



Faculdade de
Arquitetura, Artes,
Comunicação
e Design

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design
Comunicação Social: Rádio, TV e Internet

Renato Adorno de Camargo Arruda

NO TAPETE VERDE: PRODUÇÃO DE UM CURTA METRAGEM ANIMADO

BAURU

2025

NO TAPETE VERDE: PRODUÇÃO DE UM CURTA METRAGEM ANIMADO

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Bacharel em
Comunicação: Rádio, Televisão e Internet
da Universidade Estadual Paulista “Júlio
de Mesquita Filho”, campus de Bauru.
Orientado pela Profa. Dra. Thaís Regina Ueno Yamada
e Profa. Dra Joyce Carr.

BAURU

2025

A779n Arruda, Renato Adorno de Camargo
No tapete verde : produção de um curta metragem animado /
Renato Adorno de Camargo Arruda. -- Bauru, 2025
61 p. : il., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado -
Comunicação: Rádio, Televisão e Internet) - Universidade
Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes,
Comunicação e Design, Bauru
Orientadora: Thaís Regina Ueno Yamada
Coorientadora: Joyce Carr

1. Desenho animado. 2. Animação por computador. 3.
Cinematografia. 4. Roteiros cinematográficos. 5.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos
pelo autor(a).

BAURU

2025

Dedico este trabalho a todas as pessoas que estiveram comigo nesses anos que passei em Bauru.

AGRADECIMENTOS

Agradeço às minhas orientadoras, por toda a ajuda durante todo o tempo que levamos pra realizar esse projeto, ao pessoal do curso de rádio e tv, meus colegas e amigos que estiveram comigo na graduação. A naumteria e todo mundo que tocou comigo lá, que deixaram esses últimos anos muito mais divertidos. E a minha família, que mesmo longe me ajudou muito.

"O pior que pode acontecer é melhor
do que o melhor que pode nunca acontecer."

LAERTE COUTINHO

RESUMO

Este trabalho registra, em detalhes, todas as partes do processo de produção do curta de animação “No Tapete Verde”, que utiliza técnicas de animação tradicional em suporte digital. Projeto individual e realizado ao longo de 1 ano, explora diferentes conhecimentos, técnicas de montagem, decupagem visual, construção de paisagem sonora, desenho, roteiro, produção, edição e animação quadro a quadro. Esse relatório descreve diferentes estratégias e escolhas que levaram ao produto final, um curta de 5 minutos e 14 segundos, além de aprendizado técnico e teórico.

Palavras-chave: animação; curta metragem; animação quadro a quadro; produção; edição; decupagem.

ABSTRACT

This work details all parts of the production process of the animated short film "On the Green Carpet," which uses traditional animation techniques on a digital medium. An individual project carried out over a year, it explores different knowledge areas, such as editing techniques, visual breakdown, soundscape construction, drawing, scriptwriting, production, editing, and frame-by-frame animation. This report describes the different strategies and choices that led to the final product, a 5-minute and 14-second short film, as well as the technical and theoretical learning obtained.

Keywords: *animation; short film; frame-by-frame animation; production; editing; breakdown.*

SUMÁRIO

1.	
INTRODUÇÃO.....	11
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	13
3. REFERENCIAL ESTÉTICO.....	15
3.1 “Agoraphobia” (2017) e “cat city” (2017).....	16
3.2 “O Paradoxo da Espera do Ônibus” (2007).....	18
3.3 “Agatha et les lectures illimitées” (1981).....	19
3.4 “Larica Total” (2008 - 2012).....	20
3.5. “Neighborhoods” (1975).....	21
4. PRÉ-PRODUÇÃO.....	22
4.1. Concepção da ideia.....	22
4.2. Roteiro.....	25
4.3. Fichas de personagens.....	26
4.4. <i>Storyboard</i>	31
4.5 Cenários.....	32
5. ANIMAÇÃO.....	33
6. CORES.....	40
7. SOM.....	43
7.1 Gravação de vozes originais.....	44
7.2 Efeitos sonoros.....	45
8. PÓS-PRODUÇÃO.....	46
8.1 Montagem.....	47
9. RESULTADO E CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	48
10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	50
11. APÊNDICES.....	52

