da fala de cada personagem. Porém, o movimento das bocas de cada ainda não existia, este trabalho foi feito após a edição completa – incluso os truques de câmera. Inserimos cada movimento labial por cima dos vídeos renderizados, se revelando trabalhoso, mas efetivo, uma vez que se tornou possível controlar por absoluto a duração de cada *frame*, não precisando apoiar os movimentos conforme sincronia dos lábios à imagem. Possuir essa maleabilidade foi fundamental para todo o processo de *lipsync*.

Com a dublagem finalizada e posta na *timeline*, foi enviado cada cena individual para o trabalho de som. Uma vez finalizado e aprovado, chegou a hora de substituir as gravações de tela pelas *renders* finais. O filme foi, basicamente, refeito nesse momento: todo o tempo e manipulação de *frames* que utilizamos para o primeiro corte, teve de ser remodelado, repensando agora na sincronia do som, da dublagem e dos movimentos de boca. Concomitantemente, exportaram-se os diálogos, separadamente, para o som tirar todo e qualquer chiado ou eco de fundo. Finalizado todo este processo, todos os sons – tanto ambientes, como vozes – substituíram os antigos rascunhos que ocupavam seus lugares.

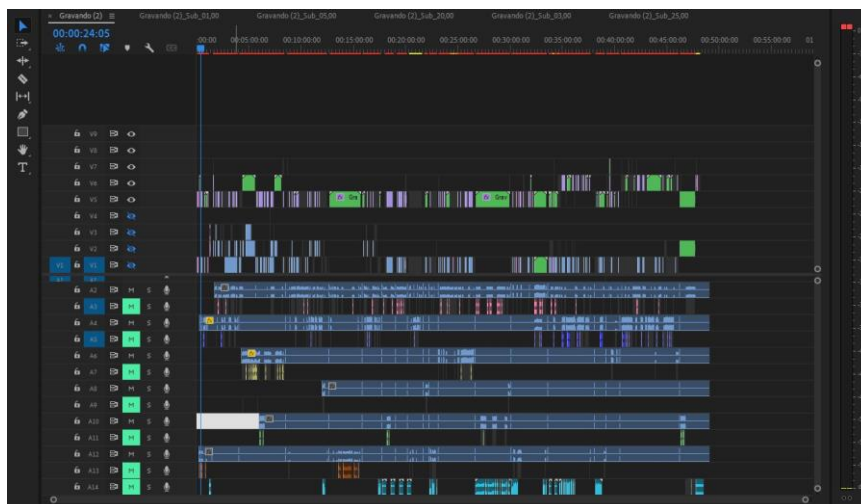




Figura 15 - *Timeline* completa

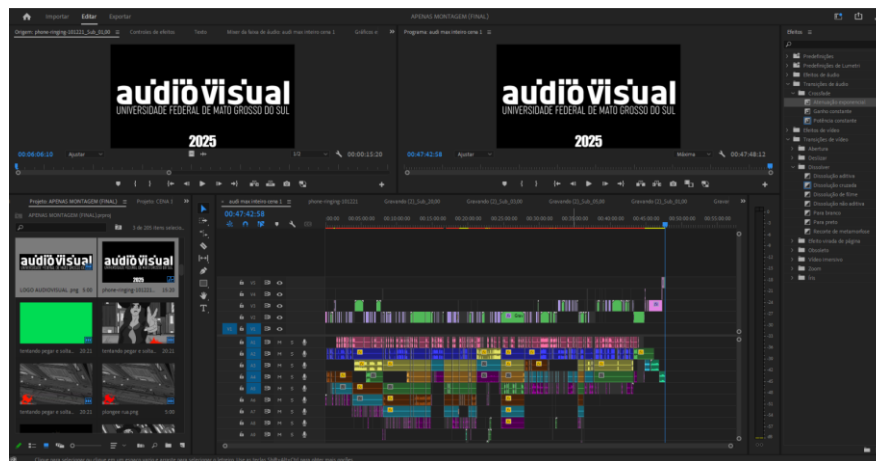


Figura 16 - *Timeline* do som

Para o último momento, mais um tratamento sonoro foi executado: a espacialização/reverberação das vozes. Sempre que há uma mudança de plano, seja ele mais próximo ou afastado da câmera, diminuimos ou aumentamos o áudio, colocamos um *reverb* e um pouco de eco também, para simular essa falsa distância dos personagens em relação à tela. Isso tornou o áudio mais orgânico, deixando esse sentimento de clareza do diálogo exclusivamente para os monólogos. Alguns efeitos de áudio foram utilizados, principalmente, para a voz monstruosa do Detetive, tornando-a vil, distorcida e profunda. Neste processo, o arquivo da edição completa se revelou extremamente pesado, com o computador primário de edição não dando conta do tamanho dos arquivos, com travamentos constantes.

Tivemos que criar outros projetos dentro do *Premiere* para editar cada cena individual juntamente ao som. Após isso, exportamos as cenas com o som finalizado e essas foram postas em um novo projeto, agora todos juntos. Após a montagem visual e



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



sonora finalizadas, os últimos toques do filme foram produzidos: o encaixe da trilha sonora, cartelas de informação – como datas –, truques de lente finais, vinhetas e os créditos.

A edição de *Obscura Justiça* se mostrou árdua e complexa, com incontáveis fluxos de criações e substituições, truques de câmera inexistentes, *lipsync* completo e atrasos constantes... Ainda assim, o filme nasceu, de fato, durante este momento, mostrando para a equipe o – longo – resultado tão aguardado de um filme independente animado.



3.5 Produção **Wallace José**

Na produção de uma animação, o processo consiste, principalmente, na entrega de desenhos. O objetivo foi organizar a ordem e os prazos para essa entrega. O roteiro precisou de mais tempo para ser trabalhado, para que então pudéssemos começar os desenhos.

O equipamento, em sua maioria, era nosso próprio, já que Gabriel e Rafael possuíam computador e os programas necessários para a realização do projeto, enquanto Wittória tinha apenas um *tablet*. Ainda assim, todos os desenhos foram entregues.

A faculdade disponibiliza apenas uma sala com três computadores, mas sem os programas adequados e com apenas uma mesa digitalizadora que, infelizmente, não permanece disponível no local. Neste sentido, Gabriel e grupo precisaram levar suas mesas digitalizadoras para que pudéssemos trabalhar todos juntos, o que, porém, tornou inviável a dinâmica de reunir todos para desenhar.

O problema é que todos os desenhistas possuem estilo e tempo próprio para desenhar e colorir. Este fator prejudicou o cronograma, muitas cobranças foram feitas, mas entendemos que era preciso paciência e tempo para a entrega ser bem executada. Apesar disso, a reunião foi importante para definirmos um traço a ser seguido, mesmo sabendo que não seria perfeito. Ainda assim, conseguimos estabelecer uma linha visual a partir desse estilo. Nossos desenhistas ainda tiveram o trabalho de aprender a usar *Krita*, *software* usado para desenhos que mesmo sem um ensinamento prévio ainda conseguiram realizar a animação.

Foi criado um *Drive* para separar e organizar as ideias, desenhos, som, o que faltava, referências e *storyboard* para todos terem acesso. Isso auxiliou todos para definir qual estilo seria usado em cada cena. Na parte de captação de voz para os personagens, enfrentamos dificuldades que atrasaram o cronograma.



Nossa protagonista, que inicialmente seria dublada por uma determinada atriz — participante das leituras de roteiro — precisou ser substituída devido à ausência de resposta às mensagens no momento em que foi solicitada para realizar a gravação de sua fala. Concedemos um prazo de duas semanas para a resposta, mas, infelizmente, não obtivemos retorno. Como se trata de uma animação sem orçamento, boa parte da dublagem foi feita por amigos e alunos do curso de Audiovisual. Por conseguinte, conseguimos outra pessoa para fazer nossa protagonista, dessa vez, Giulia Menezes.

Giulia não é atriz, e Gabriel se dispôs a trabalhar a personagem Bárbara com ela e gravar em momentos em que tivesse a disposição. O que ajudou foi Giulia ter acompanhado o processo de criação do curta-metragem desde o começo, então não demorou para entrar na personagem.

Algumas vozes foram feitas por não atores, principalmente personagens com poucas falas, mas todos que participaram e atuaram tiveram o preparo e direção necessários para conseguir entrar no personagem.

Pessoas do próprio audiovisual possuem conhecimento de atuação pelas aulas de direção e oficinas que tiveram ao longo do curso, como Gabi Pazetti, Rafael, Maxwell, Wittória e Wallace. Guilherme e Xavier são atores profissionais e Naudir teve facilidade, ele já dirigiu e atuou em outros filmes.

A edição e montagem tiveram que ser feitas simultaneamente com a gravação das dublagens. Por questões de tempo e locomoção, algumas vozes foram gravadas no estúdio de pós-produção da UFMS e outras foram enviadas em formato de áudio pelo *Whatsapp*. Na parte de desenhos ainda tivemos ajuda de Livia e Isabelly para fazer painéis para a Cena 13.

Nosso cronograma inicial de *Obscura Justiça*:

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO



Nome do Projeto	Obscura Justiça											
Membros do Grupo	Gabriel Lima Rodrigues Sequeira, Rafael de Sousa Santos, Wallace José Ovando, Wittória Kauany Souza Barbosa											
DESENVOLVIMENTO												
ATIVIDADES	1º mês	2º mês	3º mês	4º mês	5º mês	6º mês	7º mês	8º mês	9º mês	10º mês	11º mês	12º mês
Finalização do roteiro	X											
Decupagem	X											
Storyboard (início)	X											
PRÉ PRODUÇÃO / PREPARAÇÃO												
ATIVIDADES	1º mês	2º mês	3º mês	4º mês	5º mês	6º mês	7º mês	8º mês	9º mês	10º mês	11º mês	12º mês
Storyboard (finalização)		X										
Filmar todas as referências para as cenas		X										
Criação de cenários		X										
Esboços de animação (animação base)		X	X									



Chamada de elenco (casting)		X										
PRODUÇÃO												
ATIVIDADES	1º mês	2º mês	3º mês	4º mês	5º mês	6º mês	7º mês	8º mês	9º mês	10º mês	11º mês	12º mês
Criação de cenários			X									
Esboços de animação (animação base)			X	X								
Gravação da dublagem			X									
Animação prévia (previs)				X	X	X	X					
Finalização das animações base							X	X	X	X		
Retoques finais dos desenhos									X	X		
PÓS PRODUÇÃO												
ATIVIDADES	1º mês	2º mês	3º mês	4º mês	5º mês	6º mês	7º mês	8º mês	9º mês	10º mês	11º mês	12º mês



Criação de trilha sonora original										X	X	
Montagem										X	X	
Desenho de som											X	
Finalização da montagem												X
Colorização												X

Figura 17 - Cronograma inicial

Muito do que foi planejado precisou ser alterado devido às demandas, seja de trabalho ou da própria faculdade. Fazer uma animação em um ano se tornou algo difícil demais para entregar com a qualidade que desejávamos. Foi um ano atípico; também estivemos envolvidos no Festival Desver e na Socine, sem contar as atividades extracurriculares que tivemos de realizar durante o percurso do semestre, como organizar uma mostra ou dar aula para crianças, o que demandou tempo de todos. Então foi combinado que: entre janeiro e abril de 2025, todos os desenhos deveriam estar finalizados; entre maio e junho todas as vozes gravadas e a edição e montagem seriam feitas em simultâneo com a dublagem.

O *casting* de personagens foi realizado da seguinte maneira:

Principais (3 personagens)

- Bárbara - Giulia



- Detetive - Wallace
- Chefe de Polícia - Guilherme

Secundários (6 personagens)

- Homem no Beco - Maxwell
- Policial 1 - Rafael
- Policial 2 - Gabriel
- Neide – Gabriela

Terciários (9 personagens)

- Televisão Mulher 2 - Amanda
- Garçonete - Wittória
- Televisão Homem 1 - Gabriel
- Televisão Mulher 1 - Maria Fernanda
- Carlos - Xavier
- Radialista 1 - Naudir
- Radialista 2 - Lucas
- Televisão Homem 2 – Rafael

O que ficou atrasado foi a gravação das vozes, coloração e a Pós, porém tudo foi finalizado no meio de maio. Neste momento, todas as etapas foram concluídas.



3.6 Som

Rafael de Sousa

A construção sonora de *Obscura Justiça* começou muito antes da finalização das cenas. Desde a própria produção dos desenhos e *storyboard*, já pensávamos em como o som deveria dialogar com cada momento visual da obra. O projeto nasceu com a ideia de criar uma atmosfera densa, sombria e imersiva — e o som foi, desde o início, parte vital dessa proposta.

Durante a produção, realizamos uma reunião específica voltada apenas para o desenho de som, onde discutimos as necessidades sonoras de cada cena e antecipamos efeitos importantes. A partir dessas definições, iniciei a montagem de uma pasta de efeitos sonoros extraídos de diversas fontes confiáveis e gratuitas, como *BBC Audio*, *Pixabay*, *Zapsplat* e *YouTube*, o que otimizou consideravelmente o processo posterior de montagem.

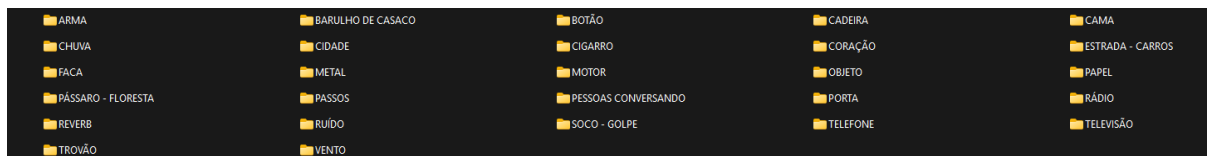


Figura 18 - Arquivos de som

Essa pasta tornou-se nossa biblioteca principal de *foleys* e efeitos que foram utilizados, reeditados e adaptados ao longo da *timeline*. Para evitar repetição sonora e manter uma ambientação com riqueza em detalhes e singularidades em suas texturas, utilizamos diferentes trechos de um mesmo arquivo, criando pequenas variações que davam frescor a cada ação sonora. Em alguns casos, foi necessário recorrer à gravação direta de alguns sons, com a criação de *foleys* e, principalmente, pensar em efeitos sonoros que não encontramos nesses bancos.



Um exemplo marcante para falar da complexidade do compósito sonoro, ocorreu na cena em que Bárbara arremessa o Detetive do prédio. Após inúmeras tentativas frustradas de encontrar um som adequado, decidimos gravar o movimento de um casaco sendo chicoteado agressivamente no ar, somado a uma gravação de vento forte soprando diretamente no microfone. A junção desses dois elementos resultou exatamente na sensação sonora que buscávamos para a cena. Outro caso semelhante ocorreu na cena 14, onde Bárbara alcança a arma escondida sob a mesa: gravamos o som de um lacre metálico sendo puxado, simulando com precisão o barulho metálico do objeto real.

Todo o processo foi organizado em etapas interdependentes. Sempre que uma cena era montada visualmente, era imediatamente encaminhada para a edição de som. Nesse momento, já contávamos com as vozes dos personagens aplicadas sobre as animações em progresso, o que nos permitiu calcular com precisão a duração média de cada cena. Só então o trabalho sonoro começava de fato — construído cuidadosamente em cima do ritmo, das pausas e do peso emocional que a fala transmitia. Toda a manipulação, organização e aplicação desses efeitos foram feitas utilizando o *CapCut*, ferramenta que se mostrou prática, intuitiva e surpreendentemente robusta no tratamento de som. Foi por meio dela que aplicamos ajustes de volume, cortes, ecos e *reverbs* com precisão.

O *CapCut* disponibiliza uma variedade de ferramentas que foram essenciais para o tratamento e refinamento do som. Para melhorar a qualidade das vozes, utilizamos recursos como “melhorar voz”, “reduzir ruído” e “isolar voz”, que se mostraram extremamente eficazes na remoção de chiados e ecos indesejados, especialmente em gravações com interferências.

Também aplicamos modificadores de voz, efeito *Pitch shifting* ou o efeito de uma voz transmitida por um dispositivo como rádio, usado em cenas específicas para simular comunicação à distância, além de efeitos de eco, empregados com destaque na cena do pesadelo para intensificar o clima de mistério, tensão e profundidade emocional. Esses



efeitos podiam ter sua intensidade regulada, o que facilitou ajustes precisos de acordo com a necessidade da cena. Em relação aos efeitos sonoros, utilizamos transições como *fade in* e *fade out* exclusivamente para suavizar a entrada e saída dos sons no ambiente — técnica aplicada apenas nos efeitos e nunca nas vozes dos personagens, preservando sua naturalidade e impacto dramático.

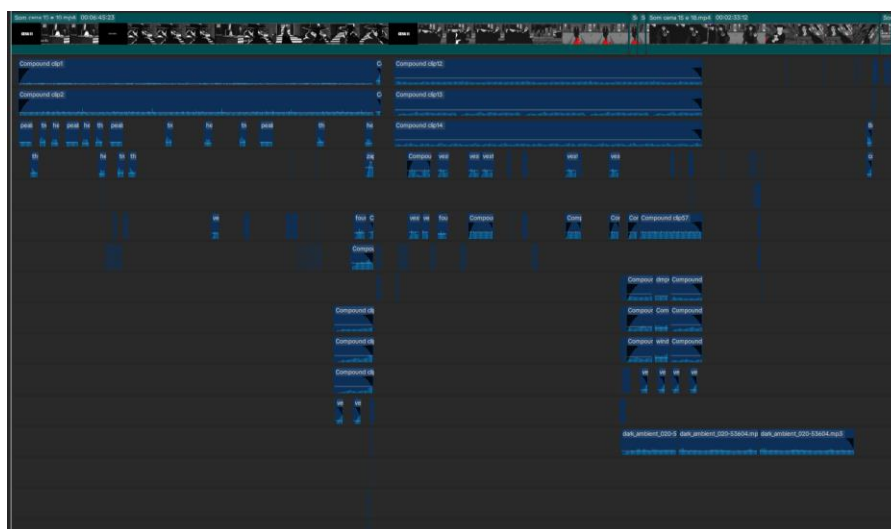


Figura 19 - *Timeline* completa das cenas 2, 3, 11 e 13

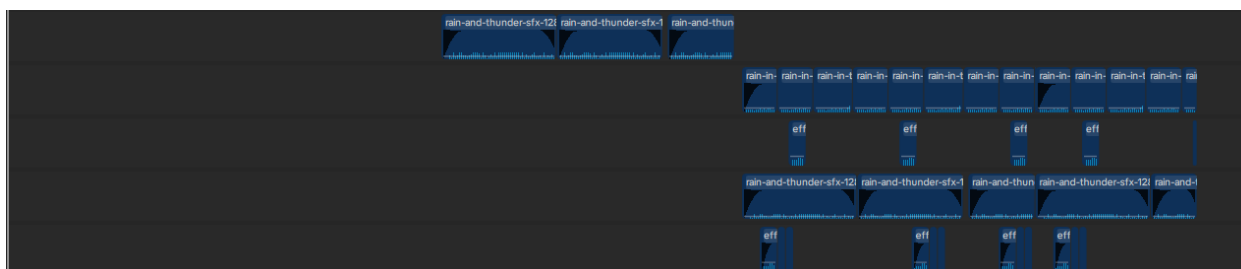


Figura 20 - *Timeline foley*



Quando os diálogos dos personagens ficaram prontos, passamos por um processo de refinamento das questões sonoras do vocal. Utilizamos modificadores para limpar ruídos, ecos indesejados e ajustar a equalização das vozes. Também aplicamos efeitos específicos para simular falas vindas de rádio, televisão e telefone, trazendo mais realismo e verossimilhança à diegese da obra.

Os efeitos sonoros foram meticulosamente pensados tanto para o que ocorre em cena (sons diretamente relacionados às ações visíveis, como passos ou objetos sendo manuseados) quanto fora de cena (sons que constroem o espaço, como sirenes ao fundo, murmúrios e principalmente a chuva). Essa chuva constante percorre quase 95% do curta-metragem — não como um elemento aleatório, mas como um símbolo da cidade de Moria: opressora, perigosa e sempre à beira do colapso. Cada som dentro do filme carrega significado. Desde o tilintar de uma chave até o ranger de uma porta, tudo foi colocado com o propósito de reforçar o peso psicológico da cena. Em poucos momentos o filme mergulha no silêncio absoluto. O som sempre conduz algo — seja uma ameaça, uma emoção, ou um desconforto sutil.

Assim como, imageticamente, nos aproximamos da bidimensionalidade de uma folha de papel, para alguns momentos exatos da criação sonora seguimos com um ideal semelhante. Exploramos a ideia de plasticidade sonora como elemento – pontual – importante da narrativa. Alguns barulhos, como os passos marcantes de saltos altos ou sapatos sociais pisando em materiais duros, ganharam nitidez e destaque. Bem como nossos cenários – planos e estilizados – criamos uma ponte entre o visual e o auditivo, realçando a expressividade da imagem em paralelo à uma camada sonora igualmente plástica.

Exemplificando, a chuva, como comentado anteriormente, é tão intrínseca na narrativa quanto nossos personagens. Tornou-se protagonista da banda sonora de Moria. Sempre presente, quase como um predador, à espreita. Para uma construção mais pertinente desse elemento e contrário ao som base da cidade, sirenes, pessoas conversando ou o barulho distante de um restaurante, onde aplicamos *reverbs* e *plugins*



para uma melhor espacialização, aqui decidimos trazê-la para o primeiro plano, próxima dos personagens, com uma textura mais perceptível e clara aos ouvidos dos espectadores. Dessa forma, um som que geralmente é utilizado apenas como ambiência, torna-se, aqui, um importante elemento sonoro.

Essa abordagem segue o pensamento de Michel Chion, que define o som no cinema como um elemento de valor expressivo, narrativo e sensorial que ultrapassa sua simples função de ilustrar a imagem. Segundo ele, o som transforma o olhar e ativa zonas do inconsciente que a imagem, por si só, não alcança. (CHION, 1993, pp. 12–20).

Além disso, criamos trilhas sonoras exclusivas para o curta-metragem. A ideia era estabelecer, por meio de temas musicais distintos, um simbolismo sonoro que refletisse o conflito interno e os arquétipos dos personagens. A trilha principal foi composta por Pedro Irineu, estudante de música, que combinou arranjos orquestrais com sintetizadores, semelhante à atmosfera de *Blade Runner – O Caçador de Andróides* (1982), de Ridley Scott, e trilhas mais simplificadas, evocando momentos menos pontuais, feitas por Gabriel.