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Quadros dos curtas animados de Victoria Vincent.....	16
Figura 2 - Quadros do curta “O paradoxo da espera do Ônibus”.....	18
Figura 3 - Quadros retirados do filme “Agatha et les lectures illimitées”.....	19
Figura 4 - Quadros da série Larica Total.....	20
Figura 5 - Capa do Álbum “Neighborhoods” (1975).....	21
Figura 6 - Desenhos conceituais.....	22
Figura 7 - Painel Semântico.....	23
Figura 8 - Imagens para o desenho do personagem Júlio.....	27
Figura 9 - Imagens para o desenho do personagem Marcelo.....	28
Figura 10 - Desenhos de planejamento dos personagens.....	29
Figura 11 - Exemplos do “Estilo UPA” de animação.....	30
Figura 12 - Desenhos do Storyboard.....	31
Figura 13 - Imagens de referência para os cenários.....	32
Figura 14 - Capturas da interface e ferramentas do Krita com descrições.....	34
Figura 15 - Exemplos do uso de linhas guia para a animação quadro a quadro.....	36
Figura 16 - Cena do curta.....	37
Figura 17 - Diferentes versões de um personagem na primeira cena.....	38
Figura 18 - Exemplos do desenho de diferentes posições da boca em uma fala.....	38
Figura 19 - Diagrama com cores do curta utilizado na produção.....	42
Figura 20 - Interface do programa de edição durante a etapa de montagem.....	46
Figura 21 - Exemplo de cena a ser retrabalhada.....	49
Figura 22 - Storyboard Completo.....	57

1. INTRODUÇÃO

Os processos necessários para a realização de um curta metragem animado são tratados ao longo deste documento a partir de minha perspectiva pessoal, em uma abordagem subjetiva que busca ajudar possíveis interessados no processo de produção deste projeto ou semelhantes.

As etapas da produção estão detalhadas em ordem cronológica, desde a idealização e planejamento do projeto, a pré-produção e os documentos feitos nessa fase do desenvolvimento, como o roteiro e *storyboard*; A produção e animação do curta, feita quadro-a-quadro, junto às estratégias desenvolvidas para isso; Bem como a pós-produção, edição e sonorização, resultando em um vídeo de curta metragem animado. Além disso, foram apresentados os desafios e limitações que se fizeram aparentes durante a realização do produto final.

A produção foi pensada para um contexto individual e universitário, com poucos recursos, para ser realizada ao longo do ano de 2025, contando também com períodos reservados para pesquisa e aprendizado técnico e teórico, além de testes de softwares e estilos gráficos.

Também foi levado em consideração o contexto mais amplo da animação, em um momento em que projetos podem ser pensados e realizados por equipes reduzidas, em computadores comuns, à partir de ferramentas gratuitas, ainda assim alcançar resultados notáveis.

Realizados em diferentes contextos, essas animações se utilizam de um conhecimento técnico e teórico acumulado e registrado em livros como os de Lucena Júnior (2005), que lança um olhar crítico frente às transformações e desenvolvimento da animação digital em comparação às décadas de aperfeiçoamento das práticas tradicionais sedimentadas na história, bem como na obra de Williams (2009), que compila sugestões e métodos do próprio autor e de animadores dos estúdios Disney, analisando e discutindo seus processos por uma perspectiva pessoal e pragmática.

A pesquisa realizada buscou referenciais que pudessem contribuir na parte prática do projeto, desenvolvendo o repertório metodológico e estético utilizado na animação, visto que esta era a etapa fundamental do projeto e que haveria de ser

aprendida por conta própria, se utilizando dos materiais disponíveis dentro das limitações de tempo e recursos para a produção.

A intenção foi, desde o princípio, unir conhecimentos práticos na área de desenho e ilustração aos conhecimentos no audiovisual trabalhados ao longo da minha graduação a partir da técnica da animação, propondo a realização de um curta que explorasse diferentes sentidos e processos. O desenvolvimento, apesar de desafiador e desgastante, foi bastante satisfatório e o resultado final serve como registro das competências elaboradas.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Em um primeiro momento, foram levantadas obras que pudessem ser úteis para a ideia do projeto e, a partir da obra de Lucena Júnior (2005), obtive um panorama geral da história da animação, das diferentes técnicas e suportes utilizados ao longo do tempo, dos paradigmas e estilos usados e seus contextos próprios.

O livro apresenta equipamentos e ferramentas desenvolvidas para a animação, seus impactos sobre o estilo e o trabalho realizado em diferentes contextos, estúdios e produtores, discutindo as vantagens, objetivos e especificidades de diferentes abordagens acerca da animação ao longo do tempo, fazendo também uma análise detalhada da computação gráfica e da animação digital, suas origens, popularização e a grande repercussão causada por essa nova maneira de animar imagens.

Essa parte da obra teve papel fundamental no projeto, pois partindo da análise aprofundada e crítica a respeito do desenvolvimento da animação digital, decidi que um conceito chave deste trabalho seria a união de técnicas tradicionais em suporte digital, observando como diferentes softwares traduzem equipamentos e metodologias antes aplicadas analogicamente para suas interfaces digitais, aspecto abordado no capítulo sobre a etapa da animação.

Outra influência importante desse livro sobre o presente trabalho foi na escolha do estilo gráfico utilizado no curta, que foi possível pela vasta gama de traços abordados pelo autor, em especial o chamado “estilo UPA”, abordado no capítulo sobre a etapa da animação deste projeto.

O trabalho de Williams (2009) também contribuiu no presente projeto, servindo como um guia a respeito de inúmeras técnicas de desenho e representação de movimentos, que registra e discorre sobre os princípios básicos da animação, do planejamento e da produção.

O autor relata aprendizados ao longo de sua carreira como animador, explicando conceitos e técnicas que obteve em seu trabalho com animadores importantes para os estúdios de animação *Walt Disney*, empresa responsável por inúmeras experimentações que serviram de base para o processo de animação

como conhecemos atualmente.

A observação sobre os movimentos representados também é um ponto enfatizado na obra, na parte da idealização do curta, tracei por meio deste livro o objetivo de explorar os movimentos corporais das personagens e dos elementos do jogo de sinuca, trabalhando certa coesão e verossimilhança em diferentes aspectos das imagens animadas, mas também explorando aspectos e quebras de padrões dos movimentos representados para dar efeitos de estilo e dinamicidade, informações deste livro foram retomadas no capítulo sobre a etapa de animação do curta.

Para a realização do roteiro, do *storyboard* e na caracterização e planejamento dos personagens, foram consultados livros de Glebas (2009) e de Cooper (2005), que abordam processos criativos voltados às particularidades da mídia animada com base nas experiências profissionais de seus autores. Na etapa de pré-produção, informações desses livros foram importantes para desenvolver as personagens do curta-metragem em suas personalidades e maneiras visuais, são retomadas essas obras no capítulo de pré-produção.

Foi consultado também o trabalho de Moss (2002), na etapa de formatação do roteiro, visando tornar o documento mais compreensível e organizado, visto que ele seria utilizado pelos atores que gravaram os diálogos para o curta, informações deste serão retomadas no capítulo sobre pré-produção.

3. REFERENCIAL ESTÉTICO

As referências estéticas buscadas para o projeto consistem em obras com as quais se buscava alcançar certa semelhança, animações curtas, publicadas em plataformas de vídeo na internet, produzidas por equipes pequenas, sem técnicas ou equipamentos complexos e que ainda sim apresentam estilo e características gráficas marcantes, com cores impactantes e que exploram de maneira interessante o som e a construção de uma paisagem sonora.

Outras características das obras aqui tratadas consistem na exploração do diálogo, da linguagem falada e coloquial como ponto central em suas narrativas, além de um uso do som que construa uma atmosfera envolvente e verossimilhante.

3.1 “Agoraphobia” (2017) e “cat city” (2017)

Dois curtas de animação dirigidos e animados por Victória Vincent, realizadora independente que dirigiu outras dezenas de curtas animados publicados em seu canal no *youtube* “Vewn”.

Esses curtas, de 2 a 3 minutos cada, exploram a mídia da animação de maneira criativa, experimentando diversos enquadramentos e ângulos diferentes, ressaltados por desenhos que, ainda com certa verossimilhança, distorcem e exageram proporções e formas, gerando efeitos visuais impactantes e abordando uma vasta gama de assuntos e temáticas (figura 1).

Figura 1: Três quadros retirados dos curtas de animação “Cat city” e “Agoraphobia”, ambos de 2017



Fonte: Youtube links: <https://www.youtube.com/watch?v=NWeyUpqnKuk> e <https://www.youtube.com/watch?v=6ydKQDIFf1I>

Com vozes originais e uma variedade de efeitos sonoros, “agoraphobia” (2017) retrata um passeio ao parque de um cão e seu dono em uma narrativa experimental e sinestésica. Por meio de cenas entrecortadas, que não se fixam em uma progressão linear, texturas, cores quentes e vibrantes, o curta retrata um dia de sol e diversas imagens da vida de um cachorro ao som da narração de seu dono sobre sua condição delicada de saúde mental.

O curta “cat city” (2017), por sua vez, se utiliza novamente de uma animação colorida e com traços simples, mas para contar, em uma narrativa mais tradicional e cômica, a história de um gato que sai de casa e enfrenta os desafios da vida adulta em busca de sua independência, com desenhos de cenários urbanos que distorcem a cidade e constroem quadros preenchidos por casas, ruas e prédios

entortados e angulares, em uma representação visual impactante e divertida, sendo referência importante para os poucos cenários trabalhados em “No Tapete Verde”.