Esclarecendo o conceito, a trilha do filme foi pensada para evocar determinadas emoções em momentos específicos da narrativa. *Motifs* (ou *leitmotiv*), ou “motivos”, são um padrão – aqui melódico – que possuem um significado simbólico dentro de uma obra. Neste sentido, foram construídos *motifs* para ambos os protagonistas: Bárbara e Detetive. Seus temas, quando aparecem, buscam recordar o espectador da importância daquele determinado acontecimento para com relação aos personagens. No motivo do Detetive, por exemplo, apenas duas notas graves foram usadas em *loop*, criando uma atmosfera musical mais sombria e perigosa. Dessa forma, assim que essas duas notas aparecem em cena, é relembrada uma determinada sensação associada ao personagem.

O uso de sintetizadores foi de suma importância para a carga dramática, sobretudo para a construção da trilha sonora. Estão presentes no tema do Pesadelo (Cena 9), da Montagem (Cena 13), na abertura (Cena 1), além de todos os outros *motifs* do filme



possuírem uma variação feita no piano base e outra com sintetizadores. Guitarras com *drives* aparecem no tema da Batalha Final, mimetizando um som sintético, mas com aspecto natural. Criamos algumas músicas da trilha olhando para o tema de abertura de *Stranger Things* (2016), composto por Kyle Dixon e Michael Stein. A melodia – quase em *loop* – constante que cresce com o desenvolvimento da cena foi importante para entendermos qual determinado estilo musical combinaria ou faria sentido dentro do projeto.

Dessa forma, *Blade Runner* (1982) se tornou referência musical primária. Moria, apesar de uma cidade alocada nos anos 80, possui um lado enigmático poderoso que muda seus habitantes. Esse sentimento de mudança e misticidade nos fez perceber que um estilo “futurista”, associado de praxe aos mundos distópicos, traria uma subversão interessante do gênero abordado em *Obscura Justiça*; uma dicotomia entre som e imagem. A trilha de *Vangelis* no filme de Scott é lembrada por construir uma melancolia urbana com camadas sonoras eletrônicas e ecos ambientais, reforçando o sentimento de uma cidade que parece viva e sufocante — exatamente o efeito desejado para Moria.

Além dos efeitos sonoros pontuais, dedicamos atenção especial à construção dos ambientes sonoros, como o som de fundo de escritórios, restaurantes, corredores, ruas e apartamentos. Esses sons foram fundamentais para dar vida ao mundo inconfundível, contribuindo para que cada cena parecesse inserida no mesmo universo. O espectador não ouve apenas os diálogos; ele sente o espaço ao redor dos personagens — o eco abafado de passos no corredor, o sutil murmúrio de conversas em um restaurante. Estes detalhes aumentam a imersão e evitam a sensação de que os personagens estão simplesmente posicionados em frente a um fundo estático. O som, neste sentido, ajuda a “ancorar” os personagens nos lugares que habitam. Em vez de parecerem figuras recortadas sobre cenários, eles passam a ser percebidos como parte orgânica desses ambientes.

Outro aspecto técnico importante foi o uso contínuo de camadas sonoras de fundo, mesmo nas cenas de maior silêncio ou introspecção. Raramente há silêncio em absoluto



no filme. Há sempre um leve ruído — seja uma chuva ininterrupta, o sutil zumbido urbano ou um ruído branco intencionalmente inserido. Essas camadas servem não apenas como elementos atmosféricos, mas também como ferramentas para camuflar ruídos indesejados captados durante a gravação das vozes dos personagens. Em algumas situações, ecos naturais do ambiente de gravação ou chiados leves foram suavizados com a inserção desses sons de fundo, mantendo a naturalidade sem recorrer a filtros excessivos que poderiam empobrecer a textura vocal.



Figura 21 - Continuação da *timeline* das cenas 2, 3, 11 e 13

Essa prática dialoga com os princípios de Walter Murch, que observa em seu livro *In the Blink of an Eye* (2005): “você quer apenas fazer o que é necessário para engajar na imaginação da audiência – sugestão é sempre mais efetiva que exposição”. (MURCH,



2005, p. 15, tradução nossa)⁵. É essa sugestão sutil que sustenta a profundidade sensorial e emocional de *Obscura Justiça*, onde o som sempre contribui para algo maior — não apenas descrever, mas evocar sensações, esconder falhas e ampliar significados.

Portanto, o som em *Obscura Justiça* não foi pensado apenas como ilustração da imagem, mas como estrutura dramática e narrativa. Ele revela, esconde, intensifica, suaviza, envolve — e, sobretudo, sustenta a coerência do universo ficcional. Em um filme onde a densidade emocional e o mistério são constantes, a trilha e o design sonoro funcionam como um segundo roteiro, conduzindo o espectador por sensações que a imagem sozinha não seria capaz de transmitir.

⁵ “you want to do only what is necessary to engage the imagination of the audience — suggestion is always more effective than exposition” (MURCH, 2005, p. 15).



3.7 Direção de arte

Gabriel Sequeira

Antes mesmo da pré-produção do filme começar a ser feita, a estética que *Obscura Justiça* adotaria já estava muito clara: um filme *Noir*, pintado em P & B, durante a década de 80, em uma grande metrópole, que mimetiza a estética dos quadrinhos. Com essa base em mente, o processo de desenvolvimento artístico do projeto se tornou fácil. As pesquisas começaram pelo local em que a história se passaria, Moria, uma grande cidade fictícia que utiliza de referências locais reais, assim como de histórias de quadrinhos.



Figura 22 - *Gotham City*

A atmosfera e paisagem urbana de Nova Iorque e São Paulo foram estudadas durante a concepção do nosso mundo inconfundível, entendendo a relação das construções – em sua grande maioria, prédios – com a população. A sensação de claustrofobia, de aprisionamento, uma linha do horizonte onde não se pode ver o céu,



apenas mais prédios, foram extremamente importantes para o desenvolvimento da ambientação. Tanto quanto referências estrangeiras, como a presença inevitável de becos escuros, tentamos trazer a brasilidade para a história. Pela cidade é possível ver construções que remetem ao nacional, como o “Bar do Zé” ou o prostíbulo “Paraíso”, logo na abertura do curta-metragem.



Figura 23 - Ruas de Moria

A colorização das ruas foi dada por um entendimento quadrinesco também. Observando quadrinhos como *Maus* (1986), de Art Spiegelman, *A Vida Secreta de Londres* (2017), de Neil Gaiman e Alan Moore, *Tartarugas Ninja vol. 1* (1980), de Kevin Eastman e Peter Laird, *Batman*, principalmente *O Cavaleiro das Trevas* (1986) e *Demolidor*, de Frank Miller, foi possível entender, por sua arte mais *underground*, uma relação entre tons claros e escuros: como o preto absoluto, criando sombras e volumes, edificavam os detalhes de, principalmente, becos, bueiros e lixos. *Gotham* foi importante para a verticalização da cidade. É possível observar prédios comicamente gigantescos, com arquiteturas que se assemelham aos designs de Anthony Francis Furst, vencedor



do Oscar de melhor direção de arte por *Batman* (1989), de Tim Burton, sendo presentes pelo centro da cidade.



Figura 24 - Beco de Moria

Obscura Justiça sempre visou se tornar um quadrinho em movimento, com formas anamórficas, ambulantes e personagens em constante transformação. Seus cenários inteiramente pintados por preto e branco são bidimensionais, como vindos de uma folha de papel. Essa sensação de papel se deu também em todos os outros locais em que se passa a narrativa.

O projeto possui três estilos diferentes de cenários: o primeiro, já comentado, é sobre as ruas noturnas. O preto e branco absoluto são extremamente utilizados para criar uma sensação de estranhamento, volume e mistério, nunca sabendo o que se esconde atrás das sombras; o segundo, se trata dos interiores, como as salas da delegacia e apartamento do Chefe de Polícia e do Detetive. Aqui, o preto e branco puro não são utilizados, apenas tons de cinza, criando um ambiente mais sereno e confiável em que os mais importantes diálogos acontecerão; o terceiro, se trata da cidade diurna. Pouquíssima pintura é utilizada nesses locais, com algumas poucas pinceladas de cinza.



O branco em seu estado puro (100%) é a cor majoritária, criando um contraste direto com o noturno. Devido à complexidade dos objetos cênicos e da arquitetura dos cômodos, optamos por, dentro de cenários internos, mudar a paleta de cor forte e espaçar os componentes dos quadros – como cadeiras, móveis, papéis e outros objetos –, criando uma clara linha de visão do público, para os personagens.



Figura 25 - Sala do Detetive

Dentro dos cenários internos e diurnos, que se desenvolveu a maior parte da pesquisa da direção de arte. O curta-metragem se passa durante a década de 80, logo, todos os *props*, como móveis, objetos e roupas, precisaram ser delicadamente escolhidos para uma composição verossímil da época. Rádios policiais, televisões, cadeiras, móveis, roupas e carros foram os adereços mais recorrentes, emprestados direto de filmes, séries e da internet. Objetos presentes na cultura brasileira, em lanchonetes e restaurantes, também foram de suma importância para a construção do compósito de cena. Thales Junqueira, premiado diretor de arte conhecido, principalmente, por Bacurau e Aquarius,



em entrevista à *Revista O Grito!*, afirmou: “A direção de arte só cumpre seu papel quando é capaz de narrar”. (JUNQUEIRA, 2025).

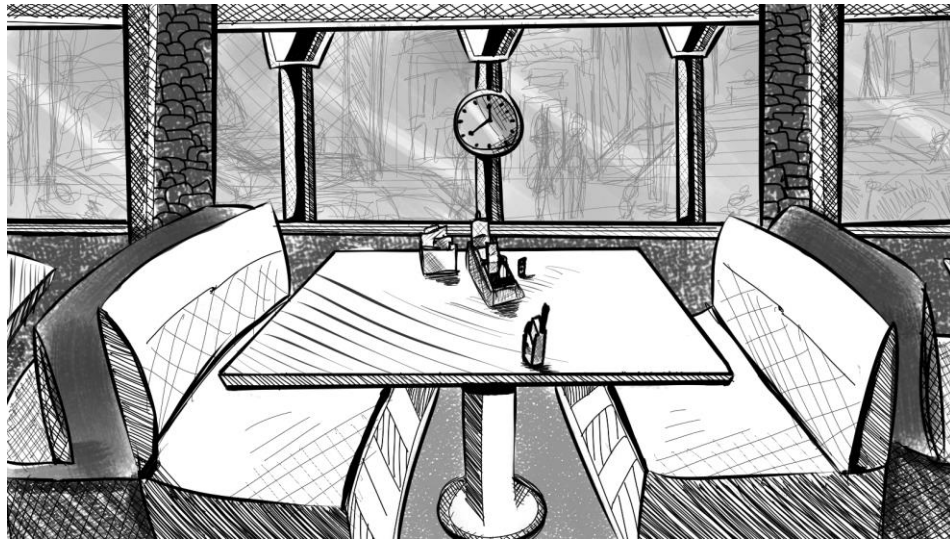


Figura 26 - *Props* na cafeteria: sachês de molhos e guardanapos

Os quadrinhos não se tornam presentes apenas na arquitetura de nossos cenários, mas na composição do quadro como narrativa também. Aqui, a Direção de Arte e de Fotografia caminharam juntas. Os quadros do filme são amplos, cheios de detalhes e sempre banhados por uma única fonte de luz, dura e direcional. Assim como no cinema clássico de gênero, a luz de todos os planos dita o tom e a atmosfera da cena, criam volume para o espaço e ajudam na construção da *mise-en-scène*. Grandes planos abertos e complexos são inspirados pelo cinema asiático, construindo movimentos dos corpos dos personagens muito mais interessantes, onde é possível explorar precisamente determinado cenário, não ficando presos a um pequeno quadro que recorta o espaço.



Figura 27 - Quarto do Detetive

O guarda-roupa de nossos personagens foi criado durante a fase da *concept art*. Etapa onde, como grupo, definimos o visual de cada personagem presente em tela, cada móvel, objeto cênico e espaços do cenário. Além da feitura de *mood boards* – cadernos de referências imagéticas –, que nos ajudaram a visualizar a combinação desses elementos. Esta fase foi importantíssima para definirmos a estética, na totalidade, para o curta-metragem.

Vestimentas policiais antigas vindas de filmes, séries e da internet, ajudaram a criar uma identidade visual para todos os personagens. Os carros da cidade, como viaturas policiais, ambulâncias e carros populares – Impala de 1967 foi referenciado no filme – foram tiradas diretamente dos anos 80 e anteriores, muitas vezes nos utilizando de roscopia para manter a essência exata dos automóveis. Bárbara, Detetive e Chefe de Polícia estão sempre vestindo um sobretudo escuro, com chapéus que emolduram seus corpos.

Bárbara possui um batom escuro, longos cachos que se projetam como uma armadura para seu corpo, grandes sobrancelhas e uma maquiagem borrada embaixo dos olhos, dando personalidade a ela e referenciando o expressionismo alemão e suas figuras.



Detetive é quase como uma sombra ambulante; informe; seu casaco se funde com seu corpo. Chefe de Polícia vem dos quadrinhos: um homem corpulento, com grande bigode e com um charuto na boca.

Obscura Justiça, então, foi criada com uma clara direção artística, quadrinhos e o cinema *Noir* andaram juntos com a nossa estética. Nossos *mood boards* foram essenciais para entendermos melhor como cada elemento se desenvolveria dentro de nosso mundo inconfundível, dialogando com as referências e criando algo diferente, mas ainda clássico.

PERSONAGENS / CONCEPT DE PERSONAGENS

-Mulher (Barbara): Carmen San Diego; cabelos cacheados; sobretudo preto; referência mulher maravilha Liga da Justiça Nova Fronteira



-Detetive: traço evoluído e menos pontiagudo; Monstros lovecraftianos (forma real)

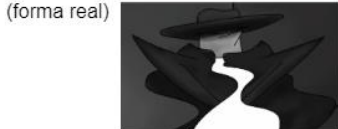


Figura 28 - Mood Board



3.8 Design de personagens

Gabriel Sequeira

A parte vital de *Obscura Justiça* são seus personagens. Sem eles, o filme e a narrativa seriam completamente diferentes. Por isso, um dos processos mais importantes na concepção do curta-metragem, foi o *design* de personagens, não somente dos protagonistas, mas da sua locação, a cidade de Moria. Durante esse processo as referências mais fortes buscadas foram na década de 80: detetives em preto e branco, cigarros, sobretudo e chapéus, numa cidade chuvosa e escura.

Moria, a cidade, personagem fundamental da obra, foi o mais fácil de ser concebido. Com tantas referências artísticas vindas dos filmes e quadrinhos, sabíamos que caminho tomar com a cidade. Retomando e estudando as ambientações dos quadrinhos referência, construímos uma cidade cheia de vida, mas, ainda, fria, infestada de prédios, com uma chuva interminável, seus becos são escuros e repletos de lixo, seus cidadãos agressivos e alheios.



Figura 29 - Ruas de Moria



Seus detalhes mais importantes são as sombras que engolem a paisagem, delineadas pelo branco puro. Ela é sempre escura, cheia de canos e bueiros. O lixo pelas ruas são mais comuns que pessoas. Um mar de cimento em que suas ondas são feitas por edifícios gigantes. A cidade oprime, sua cor escura, sempre vazia, com formas gigantescas cercando todos os lugares para onde se olhar, transmitem uma sensação de solidão e agonia. Desde o início os prédios seriam fundamentais para o horizonte da cidade, criando barreiras impenetráveis. A arquitetura do local foi emprestada de grandes metrópoles e da cidade fictícia de *Gotham*.

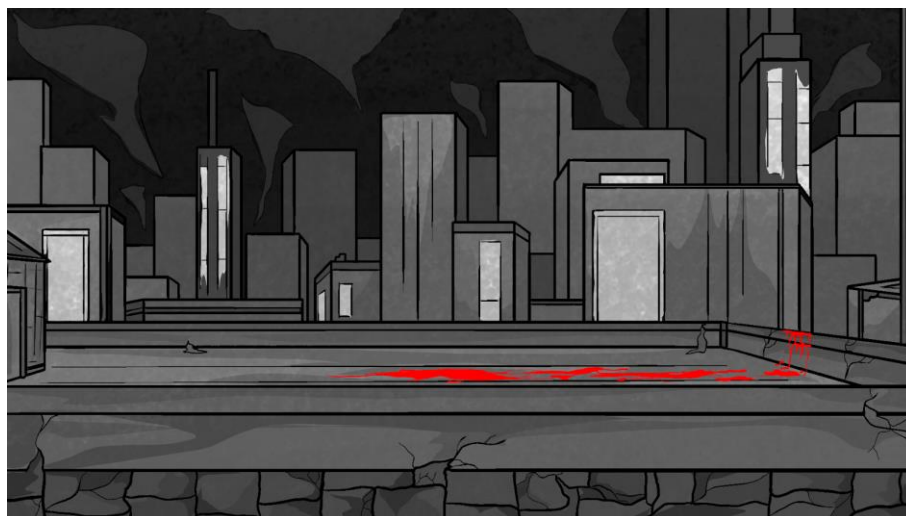


Figura 30 - Terraço do prédio

Fizemos algumas pesquisas para a criação do *design* dos personagens, como roupas policiais dos anos 80. Durante essas, alguns personagens vieram a nós, como a famosa detetive Carmen Sandiego. Personagem criada em 1994 para uma série animada de mesmo nome, foi a referência principal para a nossa protagonista, Bárbara.



Figura 31 - Carmen Sandiego



Figura 32 - Bárbara

Bárbara é uma mulher forte, gentil, jovem e sonhadora, que não se deixa abalar pelo mundo em que está inserida. Durante sua concepção, algumas ideias me vieram à



mente para torná-la única e inconfundível. Primeiro, seu cabelo cacheado. Em *Obscura Justiça*, assim como na maioria dos filmes de detetive, o sobretudo é visceral para a moda. Bárbara usa de seu chapéu e longos cabelos cacheados como uma moldura para seu rosto e corpo. Ele serve para reforçar a presença e força da personagem. No entanto, embaixo de seu exoesqueleto, Bárbara possui traços delicados e simples. Sua boca é coberta por um batom escuro, retomando ao *Noir* e sua *femme fatale*, porém, Bárbara não é e nunca foi apenas um interesse romântico ou o reforçamento do estereótipo do feminino no gênero. Ela empunha esse batom escuro – diferente do vermelho, símbolo da sensualidade – para se fincar como protagonista.

Durante o processo de sua criação, muitos detalhes foram mudados, como o formato de seus olhos, nariz e chapéu. Fizemos diversas *Concept Arts* para entendermos seu rosto, como se comportaria em diversos ângulos, seu cabelo e roupas. Suas sobrancelhas se tornaram mais grossas e seu nariz, comprido. Bárbara carrega uma maquiagem borrada embaixo dos olhos, ela não somente ajuda a dar expressão à personagem, mas nos remete à uma das referências fílmicas do projeto: o expressionismo alemão.





Figura 33 - Teste de expressões de Bárbara

Nosso antagonista, Detetive, evoluiu bastante desde seu primeiro esboço. Feito para o exercício de animação, o Detetive era pontiagudo e afiado, mas sempre carregou um sobretudo preto e um chapéu tampando seu rosto. Aqui, o personagem evoluiu conceitualmente e imageticamente. Entendendo como figuras misteriosas se escondem nas sombras, sempre com rostos ocultos e grandes capas – como o Batman, por exemplo – criamos o Detetive.



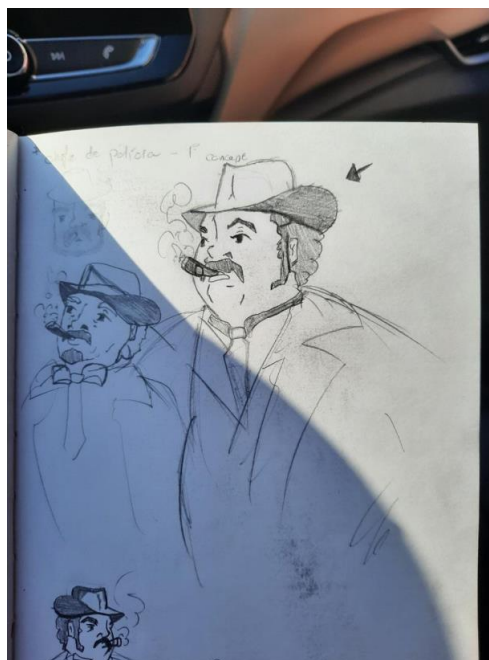
Figura 34 - Detetive

As referências do antagonista provém do gênero e das HQs de heróis, nunca revelando seu rosto, emoldurado pelo chapéu e sempre banhado por sombras. Seus olhos são, ora brancos, ora vermelhos como sangue. Referenciando vilões monstruosos de quadrinhos. No desenrolar da trama, Detetive deixa de ser uma figura apática para se tornar algo mais, uma sombra, um ser de outro mundo. Seu sobretudo faz parte de si,



quase uma capa que se esvoaça enquanto anda. Não tem uma forma definida, é quase feito de fumaça. Cresce, diminui e se distorce, está sempre mudando. Personagens místicos de H. P. Lovecraft foram consultados para a sua concepção. É uma figura pesadamente maquiada, distorcida e estranha ao olhar. Mesmo na sua fase conceitual, o Detetive nunca teve uma forma nem rosto definido, é um mistério até para nós.

O Chefe de Polícia e policiais diversos foram extremamente simples de criar. O primeiro, carrega o semblante do estereótipo de chefes arrogantes: está sempre com um charuto na boca; é grosseiro, estressado e calvo, mas possui um bigode grande; sempre está sentado, pouco se levanta ou é proativo. Nosso petulante Chefe veio da imagem de Jim Gordon e Max Eckhardt, de *Batman* (1989), de Tim Burton. Os policiais raramente são mostrados à luz do dia ou em primeiro plano, sempre estão ocultos parcialmente pelo limite do quadro. Usam vestes policiais clássicas dos anos 80 e máquinas fotográficas da mesma época.