3.2 “O Paradoxo da Espera do Ônibus” (2007)

Produzido para uma vídeo-instalação e dirigido por Christian Caselli, este curta utiliza de sons ambientes e narração de maneira econômica e, ainda sim, capaz de causar impacto e reflexão a seus espectadores, construindo uma paisagem sonora marcante, envolve o público na atmosfera familiar retratada: A espera interminável em um ponto de ônibus sujo em uma cidade grande.

Figura 2: Dois quadros retirados do curta “O paradoxo da Espera do Ônibus” (2007)



Fonte: Youtube: https://youtu.be/lbow_K7fqF0?si=YFMRyB4esdXAKG7C

Não sendo exatamente uma animação, o curta se denomina como um “desenho desanimado” e faz uso de alguns poucos quadros do ilustrador Gabriel Renner (figura 2), movimentando a câmera pelas imagens, com planos próximos em determinados detalhes, aproximando ou afastando o *zoom* enquanto escutamos uma narração coloquial de Chico Serra sobre o paradoxo de esperar um ônibus, a ideia de que quanto mais se espera no ponto, menos se vai esperar pra voltar pra casa.

Constitui um referencial estético importante para o projeto pelo retrato vivo, divertido e tecnicamente simples de uma situação cotidiana, o que se buscou trazer para o roteiro do curta aqui relatado, além da narração entregue de maneira coloquial e o som ambiente atmosférico.

3.3 “Agatha et les lectures illimitées” (1981)

Dirigido por Marguerite Duras, “Agatha et les lectures illimitées” (figura 3) foi um importante referencial na escrita do roteiro por trazer, por meio de um diálogo e de suas nuances, um modo de fornecer informações ao espectador e construir um mundo vívido e uma história para suas personagens, uma janela para seus problemas e complexidades através de seus comportamentos e modo de falar.

Figura 3: Três quadros retirados do filme “Agatha et les lectures illimitées” (1981)



Fonte: Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=OrZ7GQXUjLE>

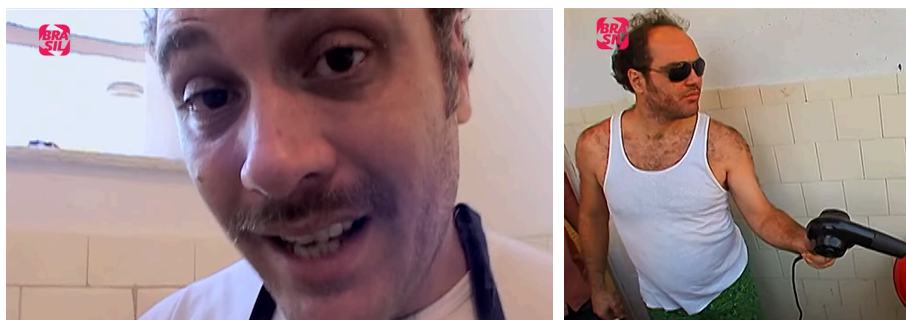
O filme faz uso de diversos cenários vazios em um dia nublado de uma cidade praiana, a câmera passa lentamente pelo mar, ruas e pelo saguão de um hotel enquanto se escuta o diálogo entre uma mulher e seu irmão, que se encontram no hotel da cidade onde passaram férias quando jovens para discutir sua relação conturbada.

A partir da relação entre suas vozes e as imagens apresentadas, um efeito sinestésico é criado e uma série de pensamentos e sentidos são provocados no espectador, a imagem das praias vazias e nubladas contrasta com as lembranças relatadas sobre o calor e as pessoas que ocuparam outrora os espaços apresentados.

3.4 “Larica Total” (2008 - 2012)

Exibido pelo Canal Brasil e dirigido por Caito Mainier, Felipe Abrahão e Leandro Ramos, “Larica Total” (figura 4) foi um programa de TV que satirizava programas de culinária e foi importante referência para o curta “No Tapete Verde” por diversas características de sua produção, desde figurino, caracterização, narração e experimentação visual.