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



Figura 35 - *Concept Art* do Chefe de Polícia

Como foi dito anteriormente, o curta-metragem possui uma estética desenhada e, em alguns momentos, até mesmo rabiscada. Todos os seus elementos foram pensados dentro de um todo e inseridos dentro do nosso mundo pretendo a ser inconfundível. Não há cor em *Moria*, as pessoas não possuem uma etnia nem cor de pele definida. O preto e branco englobam o mundo criado, deixando tudo e todos apenas em sombras ou luz.



3.9 Animação

Gabriel Sequeira

A animação de *Obscura Justiça* sempre foi pensada como 2D digital, *frame a frame*. Alguns integrantes do grupo já possuíam conhecimento da técnica além de uma mesa digitalizadora para trabalhar no filme. O *software* pensado nesse processo desde o início foi o *Krita*, um programa gratuito que possui todas as ferramentas necessárias para a criação de uma animação *frame a frame* em 24 fps. Além disso, a escolha dessa técnica em específico tornou a aproximação dos quadrinhos muito mais natural.

Antes do processo de animação começar, desenhamos o filme em *storyboards*, testando ângulos, movimentos e composições de todas as cenas, isso nos permitiu planejar previamente a sua complexidade e movimentos dos personagens, tornando o processo de animação um pouco mais confortável. Durante a etapa do *storyboard*, também foi possível prever enquadramentos que não funcionariam no produto final, retomando e lapidando-os um pouco mais na decupagem.



Figura 36 - *Storyboard*



Desde a concepção do projeto, alguns testes foram feitos nas mesas digitalizadoras para o curta-metragem e, durante esse período, algumas regras básicas foram criadas também: o filme é inteiramente animado a cada dois ou três *frames* no mínimo, criando uma animação menos fluida, intercalada, justamente para mimetizar o estilo quadrinesco, ou seja, desenhos que se mexem como desenhos.

Não buscamos a aproximação da realidade, mas um filme que se parece com um quadrinho animado e, por tanto, ambulante. Durante o processo da animação, a maleabilidade dos *frames* foi muito importante, alguns planos foram animados de quatro em quatro *frames*, outros de dois em dois, outros de cinco em cinco. As cenas são moldadas conforme o que a narrativa pede. Essa mudança na taxa de quadros foi prevista para criar uma liberdade a mais para os animadores, ditar emoções, ritmos e edificar a identidade visual do projeto, mas também provocar sensações visuais diversas, aproximando-se do espectador por meio de uma estética que é tão experimental quanto orgânica.

Nenhum manual foi utilizado para nos prender a um estilo em específico de animação, muito pelo contrário, os “12 conceitos fundamentais da animação”, como propostos por Ollie Johnston e Frank Thomas, muitas vezes impostos em manuais sobre os artistas, foram ignorados aqui para a liberdade expressiva tomar conta. No livro coletânea de Ismail Xavier, *A experiência do cinema: antologia* (1983), no capítulo 2.6.1, chamado de *Metáforas da Visão*, é discutido os conceitos do experimentalismo na animação pelo cineasta Stan Brakhage. As técnicas de animação convencionais, seus padrões e normas estéticas, não se comunicam para com *Obscura Justiça*. Essa mentalidade nos ofereceu uma oportunidade para desenvolvermos nosso estilo, tentando-nos afastar do clássico. Brakhage diz:

Imagine um olho não governado pelas leis fabricadas da perspectiva, um olho livre dos preconceitos da lógica da composição, um olho que não



responde aos nomes que a tudo se dá, mas que deve conhecer cada objeto encontrado na vida através da aventura da percepção. (BRAKHAGE, 1983, p. 341)

A falta de orçamento, tempo de realização e a equipe pequena, aproxima o projeto do experimentalismo, nos forçando a subverter o clássico, abraçando ideias abstratas em um meio livre. O entendimento sobre como animar e do funcionamento de *Krita*, foi inteiramente conversado e dissipado pelos integrantes do grupo, sempre se ajudando e mostrando como todos os processos poderiam ser feitos. Apesar de ter sido um longo período de aprendizagem, repleto de erros e acertos, isso deu à obra uma estética de criação e metamorfose constante. Nenhuma cena é animada como a anterior. Sempre há uma mudança de tempo, de estilo e cada movimento é diferente do anterior. A escolha autodidata abraçada pelo grupo permitiu uma estilística chamativa em vias da confirmação autoral.

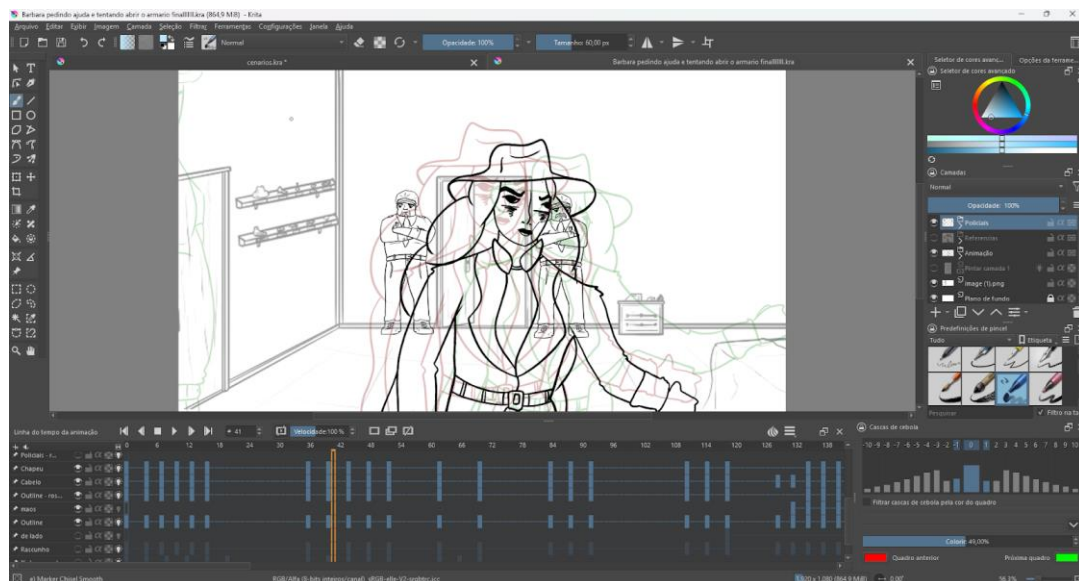


Figura 37 - Animação no *Krita*



O filme foi dividido entre três participantes animadores, porém também contou com a participação externa de colegas artistas que contribuíram para a criação de uma cena – Cena 13. Cada terço foi definido de acordo com a afinidade do integrante: um terço foi escolhido pelas suas ações complexas, o outro, pelos diálogos e o outro, pelas cenas de apoio. Cada terço concebido com uma estética diferente, fazendo sentido dentro do seu rótulo – como diálogos, por exemplo. Todas as cenas que possuem uma ação mais complexa possuem um traço em específico, as cenas de apoio, outro, e assim por diante. Até mesmo nossos cenários são ecléticos, sempre mudando de acordo com o que a cena pede. Encontros presenciais também foram fundamentais para a criação de algumas cenas em conjunto. A animação do curta-metragem caminha com a narrativa, ela se molda para as necessidades e diferenças da história.

Além do *frame a frame* tradicional, a animação por imagens em *still* – onde o movimento da cena se dá inteiramente pelo som, com apenas painéis estáticos para ilustrar o acontecimento – e a rotoescopia foram muito utilizadas pelos integrantes do grupo. Ou seja, os animadores muitas vezes se fotografaram fazendo uma determinada ação, depois passaram para o *software* e animaram por cima. Movimentos mais complexos pediam referências mais complexas. Com isso, consideramos uma escolha assertiva no 2D digital *frame a frame*, nos aproximando do universo das referências e criando uma estilística autêntica para o projeto.



Figura 38 - Rotoscopia

Após as animações-base do filme, foi iniciada a etapa de colorização. Um trabalho extremamente manual, onde tivemos que aplicar cor a cada um dos *frames* em que havia um desenho. Tentamos mimetizar o preto e branco das películas de nitrato, utilizando estritamente tons de cinza, claros e escuros, para dar vida aos cenários e personagens, sua única exceção sendo o vermelho vivo, presente no sangue e em luzes diversas. Paletas de cores para todos os personagens principais também foram criadas, definindo uma unidade visual para cada um.

Por mais assertivo que tenha sido o processo de animação, não saímos impunes. A adaptação ao desenho digital foi longa, complexa e exaustiva, muitas vezes sendo necessário a exclusão de alguns planos finalizados. O tempo e a complexidade de um projeto animado também foi um grande impasse, visto que não conseguimos calcular a dinâmica de produção do projeto antes de ele começar a ser feito. Tal questão trouxe diversos problemas durante a produção e mais ainda durante a pós-produção. Entretanto, com um reajuste do calendário e participação de artistas convidados, o projeto andou de



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



uma forma que não esperávamos que fosse andar, trazendo um resultado extremamente positivo.



4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho teve êxito em criar uma animação experimental com diferentes artistas envolvidos. A maior dificuldade revelou-se o tempo de realização e a falta de equipamentos. Por contar com uma equipe muito reduzida tanto para a produção quanto para a animação em si, atrasos foram constantes no processo. Tivemos a ajuda de diversos alunos de Audiovisual que colaboraram com desenhos e gravações de vozes. Entretanto, o resultado foi satisfatório e surpreendente até mesmo para a equipe. Um filme de animação completo que nasceu de dificuldades e incertezas. Estamos gratos a todos e esperamos que o resultado final consiga agradar aos espectadores.

O curta-metragem adota a experimentação da linguagem, a ausência de *frames* para criar sensações específicas, uma interface entre a bidimensionalidade das folhas de papel dos quadrinhos e animação. Parte da decisão do experimental veio da falta de aprofundamento nos processos de animação por parte das matérias do curso de Audiovisual, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. O enfoque quase único no cinema *live action* deixa questões pertinentes em aberto: como a produção, a direção de dublagem, o som e a fotografia na animação. Deixando com que essas questões fossem interpretadas, criadas e experimentadas pelo grupo durante a sua realização.

O processo de execução mostrou que alguns riscos tomados, como a escolha do processo complexo da animação em 2D, mesmo que realizado estritamente por uma equipe pequena, gerou imagens interessantes e alcançou seu objetivo independente ideal. No entanto, essa falta de aprofundamento teórico e prático no universo animado criou empasses – como o tempo de produção e a duração final do projeto – que não foram possíveis serem previstos na fase de concepção da obra.

A Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) ainda precisa fornecer mais auxílio aos alunos de Audiovisual, principalmente no quesito animação. Computadores sem programas necessários — sendo alguns gratuitos, como o próprio *Krita* — e a falta de equipamentos, como mesas digitalizadoras, demonstram a urgência



de um maior investimento em materiais para esse tipo de produção. O projeto levou mais tempo do que o planejado para ser executado, mas, em prol de um trabalho bem-feito e desenvolvido, essa foi a melhor decisão adotada pelo grupo, que aprendeu muito na parte de animar. Assim foi possível evoluir o traço, dar mais vida a personagens e, principalmente, nos mostrou que era necessário paciência para alcançar um resultado de qualidade.

Nenhum filme é isento de seu processo, então é preciso entendê-lo como parte de algo muito maior do que seu resultado final. *Obscura Justiça* foi criado em meio dificuldades; equipe pequena; falta de equipamento e conhecimento técnico. A realização se mostrou um árduo e longo processo de aprendizado para todos, onde muito do que foi criado partiu dos conhecimentos prévios e intuição da equipe, diminuindo a velocidade da produção, mas que, no final, foi capaz de gerar um produto satisfatório para o grupo, mostrando que não é preciso muito para se fazer arte.

Obscura Justiça procura romper com o estigma de que animações são destinadas apenas para o público infantil, evidenciando que o gênero é, na verdade, uma poderosa ferramenta capaz — e legítima — de abordar temas adultos e obscuros. O projeto reafirma o potencial da animação como linguagem artística madura, apta a dialogar para com o público adulto por meio de tramas densas, atmosferas carregadas e reflexões provocativas.



5. REFERÊNCIAS

NAREMORE, James. *Film Noir: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2019.

MAYER, Geoff; McDONNELL, Brian. *Encyclopedia of Film Noir*. Westport, CT: Greenwood Press, 2007.

JUNQUEIRA, Thales. A direção de arte só cumpre seu papel quando é capaz de narrar. *Revista O Grito!*, 21 jan. 2025. Disponível em: <https://revistaogrito.com/um-papo-com-thales-junqueira-a-direcao-de-arte-so-cumpre-seu-papel-quando-e-capaz-de-narrar/>. Acesso em: 31 maio 2025.

JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Editions, 1997.

TURNER, James N. *A Vida Secreta de Londres*. Londres: Jonathan Cape, 2019.

MOORE, Alan. *Watchmen*. New York: DC Comics, 1986.

MILLER, Frank. *Batman: O cavaleiro das trevas*. [S.I.]: Editora Abril, 1989.

REEVES, Matt (dir.). *The Batman*. 2022. Filme. EUA: Warner Bros.

BURTON, Tim (dir.). *Batman*. 1989. ed. Warner Bros.

PERSON, Luís Sérgio (dir.). *São Paulo Sociedade Anônima*. 1965. Filme.



SCOTT, Ridley (dir.). *Blade Runner*. 1982. Filme. EUA: Warner Bros.

EASTMAN, Kevin; LAIRD, Peter. *Teenage Mutant Ninja Turtles* (Vol. 1). [S.I.]: Editora Abril, 1991.

FINCHER, David (dir.). *Se7en*. 1995. EUA: New Line Cinema.

FINCHER, David (dir.). *Zodíaco*. 2007. EUA: Paramount Pictures.

SPIEGELMAN, Art. *Maus: a história de um sobrevivente*. 2. ed. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2003.

WIENE, Robert (dir.). *O gabinete do Dr. Caligari*. 1920. Alemanha: Decla-Bioscop.

MURNAU, F. W (dir.). *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*. 1922. Filme.

DUFFER, Matt; DUFFER, Ross (dir.). *Stranger Things*. 1. temporada. 2016. Netflix.

DEMME, Jonathan. *O silêncio dos inocentes*. 1991. EUA: Orion Pictures.

RODRIGUEZ, Robert; MILLER, Frank; WESS, Quentin. *Sin City: A cidade do pecado*. 2005. EUA: Dimension Films.

MCTIERNAN, James; WACHOWSKI, Lana; WACHOWSKI, Lilly. *V de vingança*. 2005. EUA: Warner Bros. Pictures.



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



CHION, Michel. *Audio-vision: sound on screen*. New York: Columbia University Press. 1993.

MURCH, Walter. *In the blink of an eye: a perspective on film editing*. 2. ed. Los Angeles: Silman-James Press. 2005.

BRAKHAGE, Stan. Metáforas da visão. Tradução de Ismail Xavier e João Luiz Vieira. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Graal / Embrafilme, 1983. p. 339–352.



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



APÊNDICE A- ROTEIRO

OBSCURA JUSTIÇA: A CIDADE DOS PECADORES

Um roteiro de
**Gabriel Sequeira e
Wallace José**

02/06/2025



1. BECO DE MORIA - EXT - NOITE

A selva de prédios engole o horizonte. As ruas infinitas da cidade e a maré de cimento é a única coisa visível em Moria.
Um homem ensanguentado rasteja por um beco escuro amedrontado.

HOMEM

Não! Por favor!

O HOMEM se rasteja para longe de uma FIGURA gigante e indescritível.
A FIGURA parece ser feita de sombras. De puro medo.

HOMEM

Eu... Eu tenho dinheiro! Eu posso pagar! Por favor! (chorando e se rastejando)

DETETIVE

Não se preocupe, você vai me pagar.

A FIGURA se aproxima cada vez mais. Sua forma é incompreensível.
Tudo que há no beco é sugado para dentro da infinita escuridão que o seu corpo projeta.
O HOMEM continua tentando se afastar da FIGURA, porém, ela se aproxima cada vez mais.

HOMEM

Eu juro, cara! Me desculpa, eu vou deixá-la em paz! Puta que pariu, você é mesmo real!

A FIGURA continua a se aproximar. Ela PASSA suas UNHAS numa LATA DE LIXO do seu lado, rasgando o metal como se fosse nada.

DETETIVE

Desculpas... Para que servem as desculpas e arrependimentos vindo de tipos como o seu? Eu deveria me virar e deixar você apodrecer nesse beco imundo. Mas... Foda-se. Eu mereço um pouco de diversão. (sorrindo)

A FIGURA rapidamente se aproxima do HOMEM e PARA em cima de seu corpo.



Seus olhos são como a morte. O vazio. A vermelhidão do seu olhar é incomparável. Seu sorriso maléfico é penetrante.
O HOMEM suplica por ajuda.
A FIGURA se torna cada vez maior, consumindo cada pedaço de luz e esperança que ainda havia naquele beco escuro e sujo.
O HOMEM está desesperado.

HOMEM

Socorro! Por favor, acabe com isso logo, me mate!

DETETIVE

Ah... Eu farei muito pior do que só matar você.

O beco é consumido pela escuridão.
Ouve-se apenas um grito tomando conta daquela cidade.
Apenas um cigarro com um símbolo estranho é deixado no local, ao lado do corpo do HOMEM.

FADE TO BLACK

2. ESCRITÓRIO DETETIVE/RUAS DE MORIA - INT/EXT - NOITE

SEXTA-FEIRA - 1 DE OUTUBRO

Em seu escritório, escuro e minimamente iluminado pela luz do luar, está o DETETIVE, fumando e contemplando as ruas sujas de sua cidade pela única janela que há na sala.
O DETETIVE, sério e PUXANDO a fumaça densa de seu CIGARRO, parece incomodado com o que vê. Ele franze suas sobrancelhas e cerra os dentes observando.
Neste momento, é possível ouvir batidas na porta.
A porta é logo ABERTA e BÁRBARA ENTRA na sala segurando diversas FICHAS CRIMINAIS em seus braços. Está um pouco tímida.
O DETETIVE permanece imóvel.

BÁRBARA

Com licença, Detetive. Desculpa entrar assim do nada... Queria me apresentar. Meu nome é Bárbara. Fui convidada à trabalhar aqui nessa delegacia. Serei sua nova parceira de investigações.



O DETETIVE, ainda virado para a janela, TIRA o CIGARRO de sua boca.

DETETIVE

Hum... Interessante. (sussurrando)

BÁRBARA não ouve a frase e estranha o comportamento do DETETIVE, porém, decide se aproximar da mesa que há na sala com os arquivos em seus braços.

BÁRBARA ABRE uma das FICHAS daquele caso e observa-o.

BÁRBARA

Uau... Seu histórico é realmente impressionante. Lá na minha cidade a gente costumava ouvir sobre você. "O maior detetive de todos os tempos! Ninguém nunca escapou das suas presas." (brincando)

O DETETIVE está fixado nas ruas. Ele parece hipnotizado com aquelas pessoas, aqueles carros...

BÁRBARA percebe que ele está a ignorando. Então, DEIXA as PASTAS que carrega em cima da mesa.

BÁRBARA

Ahm... Oooi?

Nada. O DETETIVE ainda parece não ouvi-la.

Cada vez mais, a chama do cigarro parece se apagar.

BÁRBARA

Detetive?

BÁRBARA começa a se aproximar do DETETIVE.

O DETETIVE, ainda em direção à janela, TIRA o CIGARRO de sua boca de uma forma impaciente.

DETETIVE

Eu já sabia da sua vinda.

BÁRBARA PARA no meio do seu caminhar.

DETETIVE



Nunca trabalhei com um parceiro antes... Ainda mais um vindo de uma "cidadezinha" no interior.

BÁRBARA

Eu não chamaria de "cidadezinha"... A gente tem tanto crime lá como vocês, sabe? Eu diria que... (rindo)

DETETIVE (Interrompendo)

Quero te fazer uma pergunta...

O DETETIVE vira sua cabeça em direção à BÁRBARA, como forma de pergunta.

BÁRBARA

Bárbara.

DETETIVE (cont')

Bárbara... Quem você é?

BÁRBARA

Eu sou... Era uma perita, mas meu sonho de me tornar detetive finalmente tá se realizando. Depois de muito tempo atuando na área, resolvi um caso aberto esquecido na minha cidade. E então recebi um convite para investigar uma série de assassinatos incomuns que estão acontecendo por aqui... E como você tem um dos melhores históricos da cidade, me colocaram junto de ti.

DETETIVE

Não foi isso que perguntei... Bárbara.

O DETETIVE JOGA seu CIGARRO no chão.

DETETIVE

Eu quero saber quem você é. O que te move... Por que você veio pra cá? Qual o verdadeiro motivo para aceitar esse caso?

BÁRBARA para por um instante.

BÁRBARA



Todas essas pessoas que sumiram... Elas têm histórias... famílias... Um passado. Todos esses desaparecimentos e ninguém nunca fez nada? Essas pessoas merecem ser ouvidas. Elas merecem ser reconhecidas e merecem que suas histórias sejam contadas. Afinal, pra que entrar na polícia senão pra pegar um monstro como esse. Senão pra...

DETETIVE (interrompendo)

Matá-lo?

BÁRBARA se sente ofendida e corrige o DETETIVE.

BÁRBARA

Para trazê-lo à justiça.

O DETETIVE range seus dentes com raiva.

DETETIVE

Justiça. A boa e velha justiça.

O DETETIVE continua olhando para a janela, como se ela nunca tivesse entrado na sala.

BÁRBARA

Olha, foi bom o papo, viu? Vou dar uma passada na sala do chefe pra ver qual vai ser o nosso próximo caso.

O DETETIVE permanece imóvel.

DETETIVE

Te vejo em breve, Bárbara.

O DETETIVE PÕE um NOVO CIGARRO em sua boca e puxa a fumaça pela última vez. Ele continua a observar a chuva molhar toda a cidade enquanto BÁRBARA rumo em direção da porta.

3. SALA DO CHEFE DE POLÍCIA - INT - NOITE

Lá está o CHEFE DE POLÍCIA, SENTADO em sua cadeira com um CHARUTO em sua boca.



Do seu lado, há um quadro negro com escritos em giz branco sobre alguns casos diversos.

BÁRBARA se aproxima de sua mesa.

BÁRBARA

Oi, delegado. Você me pediu pra passar aqui depois de falar com o Detetive.

BÁRBARA aponta para trás, mostrando a sala do Detetive.

BÁRBARA

Queria aproveitar e te perguntar algumas coisas. Eu não recebi muitos detalhes sobre o caso inteiro, estou na cidade só há vinte minutos e já me jogaram aqui. Não houve tempo pra uma transição...

CHEFE DE POLÍCIA (interrompendo)

Já achou tua sala?

BÁRBARA

Não, eu não tive nem a oportunidade de ver toda a delega...

CHEFE DE POLÍCIA (interrompendo)

O negócio é o seguinte, Bárbara...

O CHEFE DE POLÍCIA TIRA o CHARUTO de sua boca, se arruma na cadeira e APONTA para a BÁRBARA, falando sério.

CHEFE DE POLÍCIA (cont')

Já faz três meses que eu tô atrás de alguma forma... De qualquer forma de incriminar esse cara... O Detetive. Ele é como uma sombra, sempre que alguém chega perto de descobrir algo, de pegar ele no flagra... PUF!

O CHEFE BATE sua MÃO na mesa e BÁRBARA se assusta.

CHEFE DE POLÍCIA

Ele some! A única coisa que sempre fica pra trás é um cigarro com um símbolo estranho e uma mensagem esquisita escrita na cena do crime... Eu tenho certeza que esse cabra tá fazendo coisa errada. Tem muita gente sumindo, muito caso sem



explicação... E ele sempre está por perto. Sempre observando com aquele jeito arrogante se achando o superior... (falando com desgosto)

Tem até lenda desse desgraçado. Os mendigos da cidade morrem de medo do escuro desde que surgiu o boato de que "aquele que trará o juízo final" aparentemente brota dos becos da cidade. Uma lenda urbana de um monte de cracudo sem porra nenhuma pra fazer.

O CHEFE PUXA a fumaça de seu CHARUTO.

CHEFE DE POLÍCIA

Hum... (puxando a fumaça)

Já tentei de tudo e nada funciona. Então decidi ligar pra sua cidade e pedir...

BÁRBARA (interrompendo)

Minha ajuda? (com um tom rude)

CHEFE DE POLÍCIA (cont')

E pedir por algum maluco burro o suficiente pra se enfiar num buraco como esse e resolver essa situação pra mim.

BÁRBARA olha com desprezo para o CHEFE e ele percebe.

CHEFE DE POLÍCIA

Escuta aqui, lindinha. Eu não preciso que goste de mim não, tá? Eu só preciso que você prenda esse desgraçado.

Quando, uma TELEVISÃO no canto de sua sala os interrompe com as últimas notícias.

CHEFE DE POLÍCIA

Olha aí... Tão falando da gente.

RADIALISTA 1 (EM OFF)

O Julgador ataca de novo! Ontem a noite foi ouvido diversos gritos e uma aglomeração perto de um beco na rua 14. Um homem morto e sangue na parede. Quando vamos nos sentir seguros? Quando a polícia fará algo a respeito desse justiceiro das sombras? O povo grita e nunca é ouvido! Até onde isso pode



continuar? Até quando ficaremos sentados, esperando enquanto esses assassinatos tomam o lugar...

O CHEFE DESLIGA a TELEVISÃO e arranha a garganta. Depois AGARRA seus poucos FIOS DE CABELO restantes e mostra para BÁRBARA.

CHEFE DE POLÍCIA

Tá vendo?! Olha aqui! Eu to perdendo cabelo de tanto estresse por causa disso. Eu vou te passar umas fichas com informações relevantes pro caso. Tem informação de gente desaparecida, de assassinatos, tudo que você quiser tem lá.

BÁRBARA

E como você espera que eu... simplesmente pegue ele?

CHEFE DE POLÍCIA

Eu não sei e tô pouco me fudendo. Usa seu charme de cidade pequena, leva ele pra tomar uns goles, fumar um charuto... Dá teu jeito de se aproximar dele. É pra isso que você tá aqui, não é?

O CHEFE DE POLÍCIA se LEVANTA de sua cadeira e começa a se APROXIMAR de BÁRBARA pelo lado direito da mesa.

CHEFE DE POLÍCIA

E se ainda não for motivação o suficiente...

O CHEFE DE POLÍCIA ABRE seu CASACO e mostra algumas CÉDULAS guardadas em seu bolso.

CHEFE DE POLÍCIA

A gente negocia. Todo mundo tem um preço. (rindo)

Então, o CHEFE COLOCA sua MÃO no ombro de BÁRBARA.

BÁRBARA fica incomodada e rapidamente tira seu ombro, com uma expressão de nojo.

BÁRBARA

Eu não preciso do seu dinheiro! Eu topei esse caso pra vingar essas pessoas que ele - supostamente - matou. Eu aceitei esse trabalho pra ajudar essa cidade, não por um suborno nojento.



Aliás, você sequer tem alguma lista de suspeitos ou só supôs que fosse o Detetive por trás disso tudo?

O CHEFE franze suas sobrancelhas e solta um grunhido.
Ele dá meia volta e se senta novamente em sua cadeira.
O CHEFE PÕE o CHARUTO em sua BOCA e suas PERNAS em cima da mesa.

CHEFE DE POLÍCIA

Tem uma lista. Uns quatro cabras. Todos uns zé ninguém, drogados e sei lá o que. E nunca achamos um sequer traço de DNA em todas as cenas do crime ligando a eles. Desses quatro, só um com habilidade e cautela necessários pra sempre sair ileso...

O CHEFE joga um DEDO para BÁRBARA.

CHEFE DE POLÍCIA

O teu parceiro.
Não me interessa como, ou porque, você vai resolver isso. Deixa os detalhes da sua vida de "agente dupla" pra si mesma. Eu só quero esse cabra fora daqui o mais rápido possível! Não aguento mais encheção de saco dos superiores por essa merda...

BÁRBARA apalpa por baixo de seu sobretudo e SEGURA firme um colar.

BÁRBARA

Conforme a gente for trabalhando e eu conhecendo mais ele, te passo os detalhes.

O CHEFE ignora a fala de BÁRBARA.

BÁRBARA

Qualquer coisa eu vou estar na minha sala.

O CHEFE DE POLÍCIA PÕE sua MÃO na frente do CHARUTO para colocar mais fogo e ignora BÁRBARA.

CHEFE DE POLÍCIA

Passar bem. (fumando)

4. CAFETERIA - INT - DIA



SEGUNDA-FEIRA - 4 DE OUTUBRO

BÁRBARA e DETETIVE estão numa lanchonete local da cidade, sentados em uma mesa mais distante e com pouca iluminação, ao lado de uma grande janela que dá visão às ruas da cidade.
O DETETIVE observa o lado de fora da cafeteria.
Em sua mesa, há um RÁDIO POLICIAL e seus CASACOS.
Logo, uma GARÇONETE, um tanto rude, se aproxima de ambos e para ao lado de sua mesa.

GARÇONETE

O que vão querer? (tom rude)

BÁRBARA olha fixamente para a GARÇONETE.

BÁRBARA

Uma torta de morango e um café, por favor.

GARÇONETE

E pra você? (para o Detetive)

DETETIVE

Nada.

A GARÇONETE se RETIRA da mesa.

BÁRBARA

O povo daqui é sempre mal encarado assim?

O DETETIVE não esboça reação. Mesmo assim, BÁRBARA tenta iniciar uma conversa.

BÁRBARA

Tô doida pra uma tortinha de morango, faz tempo que não como uma. Desde que mudei tô tentando me apegar a tudo de familiar... Mas tá difícil.

Nada. O DETETIVE nem sequer respira.

BÁRBARA



Mas, então... Lá na minha cidade a gente te conhecia como "o grande detetive" e até agora esse foi o único nome que ouvi. Você não tem um nome de verdade não?

O DETETIVE continua observando as ruas.

DETETIVE

É mais fácil para todos saberem qual o meu papel nesse "lugar". Prefiro dessa forma.

BÁRBARA

Ok...

BÁRBARA tenta achar alguma forma de fazer o DETETIVE se abrir com ela nessa conversa, para talvez obter informações importantes para a sua investigação.

BÁRBARA

Ahm... Eu ainda tô me acostumando com a cidade. A minha antiga não era um lugar tão grande assim. Até pra chegar no meu apartamento tá sendo difícil. O lugar tá vazio. O povo daqui nem olha na sua cara, não dá bom dia... Acho que te entendo um pouco de reclamar tanto daqui.

BÁRBARA TIRA o COLAR escondido DENTRO de sua BLUSA. É um colar em formato oval, que pode ser aberto e revelar uma foto dentro dele. BÁRBARA SEGURA com carinho o COLAR.

BÁRBARA

Esse é o pedacinho de casa que trouxe comigo.

BÁRBARA ABRE o COLAR e o estica para que o DETETIVE possa ver. Dentro dele há uma foto de uma jovem mulher.

BÁRBARA

Tenho esse colar faz um tempo. É meu amuleto da sorte. Sempre que estou com ele, as coisas dão certo, mas se esqueço de colocar... Já sabe. Às vezes quando tô triste ou com saudade, eu pego ele... E isso me conforta.

O DETETIVE se vira e olha para o colar.



DETETIVE

E quem é essa?

BÁRBARA fica um pouco triste de lembrar da pessoa da foto.

BÁRBARA

Ela é minha...

BÁRBARA PARA por um instante, FECHA o COLAR e o COLOCA de volta DENTRO da sua blusa.

BÁRBARA (cont')

Era... Uma pessoa importante.

BÁRBARA se perde no colar... Mas logo se recompõe.

BÁRBARA

Mas enfim... Chega de mim. Você realmente parece odiar essa cidade. Então, por que você ainda tá aqui? Faz quanto tempo que mora aqui?

DETETIVE

Muito tempo...

BÁRBARA

Tempo o suficiente pra se familiarizar com todos aqueles desaparecimentos que vem acontecendo por aqui e ninguém sabe como ou o porquê?

O DETETIVE se vira para BÁRBARA.

DETETIVE

Quantas perguntas. O Chefe te pediu pra criar amizades naquela espelunca?

BÁRBARA

Não, mas... Você não acha que vamos trabalhar melhor se nos conhecermos um pouco?

DETETIVE



Claro. Então, Bárbara, já que estamos gastando nosso tempo sentados e contando historinhas tristes um para o outro, acho que podemos nos conhecer melhor.

BÁRBARA franze a testa.

DETETIVE

Posso te fazer uma pergunta, Bárbara?

BÁRBARA

Claro. / Manda.

O DETETIVE se ajeita na cadeira e encosta seus cotovelos na mesa para se apoiar.

DETETIVE

O que você espera desse lugar?

BÁRBARA

Da cafeteria?

BÁRBARA olha ao redor.

BÁRBARA

Olha, eu espero que minha tortinha chegue logo.

BÁRBARA se vira na cadeira.

BÁRBARA

Porque olha... Que demora viu...

DETETIVE

Não, o que você espera dessa cidade? Desse buraco infestado de doentes, estupradores, assassinos... De vermes que não merecem nada além de um último suspiro enquanto apodrecem com o lugar?

BÁRBARA

Eu...

BÁRBARA para por um instante.



BÁRBARA

Espero que eu... Nós... Ajudemos esses "vermes". Não importa quem seja, ou aonde, mas quero ajudá-los.

DETETIVE

Você realmente lutou para chegar aqui. Nunca tinha visto isso antes. Me diz, o que você fazia mesmo?

BÁRBARA

Era perita.

DETETIVE

Claro... Mas não aqui.

BÁRBARA

Não, eu...

DETETIVE (interrompendo)

Lembre-se disso enquanto estiver aqui.

O DETETIVE para por um instante e se vira para a janela.

DETETIVE

O rádio...

BÁRBARA

Quê? O que tem o rádio?

Neste momento, o RÁDIO, que está EM CIMA da mesa, COMEÇA a CHIAR e ouve-se uma voz.

POLICIAL 1 (EM OFF)

Detetive... (barulho estático)

BÁRBARA

Como você sabia? (impressionada e incrédula)

O DETETIVE não responde.

O RÁDIO não para de chiar.



POLICIAL 1 (EM OFF)

Detetive, responda! (barulho estático)
Um 121!

BÁRBARA olha assustada para o DETETIVE.

POLICIAL 1 (EM OFF)

Um menino matou o pai e simplesmente desapareceu. Venham pra cá, rápido.

BÁRBARA olha para a direção do DETETIVE, porém, ele desapareceu. Não havia rastros algum de onde ele poderia estar.

BÁRBARA

Como...?

BÁRBARA deixa de lado a confusão, SE LEVANTA e SAI rapidamente da cafeteria.

A GARÇONETE PARA na frente da mesa com os PEDIDOS em SUAS MÃOS, porém, ambos já haviam saído do restaurante.

GARÇONETE

Ah... (suspirando)

5. SALA DA CASA DE NEIDE - INT - DIA

BÁRBARA e o DETETIVE percorrem a entrada da casa em direção à sala de estar. Ambos são acompanhados por um POLICIAL.

BÁRBARA

Você só me deixou lá... (em um tom irritado)

DETETIVE

Não poderíamos perder mais tempo para que "a justiça fosse feita", não é?

O DETETIVE nem sequer se vira para BÁRBARA, apenas continua andando na direção da sala.

Na sala propriamente dita, estão alguns policiais atrás da cozinha americana, rodeando o corpo de um defunto no chão. Próximo do corpo



há alguns VIDROS QUEBRADOS, MÓVEIS ARRASTADOS e SANGUE no chão. Um fotógrafo criminal tira fotos do defunto.
NEIDE está em choque e chorando, com um roxo nos olhos e sentada na poltrona de sua sala.
O DETETIVE e BÁRBARA se aproximam de NEIDE e BÁRBARA se SENTA em uma CADEIRA próxima à ela.

BÁRBARA

Com licença, senhora. Meu nome é Bárbara e esse é meu parceiro. Somos os detetives designados a esse caso.

BÁRBARA aponta para o DETETIVE, que permanece em pé.

NEIDE

Oi... Claro, claro. Eles me disseram que alguém viria falar comigo.

BÁRBARA

Meus sentimentos pelo que ocorreu. Sei como isso pode ser difícil.

BÁRBARA SEGURA forte seu AMULETO.

BÁRBARA

Uma pessoa muito próxima também foi tirada de mim.

NEIDE não diz nada.

BÁRBARA

Senhora, você precisa me ajudar para eu poder te ajudar. O que aconteceu aqui?

NEIDE

Eu... Foi tudo tão rápido... Não sei por onde começar.

BÁRBARA

Tudo bem, vamos por partes. Eles me disseram que o seu filho fugiu, você pode me contar sobre ele?

NEIDE



Claro... O nome dele é Carlos. Ele é um bom menino. Vai sempre à escola, bonzinho, nunca se meteu em problemas... Ele só queria me proteger... Quando meu marido veio pra cima de mim, eu nem consegui reagir. O Carlos só entrou na minha frente e...

O DETETIVE SAI da sala e começa a andar pela casa.

BÁRBARA

Estou aqui para te escutar. Você estava contando que o seu marido avançou pra cima de você... Tem como explicar melhor?

NEIDE

Hoje ele chegou nervoso do trabalho e começou a me xingar. Isso não foi novidade. Ele é... Era... Complicado. Sempre foi carinhoso, só que em alguns momentos bebia demais, ficava agressivo. Mas hoje ele ficou cada vez mais nervoso, pegou uma garrafa de vinho e começou a tomar tudo. Eu tentei impedir. Tentei fazer ele parar, mas quando eu cheguei perto, ele me derrubou no chão. Nessa hora, o Carlos desceu as escadas e viu a cena... Ele tomou a garrafa da mão do pai e acertou ele na cabeça... Ele é só um menino. Ele não queria fazer mal, ele só tava tentando me defender. Eu apenas fiquei parada, vendo meu marido no chão sangrando. E o Carlos... Ele saiu pela porta e não voltou mais.
Por favor, não façam nada com ele, ele só tava tentando me proteger.

BÁRBARA

Fique tranquila, nós só queremos ajudar vocês... Você e Carlos. Tem alguma ideia de onde ele possa ter ido? Algum lugar especial para ele? Que goste de passar o tempo...

NEIDE

Ele sempre gostou de ficar sozinho. Geralmente ia pra lugares abandonados pra fazer pinturas nos muros... Ele dizia que isso o desestressava. Uma vez ele comentou que gostava de pintar naquela rua... Gotam. Eu sei que esse lugar tem uma fama, mas eu juro que Carlos nunca se meteu com coisa errada, não interprete isso errado, por favor.



Nesse instante, o DETETIVE aparece atrás de BÁRBARA.

DETETIVE

Vamos. Já tenho o que preciso.

BÁRBARA olha para o DETETIVE indignada.

BÁRBARA

Ah! Agora você fala alguma coisa?

NEIDE (interrompendo)

Muito obrigada pela ajuda dos dois! Só traga ele pra casa, por favor.

BÁRBARA

Claro, não se preocupe. Eu te prometo que vamos encontrar ele: de uma forma ou de outra.

6. FRENTE DA CASA DE NEIDE - EXT - DIA

BÁRBARA SAI furiosa da casa e encontra o DETETIVE no gramado.

BÁRBARA

Cê tá de sacanagem? Você me deixou sozinha esse tempo todo e só aparece pra dizer "vamos embora"?

DETETIVE

Eu já tinha tudo o que precisava.

BÁRBARA

Tudo o que precisava... Tipo o que? Você viu algo... Qualquer coisa que possa nos ajudar? (indignada)

DETETIVE

Eu vi o quarto dele. Foi o suficiente.

BÁRBARA

O suficiente como?

O DETETIVE PARA por um instante e observa ao seu redor.



DETETIVE

Bonito o lugar, não?

BÁRBARA

Que...

DETETIVE (interrompendo)

Aqui é um dos bairros mais ricos da cidade. Sempre organizado, com a grama aparada, limpo...

BÁRBARA

E o que isso tem a ver com...

O DETETIVE se VIRA para BÁRBARA

DETETIVE (interrompendo)

Aquela mulher disse que o filho nunca se envolveu com coisa errada, não é?

O DETETIVE PEGA um SAQUINHO com drogas de seu CASACO e MOSTRA para BÁRBARA.

DETETIVE

Até nos lugares mais limpos essa escória consegue fazê-lo putreficar junto. Escuta aqui, você não é desse lugar, você não sabe o que acontece nessa cidade, então deixa que eu resolvo do meu jeito. Ele é só mais um drogado igual a todos desse maldito lugar.

BÁRBARA observa aquele saquinho.

BÁRBARA

Acabamos de descobrir que o menino matou o pai e é com um saquinho de droga que você se importa? Nesse momento ele tá sozinho, com medo e sabe-se lá o que ele pode fazer pra si mesmo depois do que aconteceu. A gente precisa achar ele.

DETETIVE

Eu vou achar ele.

BÁRBARA PARA por um instante e corrige a fala do DETETIVE.



BÁRBARA

Nós...

DETETIVE

Sabe, Bárbara, já está tarde, acho melhor deixarmos isso pra amanhã.

BÁRBARA

Se isso esperar até amanhã, ele pode ir mais longe ainda. E acho que ninguém vai gostar do resultado.

DETETIVE

Não se preocupe. Gente como ele não vai pra lugar algum.

BÁRBARA

Olha, se você tá cansado, pode deixar que eu vou atrás dele sozinha!

DETETIVE

Você está cansada, Bárbara. Muito cansada.

BÁRBARA estranha a fala do DETETIVE, mas rapidamente é atingida por um cansaço inesperado. Sua visão fica turva e se sente tonta, como se algo tivesse a abordado.

BÁRBARA

Mas... O que?

BÁRBARA cambaleia em pé.

DETETIVE

Vá para casa. Amanhã esse caso já estará resolvido.

O DETETIVE começa a se afastar de BÁRBARA lentamente. A cada piscada pesada que BÁRBARA dá, o DETETIVE parece estar mais e mais longe. BÁRBARA está cansada demais para raciocinar, parece que sua energia havia sido sugada por inteiro de seu corpo.

7. SALA DO APARTAMENTO DE BÁRBARA - INT - NOITE



BÁRBARA ABRE a porta e ENTRA em sua casa. Ela está exausta. Seu corpo está mole e ela não consegue ficar em pé direito.

BÁRBARA (VOZ EM OFF)

Será que o Detetive me drogou? Eu nunca senti meu corpo desse jeito. É como se toda a alegria que existisse dentro de mim tivesse simplesmente... Sido arrancada. Talvez seja por isso que ninguém nunca conseguiu pegar ele. Talvez ele tenha... Poderes? Não, não... Claro que não. Nenhum 'humano' teria poderes.

Há uma TELEVISÃO em sua sala que passa as últimas notícias do caso de Carlos.

TELEVISÃO MULHER 1 (VOZ EM OFF)

Fiquem ligados nas últimas notícias! Um adolescente de quatorze anos matou seu próprio pai e fugiu de casa, deixando o corpo do seu falecido pai e sua mãe, sozinha, para trás.

TELEVISÃO HOMEM 2 (VOZ EM OFF)

É, Jéssica... Cada vez mais vemos casos como esse. Onde essa juventude vai parar assim? Isso começa com as drogas, depois as prostituições e então... A morte!

BÁRBARA JOGA seu CASACO em cima da MESA e VAI em direção ao seu quarto.

BÁRBARA (VOZ EM OFF)

Claro... Mais sensacionalistas jogando toda culpa em uma criança assustada. Essa cidade me desgasta. Suas pessoas são retrógradadas... Mas eu devo aguentar. Não há lugar que não possa ser curado. Não há pessoas que não precisem de ajuda. Só basta... Encontrá-las.

8. QUARTO DE BÁRBARA - INT - NOITE

BÁRBARA ENTRA em seu quarto, DEIXA seu COLAR em cima da MESA que há perto da CAMA, ao lado de um ABAJUR, um DIÁRIO PESSOAL e um TELEFONE ANTIGO, e ruma em direção a sua cama.

BÁRBARA (VOZ EM OFF)



Em todas as conversas que tive com ele, ele não fraquejou. Nunca deu nenhuma pista sobre os casos, nenhum deslize. Nada. Ele é uma barreira impenetrável. Ah... Quem sabe é inocente? Talvez aquele porco do delegado só queira se safar de alguma merda que fez. Tantas perguntas e até agora nenhuma resposta. (Bárbara boceja)

Talvez a cidade seja a culpada. Sim... Essa selva interminável de concreto pode mudar as pessoas. Eu bem saberia disso. Era tão mais simples... Quando... (Bárbara boceja novamente)

Talvez eu deva dormir. Não consigo sentir meu corpo. Mas como dormir sabendo que um assassino anda livre por aí?

BÁRBARA se deita. Ela está exausta, seus olhos piscam lentamente e ela sente que está prestes a dormir. A cada nova piscada é o dobro de tempo que seus olhos se mantêm fechados.

BÁRBARA (VOZ EM OFF)

Eu vou encontrar as respostas, mas agora... Agora já é tarde.

BÁRBARA dorme.

9. SONHO DE BÁRBARA

BÁRBARA acorda em uma espécie de limbo. Parece ser um local completamente abandonado, porém não há fundo, não há céu, não há nada em volta, apenas uma escuridão interminável. Quanto mais BÁRBARA tenta enxergar, menos ela consegue ver.

Em um lugar distante desse limbo, BÁRBARA reconhece alguns sons distorcidos. Parece uma língua desconhecida. Um murmúrio. Quando, uma voz é ouvida.

CRIANÇA

O que eu faço agora? Que merda, merda, merda! (chorando)

Outra voz é ouvida logo em seguida. Uma voz distorcida, pesada... Ela ecoa gravemente por todo o limbo.

VOZ MISTERIOSA

Eu posso te ajudar com isso.

BÁRBARA



Mas... O que é isso?

BÁRBARA decide seguir o som. Apenas um choro singelo é ouvido. Quanto mais BÁRBARA anda, mais aquele local se distorce. Sua visão fica turva e suas penas trêmulas. Porém, BÁRBARA logo chega à uma JANELA DE VIDRO. Não é possível ver direito o que há dentro, parece uma espécie de sala escura, iluminada por uma única fonte... Em suas paredes, chão e teto, existem diversos ESCRITOS em SANGUE espalhados pelo cômodo... BÁRBARA ouve novamente a criança.

CRIANÇA

Meu Deus! Eu... Eu paro de correr, eu vou com você! Só não me machuca! (amedrontada)

Na sala, com ela, parece existir uma forma de uma figura feita de sombras, que se aproxima cada vez mais.

VOZ MISTERIOSA

Eu não te dei uma escolha, garoto.

A FIGURA se aproxima cada vez mais da CRIANÇA, transformando em sombras tudo que era possível enxergar daquele local.

BÁRBARA

Ei! Se afasta dele! (assustada)

BÁRBARA BATE no VIDRO tentando quebrá-lo, porém nada acontece.

VOZ MISTERIOSA

Você já pensou na vida que tirou? No sofrimento que a sua pobre mãe está passando? Um marido bêbado e um filho assassino! Você suja o nome da sua família pra se divertir com o resto imundo dessa cidade.

CRIANÇA

Por favor, me desculpe! Eu não quis matar ele!

A FIGURA para em cima da CRIANÇA. Ela é gigantesca, consumindo toda a luz daquele lugar.



No fundo do cômodo é possível ouvir um BARULHO de LIGAÇÃO TELEFÔNICA bem baixinho...

BÁRBARA

Para! Deixa ele em paz! (batendo no vidro)

VOZ MISTERIOSA

Você poderia ter evitado isso, não é você quem deve tirar a vida de alguém. Mas, não... Agora... VOCÊ VAI SE JUNTAR A ELE SUA IMUNDICE HUMANA!

BÁRBARA bate na janela tentando quebrá-la.
A CRIANÇA grita desesperada e a FIGURA consome tudo que há na sala.
O barulho da LIGAÇÃO continua, mas, agora, um pouco mais alto...

BÁRBARA

Não!

BÁRBARA PARA de bater na janela e se sente derrotada.
Nesse momento, a FIGURA se vira rapidamente para a direção da janela e de BÁRBARA.

VOZ MISTERIOSA

Quem está aí?

BÁRBARA parece reconhecer a FIGURA.
Seus olhos vermelhos como o sangue penetram os de BÁRBARA.
BÁRBARA suspira alto.
O DETETIVE encara a janela.
BÁRBARA recua amedrontada... Neste momento, o chão do local começa a se desfazer. BÁRBARA olha assustada para baixo e para a FIGURA disforme.
O barulho de LIGAÇÃO se torna cada vez mais alto.
Tudo começa a se desconstruir e BÁRBARA é engolida por uma espécie de vórtice... Um limbo. Tudo que havia ali é sugado e consumido por uma escuridão em espiral.
BÁRBARA grita suplicando por socorro.
Conforme tudo é engolido, o barulho de LIGAÇÃO se torna completamente audível e BÁRBARA começa a acordar.

10. QUARTO DE BÁRBARA - INT - NOITE



De repente, BÁRBARA é acordada por uma LIGAÇÃO TELEFÔNICA. Ela está suada e sem conseguir respirar direito. Nunca tinha tido um pesadelo como aquele.

BÁRBARA

Mas que porra foi essa?!

BÁRBARA para por um instante, suada pelo pesadelo e entorpecida, ainda. Após recuperar o fôlego, BÁRBARA olha para o seu COLAR em cima da mesa. Ela demora um pouco para perceber que o telefone estava tocando, mas, quando percebe, se LEVANTA rapidamente da CAMA e VAI em direção ao TELEFONE.

BÁRBARA

Alô?

POLICIAL 1 (VOZ EM OFF)

Bárbara! O Carlos... O menino! Achamos ele!

BÁRBARA toma um choque de realidade e acorda mais um pouco.

POLICIAL 1 (VOZ EM OFF)

*Ele acabou de ser jogado do topo do prédio da delegacia.
(eufórico)*

BÁRBARA arregala os olhos.

POLICIAL 1 (VOZ EM OFF)

Vem pra cá, rápido!

11. CENA DO CRIME (ASSASSINATO NO PRÉDIO) - EXT - NOITE

BÁRBARA CHEGA na cena do crime arrumando suas LUVAS INVESTIGATÓRIAS.

Há um grupo de policiais perto do CORPO DESCONFIGURADO - o corpo de Carlos - e uma AMBULÂNCIA estacionada na calçada. FAIXAS DE ISOLAMENTO cercam a cena do crime.

BÁRBARA se agacha ao lado do corpo.

BÁRBARA



O que aconteceu aqui?

POLICIAL 1

Ainda não sabemos direito, algumas testemunhas disseram que ele foi arremessado de cima do prédio.

BÁRBARA observa aquele corpo desconfigurado.

BÁRBARA

Ele era só uma criança... Cadê o Detetive? Ele já apareceu?

POLICIAL 1

Não. Não conseguimos entrar em contato com ele, por isso ligamos rapidamente pra você.

BÁRBARA observa a cena do crime e percebe um CIGARRO COM UMA MARCA ESTRANHA perto do corpo, ao lado de um ESCRITO feito por cinzas de cigarro no chão:

PECADOR...

Ela observa aquele escrito e pega o cigarro, analisando-o.

BÁRBARA

Encontrou mais alguma coisa?

POLICIAL 1

Enviamos alguns homens pra checar o terraço. A única coisa foi um maço de cigarros na beirada lá de cima, da onde acreditamos que o corpo foi jogado.

Então, BÁRBARA olha para cima tentando descobrir como aquele corpo havia sido jogado. Seu olhar fita uma escuridão infinita, salpicada de olhos cristalinos que a observam.

Neste momento, algumas estrelas estremecem, como se um jorro de ar as perpassasse.

12. SALA DO CHEFE DE POLÍCIA - INT - DIA

TERÇA-FEIRA - 5 DE OUTUBRO



BÁRBARA está sentada na cadeira na frente da mesa do CHEFE DE POLÍCIA. Ele, por sua vez, ACENDE um CHARUTO e começa a fumar.

CHEFE DE POLÍCIA

Fala. Por que veio gastar meu tempo hoje? Alguma novidade?

BÁRBARA rapidamente PEGA alguns ARQUIVOS, os ABRE e coloca todos na mesa do CHEFE.

BÁRBARA

Várias...

BÁRBARA desliza os ARQUIVOS para que o CHEFE possa ver. O CHEFE se arruma na cadeira e COMEÇA a ler os ARQUIVOS.

BÁRBARA

Ontem tivemos nosso primeiro caso juntos. Um menino que matou o pai e correu amedrontado pela cidade.

CHEFE DE POLÍCIA

Sei. (com o charuto em sua boca)

BÁRBARA

Enquanto eu interrogava a mãe do menino, o Detetive simplesmente desapareceu. Depois de um tempo reapareceu e nos mandou embora. Ele veio com um papo de punir o Carlos...

CHEFE DE POLÍCIA (Interrompendo)

Esse Carlos é...

BÁRBARA

O garoto.

CHEFE DE POLÍCIA

Certo.

BÁRBARA

Até aí tudo "normal". (relutante)

Todas as conversas que tive com ele, sempre cai no modo punitivo de se fazer justiça. Já não esperava diferente. Mas então...



BÁRBARA PARA por um instante. O CHEFE DE POLÍCIA acha curioso, se inclina na mesa e observa BÁRBARA.

CHEFE DE POLÍCIA

Mas então...?

BÁRBARA

Eu não consigo explicar direito... Eu me senti fraca. Toda minha alegria parecia que tinha sido sugada pra fora do meu corpo. O Detetive achou melhor pararmos por aquele dia... Na verdade, ele me obrigou a parar. E então eu fui pra casa. Só que algo estranho também aconteceu. Eu tive um pesadelo.

BÁRBARA olha para baixo, um pouco recuada e TOCA em seu AMULETO.

FLASHBACK

O garoto do pesadelo de Bárbara tenta fugir da figura gigantesca.

BÁRBARA

Eu sonhei com o Carlos.

FLASHBACK

O garoto está chorando e morrendo de medo, se rastejando para trás.

BÁRBARA

Eu vi ele com medo, sozinho. E então uma figura apareceu.

FLASHBACK

Uma figura gigantesca se aproxima do garoto.

BÁRBARA

Ele não era humano.

CHEFE DE POLÍCIA

"Ele"?

BÁRBARA

Sim... Eu vi... O Detetive.

FLASHBACK



O Detetive se aproxima cada vez mais de Carlos. Sua silhueta é irreconhecível.

BÁRBARA

Eu... Eu sonhei que ele tinha matado Carlos.

BÁRBARA olha para o CHEFE DE POLÍCIA com a mão envolta de seu COLAR.

FLASHBACK

A figura mata Carlos e consome tudo que havia naquele lugar.

O CHEFE fica intrigado com a história.

CHEFE DE POLÍCIA

E então o garoto realmente morreu.

BÁRBARA

Sim.

CHEFE DE POLÍCIA

Alguma coisa incomum na cena do crime?

BÁRBARA

Além dele ter sido arremessado de um prédio... Sim.

BÁRBARA MOSTRA uma FOTO de um CIGARRO COM UMA MARCA ESTRANHA ao lado do ESCRITO feito por cinzas no local do crime.

BÁRBARA

Sei que falta pouco, eu só preciso de alguma coisa, algo concreto, algum pequeno deslize pra incriminá-lo e fazer ele confessar de uma vez...

O CHEFE DE POLÍCIA recosta em sua cadeira.

CHEFE DE POLÍCIA

Olha... Eu não pensei que fosse dizer isso tão cedo, mas... Bom trabalho.

BÁRBARA



Ainda não. Não será um bom trabalho enquanto não prendermos o culpado.

CHEFE DE POLÍCIA

Nisso eu acho que posso te ajudar mais um pouquinho...

BÁRBARA olha intrigada para o CHEFE.

O CHEFE PEGA uma CANETA e um PEDAÇO DE PAPEL de sua gaveta, os COLOCA em cima da MESA e começa a escrever.

CHEFE DE POLÍCIA

Nesse momento, o Detetive tá investigando um caso na rua Sete. Hoje não era dia pra você trabalhar com ele, e vai continuar dessa maneira... Hoje à noite ele viaja pra resolver umas pendências na cidade vizinha. Pelo menos foi o que ele me disse. Tente não o encontrar, seja esperta. Sem brechas. Essa "saidinha" dele deve ser o suficiente pra você encontrar algo. Agora você está sozinha.

O CHEFE DE POLÍCIA ENTREGA o PAPEL para BÁRBARA.

BÁRBARA

Obrigada, eu tenho uma ideia do que fazer nesse tempo. Eu preciso de um mandato...

CHEFE DE POLÍCIA

Sei que precisa. E certamente não poderá ter.

BÁRBARA se sente desolada. Ela tinha um plano, um truque que poderia dar certo, e ajudaria esse caso como nenhum outro...

BÁRBARA

Mas, chefe...

CHEFE DE POLÍCIA (interrompendo)

Também certamente não direi que você pode achar um assinado na sala do Rafa... Essas coisas não são fáceis de conseguir, precisam de uma causa, então não pense que você pode simplesmente aparecer lá essa noite e sair com um em mãos.

Bárbara se ajeita na cadeira e um sorriso brilha em seu rosto.



CHEFE DE POLÍCIA

Tá, tá. Não quero mais ouvir pedidos desesperados. Agora se manda daqui e vai trabalhar.

O CHEFE dá um leve sorriso de canto. BÁRBARA está começando a entender seu jeito agri-doce, então não se irrita com o tom grosseiro de falar.

BÁRBARA

Delegado. (ela consente com a cabeça)

BÁRBARA se LEVANTA e o CHEFE DE POLÍCIA continua fumando.

13. MONTAGEM INVESTIGAÇÃO

6 DE OUTUBRO - 23 DE OUTUBRO

BÁRBARA está em pé, observando um corpo numa poltrona, ao lado de um FOTÓGRAFO CRIMINAL, que está TIRANDO FOTOS do assassinato. Eles estão em uma sala cheia de POLICIAIS, FAIXAS DE ISOLAMENTO e MÓVEIS ARRASTADOS.

BÁRBARA (EM OFF)

Eu tenho um plano, e pelo que sei, deve estar sendo posto em andamento nesse exato momento. É melhor eu ter certeza, tirar logo esse peso dos meus ombros pra não me arrepender do que pode acontecer se não for feito.

O DETETIVE, em sua forma verdadeira, gigantesca e feita de sombras, está parado em um beco escuro, em cima de um JOVEM RAPAZ caído e assustado. Parece prestes a matá-lo. Seu corpo, indescritível e com os olhos vermelhos como o sangue, englobam quase aquele local todo.

10 DE OUTUBRO

BÁRBARA está em sua sala, vendo diversos ARQUIVOS abertos em sua MESA. Nela, há um DIÁRIO aberto e uma CANETA em cima dele, ao lado de um ABAJUR. BÁRBARA observa aqueles casos com a maior cautela do mundo. Um rádio chia no fundo do cômodo.



BÁRBARA (EM OFF)

Eu não consigo dormir. Não consigo descansar sabendo que tudo isso ainda continua. Até as pistas mais promissoras geralmente levam a becos sem saída. Tantos cadáveres sem vingança.

RADIALISTA 1 (EM OFF)

Mais um caso sem respostas! Na manhã de hoje, duas crianças foram encontradas mortas perto do Bosque do Varejo. Isso está ficando fora de controle. Essa cidade é um buraco, e todos que moram aqui estão fadados a afundarem com ela! Eu pergunto agora para vocês, cidadãos de Moria: vocês não estão com medo do "Julgador"?

O DETETIVE está parado em cima de um prédio FUMANDO. Ele observa todo o movimento da cidade de cima do prédio. Suas MÃOS estão cobertas por SANGUE...

TELEVISÃO MULHER 2 (EM OFF)

Vou te falar uma coisa, hein? Talvez a gente precise de alguém como ele! Alguém que traga a justiça com as próprias mãos! Todos os dias eu acordo calmo porque sei que alguém está limpando as ruas onde meu filho brinca! Chega de esperar pelos porcos azuis! TRAREMOS JUSTIÇA COM AS NOSSAS PRÓPRIAS MÃOS!

15 DE OUTUBRO

Dentro de um BECO ESCURO, um grupo de adolescentes, com as mangas de suas camisetas arreganhadas, injetam HEROÍNA nas VEIAS de seus BRAÇOS. O DETETIVE está na entrada do beco, iluminado pela luz do luar, apenas observando a cena.

BÁRBARA (EM OFF)

Essa cidade não tem jeito. A corrupção se espalha como uma peste. Talvez o Detetive esteja certo... Talvez esse lugar não tenha salvação. Mas... Essas pessoas não têm culpa. Elas estão sozinhas. Eu gostaria de ajudar todos eles. Gostaria de estar em todos os lugares.



BÁRBARA está no laboratório da perícia da delegacia junto a um especialista forense, analisando o DNA de alguns cigarros encontrados em diversas cenas do crime.

BÁRBARA (EM OFF)

Em todas as cenas de crime, não tem pelos, nem cabelos, nem digitais... Não existe DNA humano em nenhum desses casos, exceto pelo das vítimas... Parece que eu estou perseguindo um fantasma. Um espírito vingativo.

18 DE OUTUBRO

BÁRBARA DIRIGE seu CARRO pela cidade. As gotas de uma chuva forte molham seu parabrisa. O RÁDIO de seu carro está ligado.

TELEVISÃO HOMEM 2 (VOZ EM OFF)

O que você acha, Jéssica? Devemos esperar sentados pra que esse vigilante traga o julgamento para todos?

TELEVISÃO MULHER 1 (VOZ EM OFF)

Pois é! E cadê a polícia pra pegar uma aberração dessas? Quem é esse que julga quem deve morrer ou viver? Que balança é essa que só ele tem a resposta? Vou te falar, hein... A gente precisa de um salvador! Ninguém mais se sente seguro aqui. Deus está punindo os pecadores e todos estão pagando o preço! Por favor, alguém nos ajude!

É uma noite chuvosa. Há um corpo de um homem, com uma CICATRIZ ESTRANHA na testa, coberto de sangue, jogado no chão, ao lado de uma LOJA DE CONVENIÊNCIAS fechada. Ao lado do CORPO e de uma POÇA de SANGUE feita pelos ferimentos no rosto, existe um CIGARRO COM UMA ESTRANHA MARCA já apagada, com uma mensagem:

ABERRAÇÃO...

BÁRBARA (EM OFF)

Essa cidade... Não tem fim. Me sinto sufocada, sozinha, confusa... entrelaçada por infinitos dedos cinzentos que rasgam o solo a fora. Cada dia que passa, cada segundo... Parece que o buraco só se torna maior. Estou sendo engolida. Por um oceano em que



não se pode ver o fundo. Eu já não entendo mais aqui. Talvez ela sempre foi assim... Talvez ele sempre esteve certo...

BÁRBARA, com um copo de café quente em suas mãos, anda agasalhada pelas ruas da cidade. As ruas estão quase vazias, com apenas alguns papéis voando por elas.

BÁRBARA (EM OFF)

Matar pode ser a alma dele. O seu sangue é o que te motiva. Ou talvez ele só goste da atenção. Todos os assassinados são homens. Parece que ele gosta de reforçar sua virilidade, nos mostrar que o único homem que merece viver, é ele mesmo. Mas será que se pode fazer justiça numa poça de sangue?

22 DE OUTUBRO

BÁRBARA está SENTADA na MESA de seu quarto, com uma CANETA em sua mão, escrevendo em seu DIÁRIO. Na mesa existe apenas seu DIÁRIO e um RÁDIO POLICIAL.

RADIALISTA 2 (EM OFF)

Nós, do canal 12, decidimos que a melhor coisa a se fazer agora é parar de publicar notícias sobre o "Julgador". Ele pode estar por toda a parte, não precisamos de mais pânico pelas ruas.

BÁRBARA (EM OFF)

Tenho de continuar forte. Tudo de pior nessa cidade não pode tirar o meu único foco...

O RÁDIO POLICIAL é acionado.

POLICIAL 1 (EM OFF)

Bárbara... (som de estática)

Bárbara! Nossa unidade entrou. Você não vai acreditar no que tem aqui. Precisamos de você... (som de estática)

BÁRBARA olha diretamente para a câmera.

BÁRBARA (EM OFF)

Salvar essas pobres almas condenadas.



14. QUARTO DO DETETIVE - INT - NOITE

BÁRBARA para na entrada do quarto do DETETIVE com um POLICIAL. Suas costas são iluminadas por uma luz forte vinda de fora do cômodo, que a cobre como um manto fantasmagórico.

O quarto está completamente escuro, exceto por uma brilhante luz vermelha, vinda do banheiro na parte direita do cômodo, que banha o local como um manto de sangue.

No quarto, há uma cama desarrumada com os lençóis jogados pelo chão, um abajur quebrado perto da cama, um armário e manchas de sangue pelas paredes. Há alguns escritos, embora seja difícil de distingui-los. Uma única lâmpada pende do teto, como um pêndulo.

BÁRBARA

Qual o relatório, oficial?

POLICIAL 1

Nós vasculhamos a cozinha, toda a sala, os banheiros... Mas não há nada particularmente especial na casa. Exceto por esse quarto.

Na parede leste, há algumas estantes presas com diversos objetos: colares com pedras preciosas, chapéus, relógios, sapatos, anéis, pedaços de tecido... E alguns fotógrafos tirando fotos dos objetos. BÁRBARA se APROXIMA da estante.

BÁRBARA

São troféus. Pertences de todas as vítimas. (para ninguém em específico)

POLICIAL 1

Sim... Achamos o mesmo. Há mais. Um segundo corpo na banheira. Mutilado. Destroçado. Eu nunca tinha visto cenário mais sangrento. Até a lâmpada ganhou cor.

BÁRBARA olha fixamente os OBJETOS.

POLICIAL 1

E também não há sequer uma digital. Em todo o apartamento. Nada. Ele parece até um...



BÁRBARA (interrompendo)

Fantasma?

Seus olhos continuam fixos.

POLICIAL 1

Sim...

BÁRBARA

Continuem procurando.

BÁRBARA desvia o olhar rapidamente e SEGUE em direção à cama. Quando se aproxima do local, BÁRBARA percebe, ao lado dos lençóis jogados, algumas marcas de arranhão próximas ao armário, no chão. BÁRBARA fita por um momento aqueles arranhões e então decide tentar puxar o armário com todas as forças. Porém o esforço é inútil.

BÁRBARA

Oficial, me dê uma ajuda.

Então dois homens corpulentos se aproximam do local e começam a PUXAR o ARMÁRIO... Logo ele é movimentado e, por trás dele, alguns diários rotulados com datas e pedaços de papel são revelados. BÁRBARA PEGA um dos DIÁRIOS e ABRE. Dentro dele, existem alguns pedaços de jornal recortados e escritos.

BÁRBARA (EM OFF) / DETETIVE

Domingo, 15 de Outubro: encontrei dois adolescentes se entupindo de heroína... Vou me divertir abrindo os corpos imundos deles.

Terça-feira, 19 de Outubro: ele queria escapar de todas as formas, estava tentando cortar as cordas com seus dentes. Quanto mais sua boca sangrava pelos cortes que abriam, mais eu sentia vontade de assistir ele se matando. Quero me sujar com o sangue imundo desse verme.

BÁRBARA (EM OFF)

Ele queria ser pego...



Sexta-feira, 21 de Outubro: aquele nojento estava desesperado. Suplicando pela sua vida. Nesse momento, a única coisa que eu consegui fazer, foi rir.

BÁRBARA para de ler por um momento.

BÁRBARA

Tá bom, já chega. Mande seus homens tirarem fotos de tudo que tiver no quarto dele... Fotos do banheiro e de todos os "troféus". Vamos mandá-los para a análise pra ver se batem com o DNA das vítimas que estão no diário. Quero uma cópia de todos esses diários também. Mande tudo pra minha sala...

POLICIAL 1

Pode deixar.

O POLICIAL percebe que BÁRBARA está fragilizada.

POLICIAL 1

Você está bem?

BÁRBARA

Eu só... Preciso de um tempo para pensar.

BÁRBARA SEGURA firmemente o AMULETO em seu pescoço.

15. SALA DE BÁRBARA - INT - NOITE

Está a noite e chovendo forte. TROVÕES sonorizam o ambiente e RELÂMPAGOS rápidos e fortes iluminam a sala por completo.

BÁRBARA está SENTADA na MESA de sua sala, confusa e pensativa.

Em sua mesa há diversas PASTAS com casos criminais e cópias dos DIÁRIOS do DETETIVE, além de FOTOS das cenas do crime e dos corpos das vítimas. Ela olha para tudo de uma vez.

FLASHBACK

Um homem caído no chão é atormentado pela figura gigantesca do DETETIVE próximo à ele.

BÁRBARA olha aqueles inúmeros ARQUIVOS de pessoas tidas como desaparecidas... De CARLOS, principalmente.



Em todas as fichas, em todos os casos, sempre há um objeto deixado propositalmente no local do crime: um cigarro com uma marca estranha e uma mensagem ofendendo a vítima. TROVÕES e RELÂMPAGOS vindos da janela de sua sala tomam conta do cenário.

BÁRBARA (EM OFF)

O que eu estou fazendo aqui? Essas pessoas estão mortas. Dilaceradas, estripadas... Mesmo quando eu pegar ele, de que vai adiantar? Não posso trazê-los de volta. Não posso consertar nada.

Um dos DIÁRIOS do DETETIVE está aberto em uma página específica, sobre o CARLOS, em que está escrito:

Tão jovem e já um pecador. O mal nunca dorme, nunca descansa... Ele ataca todos de uma só vez.

FLASHBACK

CARLOS está apavorado fugindo da figura indescritível do DETETIVE.

BÁRBARA PASSA sua MÃO lentamente na FICHA.
Mais um RELÂMPAGO consome aquele espaço.

BÁRBARA (EM OFF)

Eu não consigo dormir. Não consigo pensar... O que é que eu estou fazendo aqui? Punindo um criminoso ou me afogando com a cidade? As pessoas nunca se esquecem. Essas mortes não serão subjugadas. Sempre haverá um culpado, sempre.

BÁRBARA observa aquela FICHA de desaparecimento e fica pensativa. Mais um RELÂMPAGO ilumina a sala. De repente, um BARULHO de PORTA é OUVIDO e alguém ADENTRA a sala. BÁRBARA está tão concentrada que não desvia o olhar dos diários.

BÁRBARA

Oi, chefe. Eu já vou pra casa, prometo. Só mais um instante, to tentando por minha cabeça no lugar.

Uma figura então passa pela mesa de BÁRBARA e se DIRIGE à JANELA.



BÁRBARA estranha o silêncio e então LEVANTA seu ROSTO das evidências... E, num instante, percebe que era o DETETIVE quem estava ali. BÁRBARA se sente apavorada.

BÁRBARA

Detetive?! O que- O que você tá fazendo aqui?

BÁRBARA então tenta recolher todas as PASTAS e DIÁRIOS que estavam ABERTOS, ao mesmo tempo que TATEIA embaixo de sua mesa procurando sua ARMA.

O DETETIVE está PARADO com sua MÃO na PERSIANA, ABRINDO-A um pouco para uma melhor visão da rua embaixo do prédio, contemplando a chuva molhar o vidro da janela.

DETETIVE

Recentemente eu ouvi dizer que o chefe mexeu uns pauzinhos aqui na delegacia e decidiu começar um exercício incriminatório para cima de mim... Diversos policiais foram chamados pra entrar na minha casa sem meu consentimento... Você não sabe nada sobre isso, sabe?

BÁRBARA continua a RECOLHER todas as PASTAS que estavam em sua MESA, ao mesmo tempo procura desesperada sua ARMA.

BÁRBARA

Ahm... Não? Não estou por dentro de nada, o que houve?

DETETIVE

Claro que não. Você não se voltaria contra mim, não é? Fazemos uma dupla tão boa...

O DETETIVE VIRA a cabeça levemente na direção de BÁRBARA.

DETETIVE

Sabe, Bárbara... No primeiro momento que nos conhecemos, eu realmente não estava ansioso pra trabalhar do seu lado. Você me parecia só mais uma incompetente da cidade pequena que sonhava em entrar pra polícia. Mas com o tempo... Sinto que esse sentimento mudou. Você é competente. O suficiente para invadir a minha casa e descobrir todos os meus "segredinhos".
(murmurando)



BÁRBARA arregala seus olhos. Sua ARMA nunca foi tão quista.
TROVÕES e RELÂMPAGOS dominam a conversa.

DETETIVE

Ninguém tem um histórico tão limpo como o meu sem fazer alguns sacrifícios na vida, Bárbara. Alguns que um homem puro teria medo de admitir. Você pode até achar que as "pessoas" dessa cidade merecem ser ajudadas, mas qual a salvação para as almas corrompidas? Qual o papel da polícia em um mundo em decomposição?!

BÁRBARA sente como se dedos gelados apertassem seu pescoço. Ela cospe as primeiras palavras que vem à mente.

BÁRBARA

A polícia é para ser a corda que separa a paz do caos total. Homens inocentes morrem todos os dias até com a nossa ajuda, se não estivéssemos aqui, quem sobraria?

BÁRBARA finalmente acha sua ARMA DENTRO de uma das gavetas da sua mesa. Ela se LEVANTA em silêncio, DESTRAVA a ARMA e dá a VOLTA em sua MESA calmamente.

DETETIVE

Inocentes... Um homem inocente que aparenta ser um marido perfeito e quando dá na telha procura crianças para passar o seu tempo? Um menino drogado que matou o seu próprio pai? Só em um mundo tão podre que alguém poderia chamá-los de inocentes. Vemos um pecado mortal em cada esquina. Em cada casa. E o toleramos. O toleramos porque é normal. Quem ligaria se escórias como essas fossem exterminadas?

A sala é ILUMINADA por um forte RELÂMPAGO e a silhueta de BÁRBARA engole o fundo da sala enquanto APONTA a ARMA para o DETETIVE.

DETETIVE

Agora ficou em silêncio, logo você que gosta tanto de ouvir a própria voz. O que houve, Bárbara?

O DETETIVE se VIRA e vê BÁRBARA com sua ARMA APONTADA para si.



BÁRBARA

Cala a boca e coloca a porra das mãos em cima da cabeça! É uma ordem seu psicopata narcisista, ou eu atiro agora mesmo e ninguém vai ver o seu "showzinho" de revelação!

O DETETIVE se limita a rir.

DETETIVE

Nenhum de vocês sabe com **o que** estão mexendo. E eu odiaria perder a minha única companhia dentro desse necrotério por uma besteira como essa. Eu até diria o mesmo para o chefe, mas creio que já seja tarde.(debochando)

BÁRBARA APERTA fortemente a ARMA.

BÁRBARA

O que?! O que você fez com ele?!

O DETETIVE fica imóvel.

DETETIVE

Nada... Ainda.

Neste momento, o DETETIVE se desvanece como fumaça.

BÁRBARA segue sua sombra com a ARMA, DISPARANDO três TIROS no percurso enquanto tenta o acertar.

A sombra de DETETIVE DESAPARECE com uma singela risada.

BÁRBARA fita a porta da sala, ofegante, como se estivesse acabado de escapar da própria morte e, ao mesmo tempo, perdido a oportunidade de matar a própria morte.

De repente, um GRITO desesperado de um POLICIAL é ouvido de FORA da SALA.

POLICIAL 2 (EM OFF)

MAIS UM!

BÁRBARA se vira rapidamente para a direção do som.

BÁRBARA

O que?! (sussurrando e respirando forte)



Vários gritos pedindo ajuda são ouvidos.

POLICIAL 2 (EM OFF)
Na sala do delegado, rápido!

16. SALA DO CHEFE DE POLÍCIA - INT - NOITE

Existem diversos policiais amontoados na porta da sala do chefe de polícia. Estão observando algo.

BÁRBARA se apressa, desviando de todos os policiais e entrando mais na sala.

Uma vez livre, BÁRBARA se depara com um CORPO de um policial morto, pelado, todo ensanguentado e PRESO na PAREDE da SALA do CHEFE DE POLÍCIA.

O corpo está preso por FACAS colocadas em seus PÉS e MÃOS. Existem MENSAGENS escritas em todas as paredes com SANGUE e um BILHETE PRESO no PEITO do cadáver.

BÁRBARA se aproxima do corpo bem devagar. Ela TIRA uma FACA fincada no PEITO do homem e PEGA o BILHETE ensanguentado. Nele está escrito:

VOCÊS NÃO SABEM COM O QUE SE METERAM! O DESTINO DE VOCÊS ESTÁ ESCRITO E O SEU TEMPO, VERMES DA POLÍCIA, ESTÁ QUASE SE ESGOTANDO! SE ESCONDAM, PORQUE ESTOU INDO ATRÁS DE CADA UM DE VOCÊS!

VOCÊ É O PRÓXIMO SEU GORDO NOJENTO! SEU JULGAMENTO ESTÁ PRÓXIMO, PECADOR!

BÁRBARA
Onde o delegado tá?! (gritando para um policial perto)

O POLICIAL fica sem reação.

BÁRBARA
Aonde, porra?! (gritando)

POLICIAL 2
Hoje é o dia de folga do chefe, senhora. Ele deve estar na casa dele com a família...



BÁRBARA percebe o perigo que o CHEFE está correndo, ela respira forte.

17. APARTAMENTO DO CHEFE DE POLÍCIA - INT - NOITE

BÁRBARA decide abrir a porta bem devagar. Esta, por sua vez, está meio aberta e bamba. Quando, BÁRBARA escuta alguns barulhos sorrateiros e murmúrios vindos de dentro.

BÁRBARA então ABRE a PORTA segurando firme em sua arma e a luz de um relâmpago ilumina por completo o apartamento.

BÁRBARA vê no fundo do cômodo, na frente de uma janela, o DETETIVE em sua forma real: um ser feito de sombras, de puro ódio e da própria morte, torturando o CHEFE DE POLÍCIA. Ele, por sua vez, estava SANGRANDO pelo nariz e pelos olhos, com seu braço esquerdo QUEBRADO e seu osso visível, usando ROUPAS RASGADAS com ferimentos à mostra feitos pelo DETETIVE.

BÁRBARA nunca tinha visto nada parecido com aquilo. Era uma figura indescritível.

Então, sem pensar duas vezes, BÁRBARA APONTA sua ARMA para a CRIATURA com ódio.

BÁRBARA

Larga ele!

A CRIATURA PARA de se mover por completo. BÁRBARA continua avançando em direção à ela. Ela está tremendo, com suas pernas bambas.

BÁRBARA

Vira pra mim seu covarde! (com a voz trêmula)

Larga ele, agora!

CHEFE DE POLÍCIA

Isso, pega ela. Pelo amor de Deus me larga... (o CHEFE tosse)

Você já matou a minha mulher, inferno. Me deixa ir...

BÁRBARA encara calada o DETETIVE enquanto mantém ele na mira.

No entanto, a CRIATURA instantaneamente se VIRA e VOA em direção à BÁRBARA. Não há tempo para reagir, BÁRBARA é arremessada para longe e o DETETIVE para em cima dela.



A figura indescritível a encara com seu olhar profundo e aterrorizante, tentando sugar cada pingo de esperança do corpo de BÁRBARA.

BÁRBARA fica IMÓVEL, está quase sem conseguir respirar, ela nunca havia sentido tanto medo na vida. Aquela aparição era como um verdadeiro demônio vindo à terra para destruí-la. A CRIATURA encara BÁRBARA incansavelmente.

No fundo do cômodo, o CHEFE DE POLÍCIA se LEVANTA e SACA sua ARMA, deixando o DETETIVE e a BÁRBARA na mira.

BÁRBARA não reage, está completamente imobilizada.

CHEFE DE POLÍCIA

Volta pro inferno, demônio!

O CHEFE prepara sua ARMA mas, no momento que está prestes a atirar, a CRIATURA VOA rapidamente para cima dele, o AGARRANDO com uma mão.

CHEFE DE POLÍCIA

AH! Me ajuda! (sua arma cai no chão)

Um forte relâmpago ilumina a criatura.

BÁRBARA

Não!

O DETETIVE se vira para BÁRBARA. Seus profundos olhos vermelhos penetram os de BÁRBARA. A CRIATURA então some em direção à porta, levando o CHEFE DE POLÍCIA consigo. BÁRBARA apenas sente um forte VENTO passar ao lado dela.

18. TERRAÇO DO PRÉDIO - EXT - NOITE

BÁRBARA ENTRA no terraço. Aos seus pés, BÁRBARA segue com os olhos um rastro de sangue no chão que leva até a extremidade do terraço. Quando BÁRBARA levanta a cabeça, ela enxerga o DETETIVE SEGURANDO o CHEFE DE POLÍCIA SANGRANDO, quase inconsciente na beirada do prédio. Seu corpo está suspenso sobre uma grande queda que dará na rua.

BÁRBARA SACA sua ARMA e APONTA para a CRIATURA, avançando na direção dos dois.



BÁRBARA

Larga ele, sua besta imunda!

O DETETIVE se vira lentamente para BÁRBARA. Seus olhos são hipnotizantes e profundos.

DETETIVE (FORMA MONSTRUOSA)

Por que você deseja salvar a vida dele tanto assim?

Sua voz profunda e grave ecoa infinitamente pelo terraço daquele prédio.

DETETIVE (FORMA MONSTRUOSA)

Ele é um porco, traidor... Sujo! Enquanto sua esposa está fora, trabalhando sua alma pra ganhar um pouco mais de dinheiro... Esse inútil se embebeda e enche o cu de cocaína em qualquer bordel da cidade.

O DETETIVE estica mais seu braço, estendendo o CHEFE DE POLÍCIA no ar. O CHEFE se desespera, olhando para baixo e vendo o tamanho da queda.

BÁRBARA

Eu já disse pra soltar ele, porra!

DETETIVE a ignora.

DETETIVE (FORMA MONSTRUOSA)

Todos eles merecem ir para o mais profundo dos infernos arder por toda a eternidade. Assim como eu, você sabia que todos eles eram caras maus, Bárbara. Então não há problema em matá-los. Eles não apenas mereciam, como esse é praticamente o nosso dever cívico.

BÁRBARA

O Carlos era só uma criança!

DETETIVE (FORMA MONSTRUOSA)

Sim, ele era... E eu me diverti por cada segundo que torturava aquela alma desgraçada dele. Eu me tornei a justiça! Sou a única esperança da humanidade. Eles não sabem onde estou. Não



sabem quem eu sou. Em toda a minha vida aqui... Eu nunca sequer hesitei. Por que você ainda faz isso?

BÁRBARA

Porque nós estamos aqui e todos eles precisam de ajuda! Existem pessoas boas nessa cidade. Inocentes... Nenhum lugar é um caso perdido. Esse colar...

BÁRBARA TIRA seu COLAR de dentro do casaco e SEGURA FIRME em frente de seu corpo.

BÁRBARA

Esse é o motivo de eu fazer tudo isso! Esse é o motivo de eu não desistir. Nunca!

O DETETIVE PARA por um momento.

DETETIVE (FORMA MONSTRUOSA)

Esqueça... É tarde demais.

BÁRBARA

Tarde demais pra quê?

DETETIVE (FORMA MONSTRUOSA)

Para tudo.

BÁRBARA

Nunca será tarde demais... Nada é tão simples. Eu me afoguei, Detetive. Esse lugar... Ele me engoliu. Assim como faz com todo mundo. E é por isso que devemos continuar. É por isso que acordamos todos os dias e prendemos um distintivo no peito. (Bárbara abaixa sua arma)
Por favor, larga ele. A gente pode resolver isso.

DETETIVE (FORMA MONSTRUOSA)

Não podemos resolver nada! Olhe para mim, Bárbara! Eu já não sou eu mesmo há muito tempo. Essa cidade... Essa cidade, ela me destruiu. Ela me fez mudar. Eu conheci a verdade.

BÁRBARA



Eu também! Eu já não sei mais o que é o certo a se fazer. Tudo que uma vez eu defendi, agora parece se embaralhar dentro de mim. Mas precisamos tentar. A diferença entre nós e o restante da população, é que nós não podemos desistir. Vamos conversar, não me faça atirar em você.

DETETIVE (FORMA MONSTRUOSA)

Ninguém pode me ajudar! Pare de ser tão ingênua! Eu sou as sombras... Eu sou a vingança. Eu sou a própria fúria!

O DETETIVE se torna maior ainda e sua voz é grave e pesada. BÁRBARA APONTA sua ARMA novamente para o DETETIVE.

O DETETIVE VOA com o CHEFE DE POLÍCIA firme na direção de BÁRBARA, até seu rosto quase encontrar a ARMA em sua MÃO.

O CHEFE DE POLÍCIA fica desesperado.

DETETIVE (FORMA MONSTRUOSA)

Ele é cada pecado que existe nessa cidade! Você sabe que isso é o certo a se fazer, Bárbara. Você sabe que precisamos limpar as ruas desse lugar! Mate ele e se junte a mim! Somente nós vemos o verdadeiro problema e só nós podemos resolvê-lo!

O DETETIVE APERTA o ROSTO do CHEFE DE POLÍCIA contra a ARMA. BÁRBARA fica imóvel.

O DETETIVE então se desloca para trás de BÁRBARA e PEGA em seu OMBRO. Sua forma gigantesca preenche aquele local.

O CHEFE DE POLÍCIA não consegue se mexer.

DETETIVE (FORMA MONSTRUOSA)

Vamos Bárbara, mate ele!

BÁRBARA

Eu... Não posso.

BÁRBARA pensa em sair de perto, mas o DETETIVE a SEGURA pelo OMBRO.

DETETIVE (FORMA MONSTRUOSA)

Sim, você pode! Você não é uma paladina, você é uma policial de Moria. Você tem um distintivo e uma arma, então use-a!



BÁRBARA tenta não olhar para o rosto do CHEFE. Ele sua frio e LÁGRIMAS não param de cair de seus olhos.
BÁRBARA olha levemente para o lado e percebe que o DETETIVE está distraído, ele está ficando cada vez mais na sua forma humana. Ela vê uma brecha nessa situação. Só precisa enrolar tempo o suficiente para o DETETIVE voltar à sua forma humana e, assim, poder derrotá-lo.

DETETIVE (FORMA MONSTRUOSA)

Vamos, Bárbara, olhe para ele! Se você não fizer isso, eu faço!

BÁRBARA

Espera! Eu consigo... Eu faço.

O DETETIVE se surpreende e larga o ombro de BÁRBARA. Ela SEGURA firme a ARMA e aperta contra o rosto do CHEFE.
O DETETIVE sorri e mostra seus dentes desuniformes.

BÁRBARA

Me desculpe. (para o Chefe)

BÁRBARA COLOCA seu DEDO no GATILHO DA ARMA.

CHEFE DE POLÍCIA

Não! Para! Vocês não têm direito!

BÁRBARA olha de canto e percebe que o DETETIVE está cada vez mais humano, seu plano está dando certo.

DETETIVE (FORMA HUMANA)

Você vê? O poder é uma coisa frágil. Olha para mim, eu sou um Deus nessa cidade. Eu a controlo como bem entender. Eu sou o seu salvador e o único que entende o certo a se fazer.

O DETETIVE finalmente atinge sua forma humana e BÁRBARA encontra o momento perfeito para atacar.

BÁRBARA

Não, Detetive. Você não é um deus... Você não é um demônio, nem mesmo um predador... Você é só um homem... Um homem frágil que



gosta de brincar de Deus. E que passou tempo demais se preocupando se eu mataria ou não o Chefe.

BÁRBARA olha para o CHEFE.

BÁRBARA

Sai daqui.

O CHEFE DE POLÍCIA instantaneamente SAI da frente de BÁRBARA. A BÁRBARA então se ESQUIVA das GARRAS do DETETIVE, dá uma RASTEIRA em suas PERNAS HUMANAS fazendo-o CAIR em direção ao precipício do prédio. BÁRBARA SEGURA o CASACO do DETETIVE impedindo que ele caia. O DETETIVE sorri.

DETETIVE (FORMA HUMANA)

Isso! Sinta o gosto da morte! O seu destino está fadado, Bárbara. Me mate!

BÁRBARA

Você merece muito pior do que só a morte. (raivosa)

DETETIVE (FORMA HUMANA)

Você pensa que é diferente... Que vai salvá-los... (rindo)
NÃO EXISTE SALVAÇÃO PRA ESSES VERMES! ELES MERECEM APODRECER NOS CANTOS IMUNDOS DESSE LUGAR! (voz monstruosa)

BÁRBARA

Não é você quem decide isso.

DETETIVE (FORMA HUMANA)

Muito pelo contrário, eu sou exatamente quem decide isso! Você não é ninguém, Bárbara... É só mais uma marionete nas minhas garras. Um mero peão que acreditava puxar as próprias cordas. Você acredita mesmo que eu seria tão descuidado assim pra você me pegar? Eu só precisava de uma menininha sonhadora que achava que iria mudar o mundo. E você caiu exatamente onde eu queria.

BÁRBARA desvia o olhar para baixo.

DETETIVE (FORMA HUMANA)



Eu sempre estive um passo à frente. Sempre observando cada olhar, cada pensamento, cada suspiro seu. Eu sou o seu mestre... E eu vou te fazer exatamente igual a mim. Me mate e você vai sentir o gosto da vingança. (rindo)

BÁRBARA LEVANTA a cabeça e olha para o DETETIVE com raiva.

BÁRBARA

Eu nunca serei igual a você.

BÁRBARA então LARGA o CASACO do DETETIVE, o fazendo CAIR de cima do prédio.

O DETETIVE ri para BÁRBARA enquanto CAI lentamente de encontro com a rua. BÁRBARA apenas observa o corpo encontrar o chão.

No meio do terraço, atrás de BÁRBARA, está o CHEFE DE POLÍCIA comemorando.

CHEFE DE POLÍCIA

Aí, porra! Finalmente esse desgraçado morreu! Graças a Deus um pouco de paz. Eu sempre soube que você era a escolha certa Bárbara! HAHA! Eu ainda tenho cabelo! (PASSANDO a MÃO em sua cabeça calva aliviado)

O CHEFE DE POLÍCIA SAI do terraço comemorando.

Porém, BÁRBARA continua na borda, no limite do local, olhando para a rua.

BÁRBARA levanta sua cabeça e respira fundo, segurando forte em seu amuleto. Ela sente que tudo aquilo finalmente acabou.

MATCH CUT DO COLAR

19. RUAS DE MORIA - EXT - DIA

SEGUNDA-FEIRA - 31 DE OUTUBRO

BÁRBARA DIRIGE seu CARRO pelas ruas da cidade. As GOTAS de uma chuva forte molham seu PARABRISA.

BÁRBARA se sente aliviada por tudo aquilo ter acabado, mas nada parece diferente. Mesmo com o DETETIVE derrotado, a cidade continua suja, corrupta... E agora, Bárbara é a única que poderá fazer a diferença.



O RÁDIO do carro de BÁRBARA está ligado.

RADIALISTA 1 (EM OFF)

Mais uma semana e mais um assassinato. Dessa vez logo na frente do prédio da polícia. Esses vândalos estão se tornando cada vez mais audaciosos, ou seria mais uma vez obra do Julgador? Como vocês se sentem levantando da cama todos os dias sabendo que esse pode ser seu último? Eu não sei não, hein, mas se fosse eu no poder, pode ter certeza que nenhum criminoso sairia impune dessas ruas nojentas. E digo mais, eu...

BÁRBARA desliga o RÁDIO de seu carro.

BÁRBARA (EM OFF)

Segunda-feira, 31 de outubro. Uma semana depois e as ruas da cidade continuam molhadas pela chuva interminável. Mesmo depois do Detetive desaparecer, parece que nada mudou. Tanto tempo perdido perseguindo um rumor. Um fantasma. Uma sombra feita da própria morte. Mas pra que? Assassinatos, assaltos, agressões. Eles estarão sempre escondidos pelo caos dessa cidade. É uma cidade grande, eu não posso estar em todos os lugares. Será que a justiça deve ser feita para todos? Será que esse é o único jeito? Eu gostaria de dizer que eu estou fazendo a diferença. Mas eu já não sei. A cidade continua a se destruir. Talvez seja inevitável, mas eu devo tentar. Por que se eu não fizer isso... Quem fará?

BÁRBARA DIRIGE seu CARRO em direção ao pôr do sol. Neste momento ela é, e continuará sendo, a única protetora de Moria.

Fim.



APÊNDICE B – CADERNO DE PRODUÇÃO

Caderno De Produção	
NOME DO PROJETO	Obscura Justiça
MEMBROS DO GRUPO	Gabriel Lima Rodrigues Sequeira, Rafael de Sousa Santos, Wallace José Ovando, Wittória Kauany Souza Barbosa
ORIENTAÇÕES GERAIS	
COLUNA DESCRIÇÃO: Liste as atividades, serviços, equipamentos, profissionais, materiais e outros itens necessários à realização do projeto. COLUNA QUANTIDADE: Insira a quantidade dos itens listados na coluna Descrição. COLUNA UNIDADE: Indique a unidade de medida referente aos itens listados na coluna Descrição. São unidades de medida, por exemplo: cachê, dia, filme, folha, hora, instalação, quilograma, metro, m2, m3, mês, minuto, obra, parte, período, projeto, polo, semana, serviço, título, unidade etc. COLUNA QUANTIDADE DE UNIDADES: Indique a quantidade de unidades de medida referente aos itens listados na coluna Descrição. COLUNA VALOR UNITÁRIO: Insira o valor referente a cada um dos itens listados na coluna Descrição. COLUNA TOTAL: Quantidade x Quantidade de Unidade x Valor Unitário (NÃO PREENCHER). DEFINIÇÕES DE ETAPAS DA PLANILHA ORÇAMENTÁRIA PRÉ-PRODUÇÃO/PREPARAÇÃO: Indique nesta fase os itens de despesas das etapas preparatórias do projeto, tais como pesquisa, curadoria, levantamentos, serviços preliminares, etc. PRODUÇÃO/EXECUÇÃO: Indique nesta fase os itens relativos à execução do projeto. PÓS-PRODUÇÃO/FINALIZAÇÃO: Indique nesta fase os itens relativos à finalização do projeto, como edição, montagem, sonorização, mixagem etc. DIVULGAÇÃO: Indique nesta fase os itens necessários para a divulgação do filme, como elaboração e finalização de peças/material de divulgação, etc. CUSTOS ADMINISTRATIVOS: Relacione aqui os itens de administração do projeto de forma detalhada. TRIBUTOS, TAXAS E RECOLHIMENTOS: Podem ser lançados os custos com INSS e outras taxas ou tributos.	



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



	DESCRIÇÃO	QTD.	UNIDADE	QTD. DE UNIDADE	VALOR UNITÁRIO (R\$)	TOTAL DA LINHA (Qtd. x Qtd. de unidades x Valor unitário)
1	PRÉ-PRODUÇÃO/PREPARAÇÃO					
1.1	Mesa digitalizadora	1	quantidade	3	R\$ 1.800	R\$ 5.400
1.2	Microfones	1	quantidade	1	R\$ 400	R\$ 400
1.3	Tablet	1	quantidade	1	R\$2.500	R\$2.500
1.4	Computador	1	quantidade	2	R\$5000	R\$10.000
Total de Pré-Produção/Preparação						R\$18.300
2	PRODUÇÃO/EXECUÇÃO					
2.1	Dubladores principais	1	serviço	3	R\$ 350	R\$1.050
2.2	Animadores	1	serviço	3	R\$ 2,922	R\$ 8,766
2.3	Assistentes para animação	1	serviço	2	R\$ 1,000	R\$ 1,000
2.4	Músico	1	serviço	1	R\$ 2,600	R\$ 2,600
2.5	Dubladores secundários	1	serviço	11	R\$ 125,80	R\$ 1,383
2.6	Produtor	1	serviço	1	R\$ 3,300	R\$ 3,300
2.7	Plano <i>Adobe</i>	1	verba	1	R\$ 86,00	R\$ 86,00
Total de Produção/Execução						R\$ 18.185
3	PÓS-PRODUÇÃO/FINALIZAÇÃO					
3.1	Editor	1	serviço	1	R\$ 3,500	R\$ 3,500
3.2	<i>Softwares</i>	2	quantidade	1	R\$ 139,00	R\$139,00
3.3	Estúdio	1	serviço	1	R\$2,500	R\$2,500
3.4	<i>Sound design</i>	1	serviço	1	R\$ 4,400	R\$ 4,400
Total de Pós-Produção/Finalização						R\$10.539
4	DIVULGAÇÃO					
4.1	Rede sociais	1	serviço	1		0
4.2	Cartazes	1	serviço	10	R\$ 6,50	R\$ 65



Total de Divulgação						R\$ 65
5	CUSTOS ADMINISTRATIVOS					
5.1						x
Total de Custos Administrativos						x
6	TRIBUTOS, TAXAS E RECOLHIMENTOS					
6.1						0,00
Total de Tributos, Taxas e Recolhimentos						R\$ 0,00
SUBTOTAL DO PROJETO (POR FONTE DE RECURSO)						
TOTAL DO PROJETO						R\$ 47.089



APÊNDICE C – CADERNO DE ARTE



Figura 39 - Rascunho inicial de Bárbara





Figura 40 e 41 - *Concept Art* digital de Bárbara



Figura 42 - *Character Sheet* de Bárbara

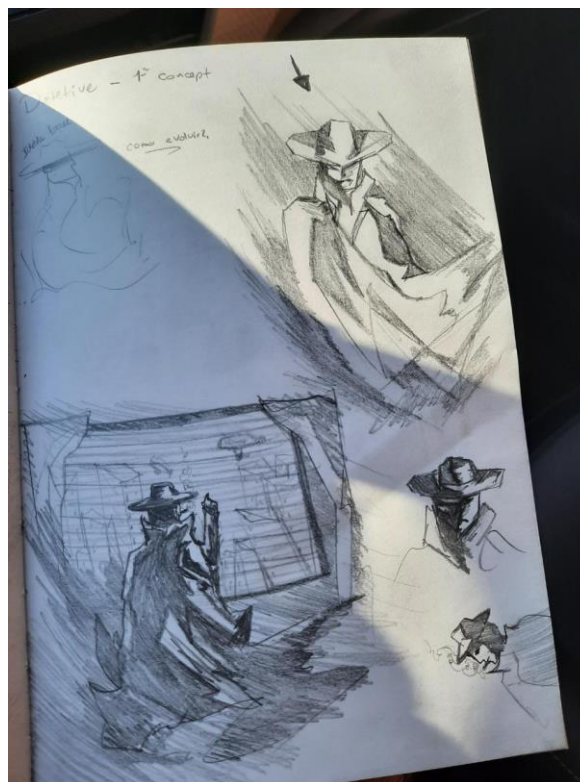


Figura 43 - Rascunho inicial do Detetive



Figura 44 - *Character Sheet* do Detetive

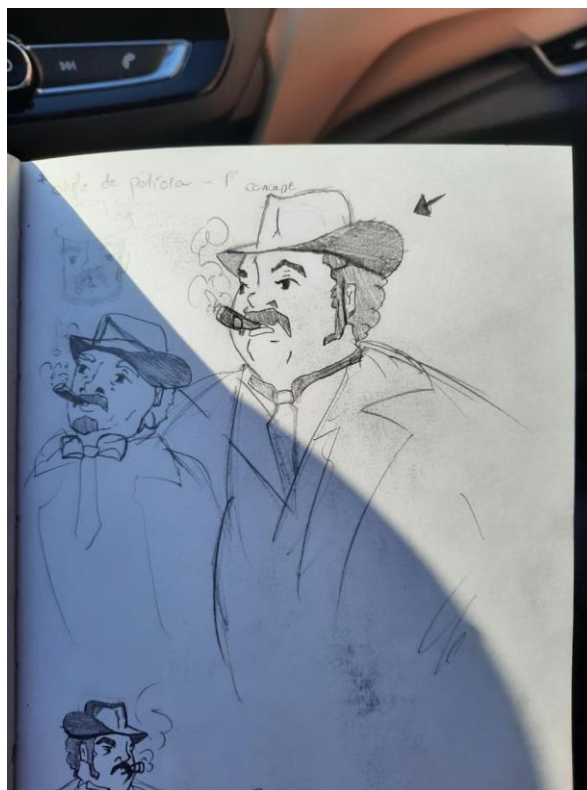


Figura 45 - Rascunho inicial do Chefe de Polícia



PERSONAGENS / CONCEPT DE PERSONAGENS

-Mulher (Barbara): Carmen San Diego; cabelos cacheados; sobretudo preto; referência mulher maravilha Liga da Justiça Nova Fronteira



-Detetive: traço evoluído e menos pontiagudo; Monstros lovecraftianos (forma real)

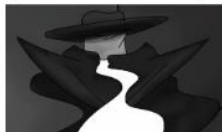


Figura 46 - Referências de Bárbara e Detetive



-**Chefe de polícia:** um cara obeso, sempre com um charuto, rude



Figura 47 - Referências do Chefe de Polícia

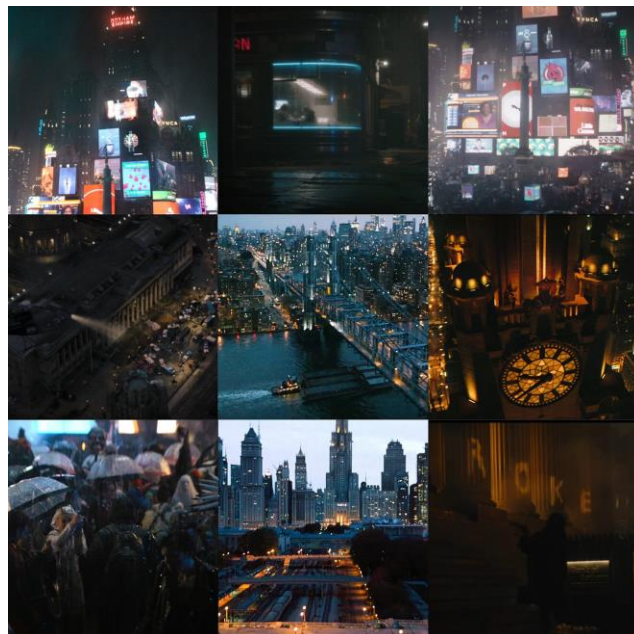


Figura 48 - Referência das ruas de Moria



Figura 49 - Referência Cafeteria

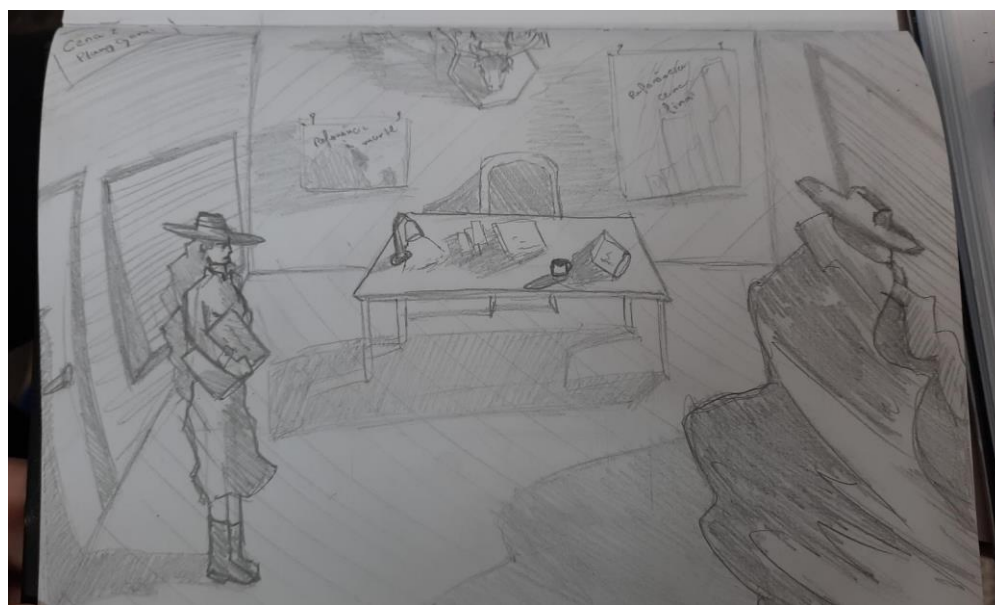


Figura 50 - Rascunho PG Sala do Detetive



Figura 51 - Rascunho digital PG Sala do Detetive



Figura 52 - PG Sala do Detetive finalizada



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

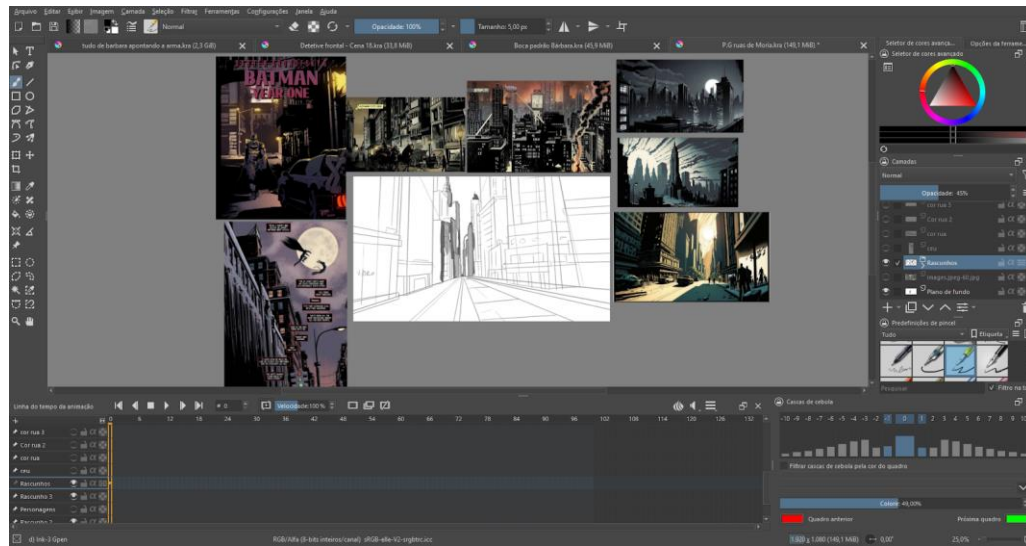


Figura 53 - Processo de pintura Ruas de Moria

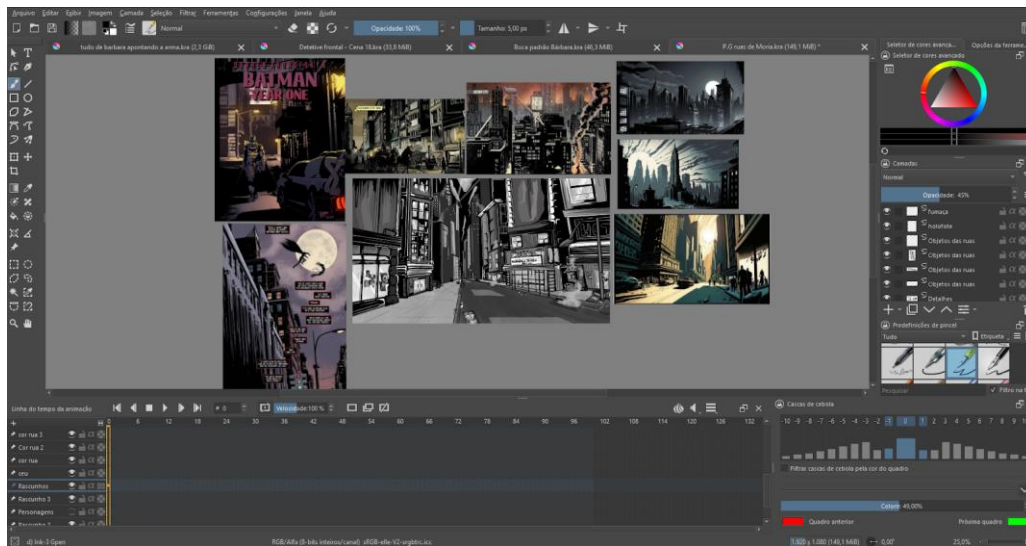


Figura 54 - Pintura Ruas de Moria Finalizada



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



DECUPAGEM DO CURTA-METRAGEM
“Obscura Justiça: A Cidade dos Pecadores”

Obs: decupagem da Cena 3

Divisões estéticas e narrativas:

1. PB
2. Maleabilidade na decupagem e *storyboard*

CENA: 3. SALA DO CHEFE DE POLÍCIA - INT - NOITE							
Nº	AÇÃO/DESCRIÇÃO/DIÁLOGO	PLANO	MOVIMENTO	ÂNGULO	OBS	REFERÊNCIA	ORDEM
1A	Toda a conversa inicial de Bárbara com o Chefe de polícia.	PM	Fixo	PM - ângulo Lateral, mas levemente Frontal	Plano e <u>Contra-Plano</u> do diálogo dos dois		
2A	O Chefe de polícia tira o charuto de sua boca, se arruma na mesa e começa a falar sério. + Todo o diálogo seguinte.	PP	Fixo + Zoom In (quando necessário)	PP - ângulo Lateral, mas levemente Frontal	Plano e <u>Contra-Plano</u> do diálogo dos dois. + Manter o mesmo ângulo e plano anterior, porém aproximado na edição		
1B	O Chefe de polícia se levanta da cadeira e começa a se aproximar de Bárbara pelo lado direito da mesa.	PM	Fixo	PM - ângulo Lateral, mas levemente			

Figura 55 – Decupagem Cena 3



Figura 56 – *Storyboard* Cena 15

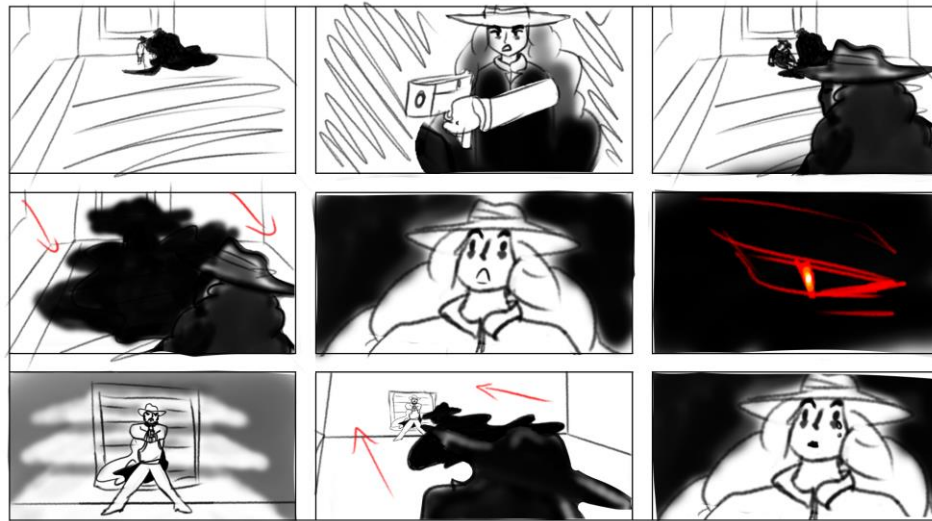


Figura 57 – Storyboard Cena 17

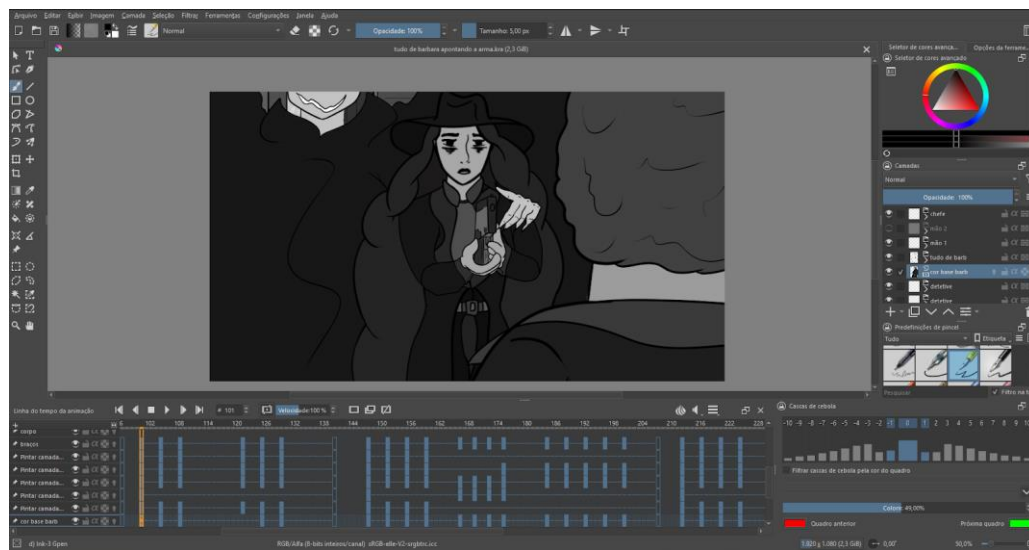


Figura 58 - Timeline animação Cena 18

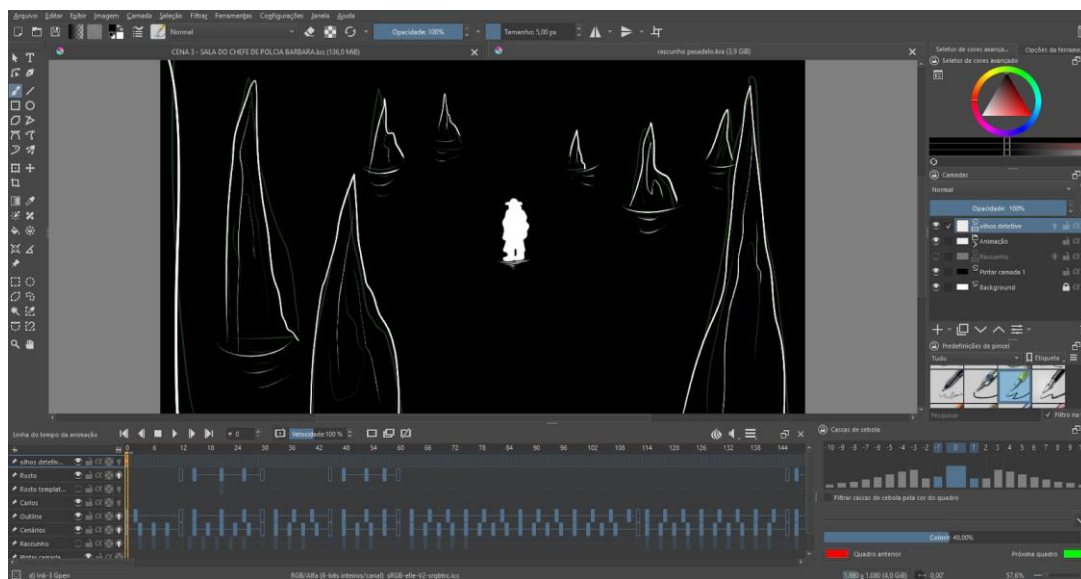


Figura 59 - *Timeline* animação Cena 9

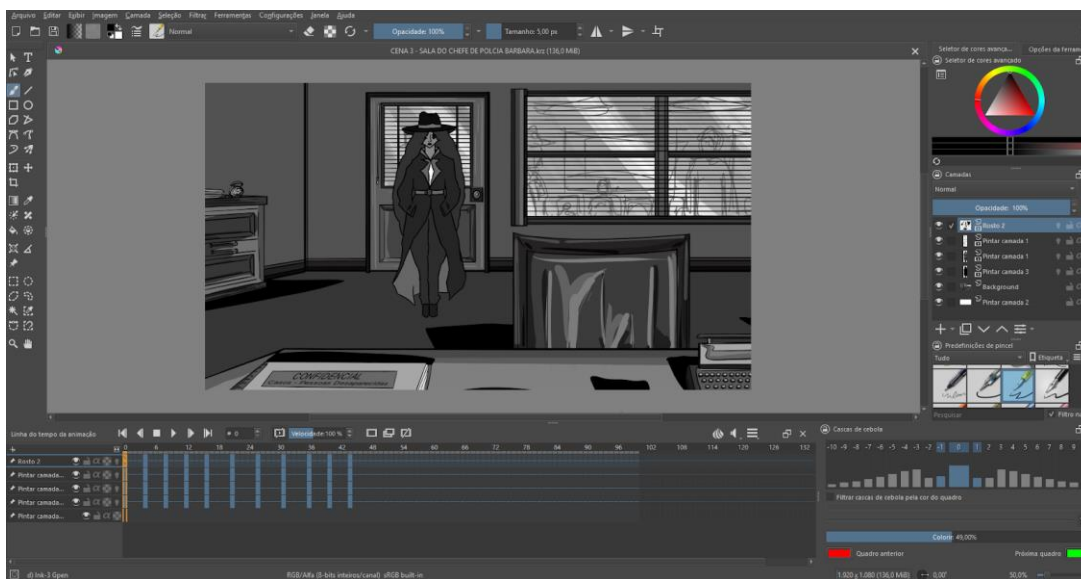


Figura 60 - *Timeline* animação Cena 3

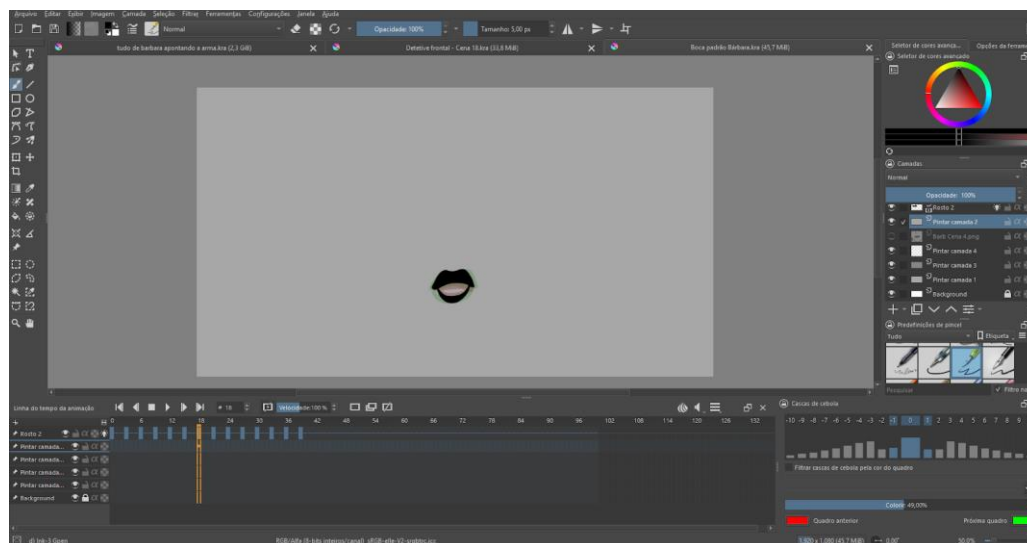


Figura 61 - *Timeline* animação do movimento das bocas

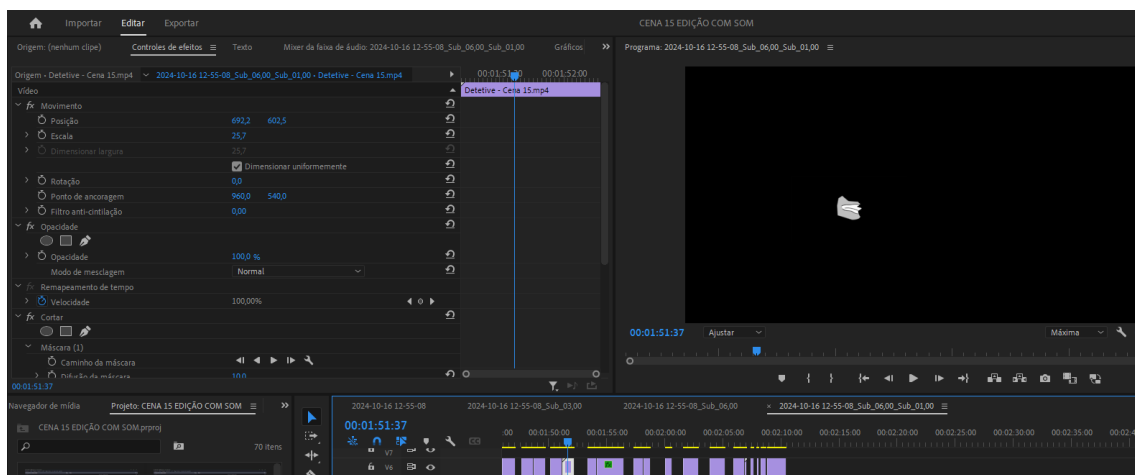


Figura 62 - Animação do movimento das bocas feito no *Premiere*



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

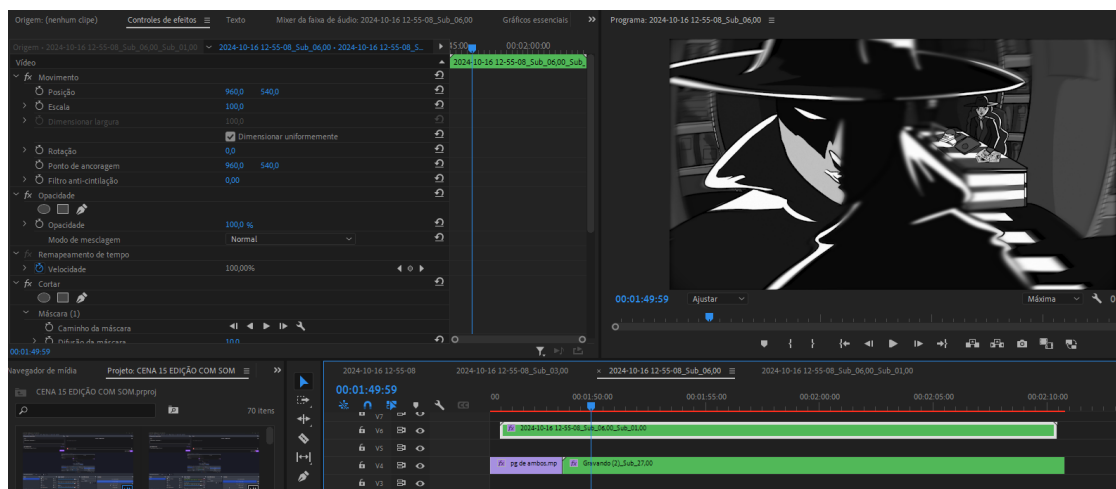


Figura 63 - Movimentação da boca finalizada na montagem

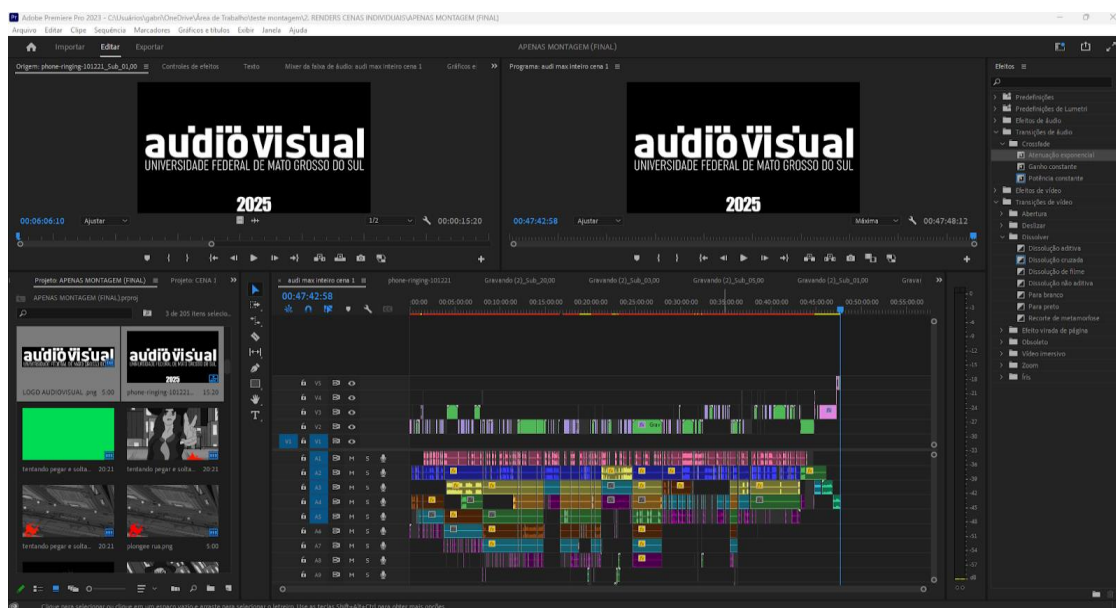


Figura 64 - *Timeline* completa da montagem do filme

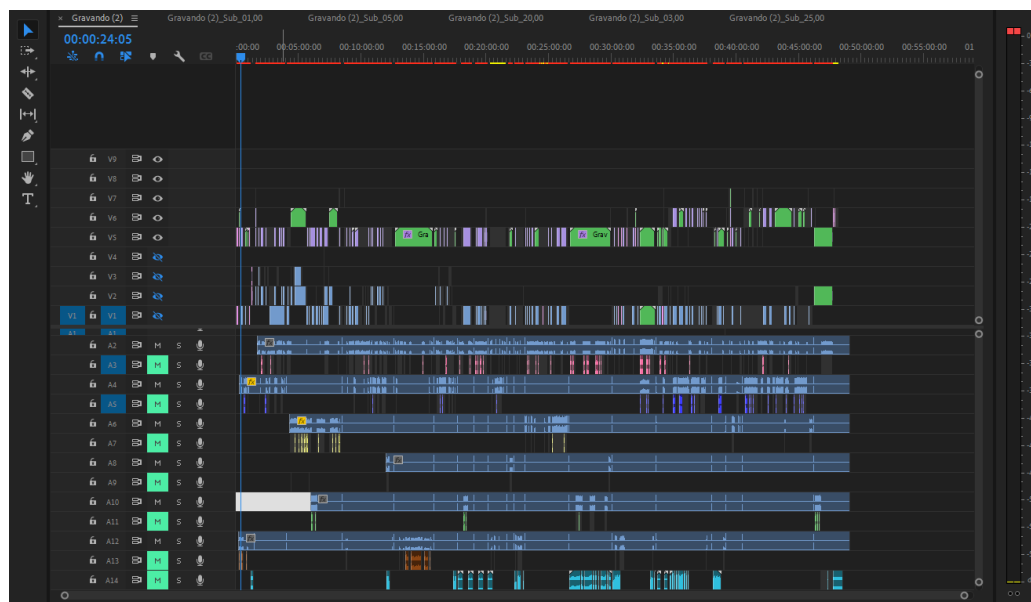


Figura 65 - *Timeline* completa da edição de som do filme

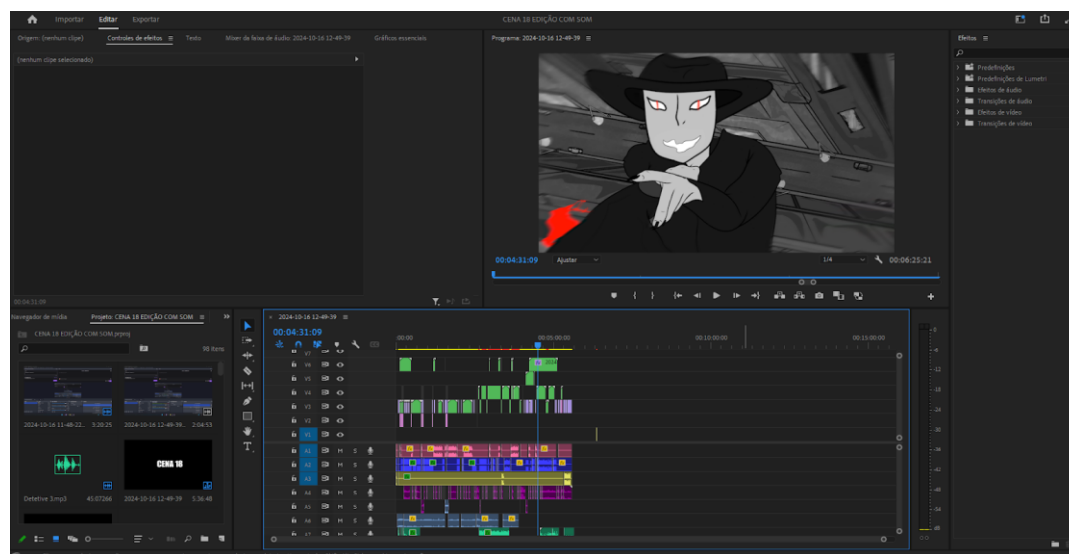
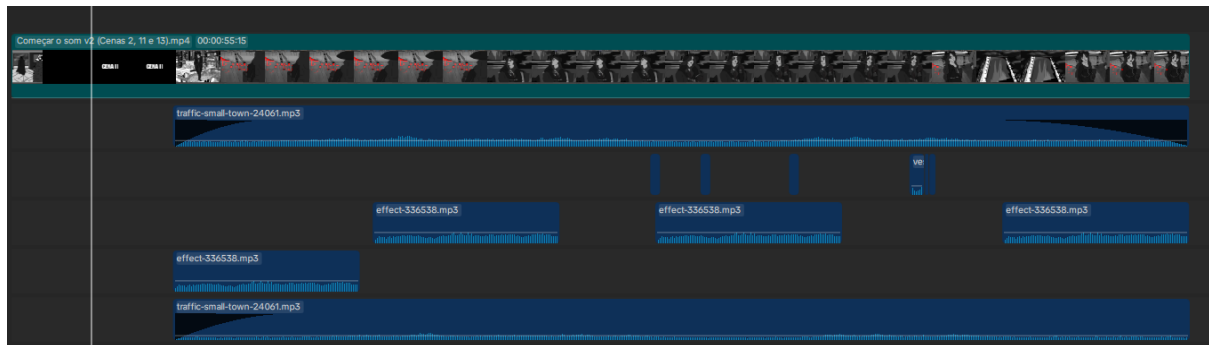
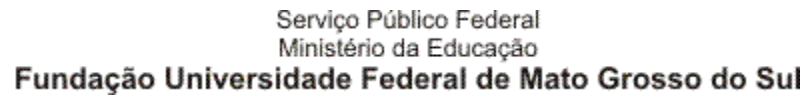


Figura 66 - *Timeline* da Cena 18



151

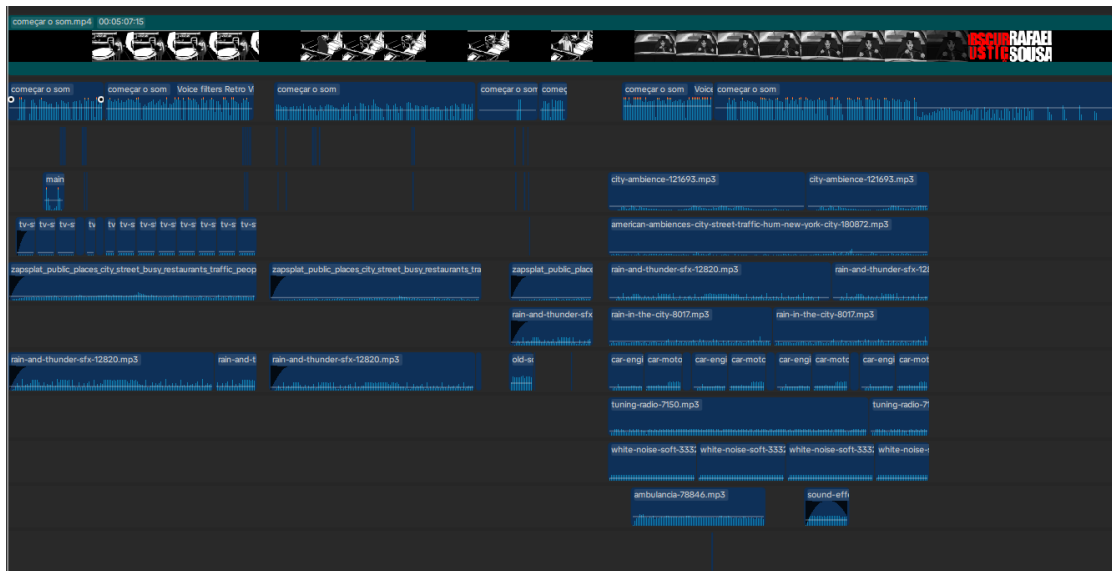


Figura 69 - *Timeline* do som Cenas 7, 8, 10 e 19



Figura 70 - PG lateral com som de passos: [Walking on Grass](#) | [Footsteps on Tall Grass](#) | [Sound Effects](#)



Figura 71 - PG Sala do Chefe de Polícia com som de fundo de escritório: [Office Sound Effects | 100% Royalty Free No Copyright Strikes](#)



Figura 72 - PG Cafeteria com som de fundo restaurante: [Restaurant with Background Music Sound Effect HD](#)



Figura 73 - PG Detetive caindo do prédio com som de roupas se mexendo: [Clothes Movement | Free Sound Effect](#)



Figura 74 - PM Neide com som de cidade ao fundo: [London's City Ambience: ASMR Traffic Soundscape & 4K HDR Video - City Sounds & Car Sounds Effect!](#)