Figura 4: Dois quadros retirados dos episódios 01 e 11, respectivamente, da série “Larica Total” (2008-2012)



Fonte: Youtube: https://www.youtube.com/playlist?list=PLoS8pYQ_PTVSFj301zunGyca2zv81GYnK

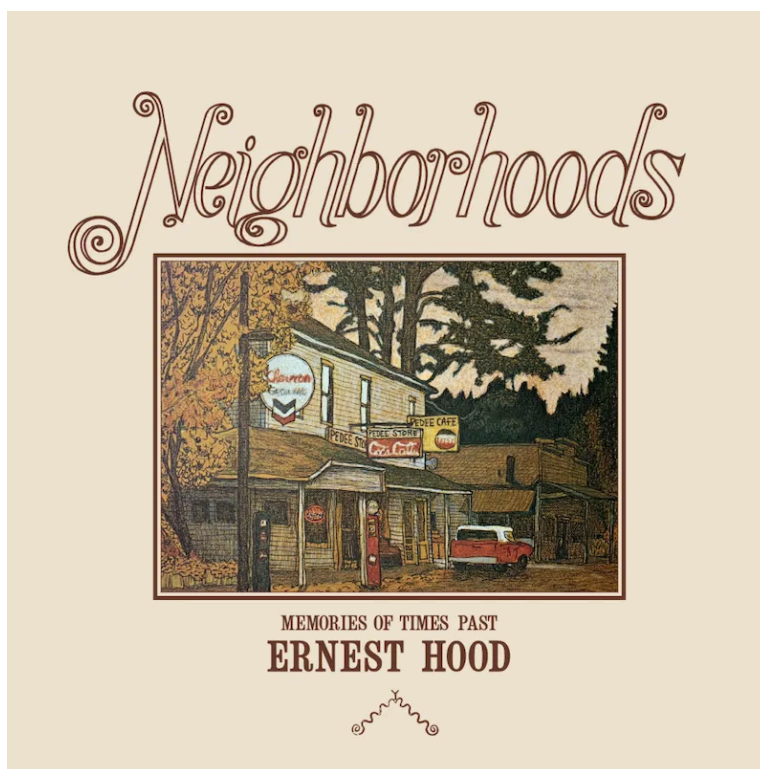
No curta, buscou-se uma aproximação ao modo de falar do protagonista da série, que não se prende tanto a dicção e modo de falar tradicionalmente desenvolvidos para a televisão, além das roupas casuais, planos próximos e o cabelo do protagonista terem sido de grande inspiração para elementos do trabalho.

3.5. “Neighborhoods” (1975)

Álbum musical (figura 5) produzido pelo músico Ernest Hood que mistura sons captados em ambientes externos a música instrumental. Sons de pássaros, crianças brincando, carros passando e diálogos inteiros entre pessoas estão presentes no álbum, editados e compostos em uma série de narrativas independentes em que cada música retrata um ambiente e situação.

Influenciou o curta pela capacidade de criação de uma atmosfera sonora que se almejava para o projeto, com uma multiplicidade de efeitos com diferentes intensidades que tornam o mundo representado mais vivo.

Figura 5: Capa do Album “Neighborhoods” (1975)



Fonte: <https://pitchfork.com/reviews/albums/ernest-hood-neighborhoods/>

4. PRÉ-PRODUÇÃO

4.1. Concepção da ideia

Nesta etapa, a ideia era pensar e desenvolver um curta de animação a partir de 6 desenhos (Figura 6) que tinha feito e publicado no ano de 2022. Os desenhos mostravam um jogo de sinuca retratados próximos a mesa do jogo e o rosto de 3 homens com camisas coloridas.

Figura 6: Desenhos utilizados para a conceitualização do curta.



Fonte: Do autor

A partir disso, pensei num curta com 4 ou 5 personagens jogando sinuca, em que duas destas aumentariam a tensão no ambiente por conta de uma relação conturbada que se expressaria também no jogo. As cenas seriam em sua maioria, constituídas de planos próximos ao jogo e ao rosto dos personagens, explorando diferentes ângulos e enquadramentos, a sincronia labial com as falas dos personagens e os movimentos dos elementos do jogo feitos da maneira mais

No painel, constam pinturas e desenhos que retratam elementos do jogo de sinuca de maneira criativa, com cores e figuras usadas de maneira criativa, imagens de jogadores profissionais em torneios de sinuca, que estão disponíveis em grande quantidade no Youtube, suas roupas e estilos de segurar o taco, apoiarem-se sobre a mesa e olharem o jogo, posições de mãos ao apoiarem o taco e fotos que trabalham silhuetas e a iluminação de maneira parecida com o que se pensava para o curta.

Apesar de ter existido um planejamento quanto a ordem em que eu faria cada etapa da produção, não foi realizado um cronograma formal para o projeto, isso aconteceu devido a minha inexperiência em projetos de animação, o que impossibilitou que eu conseguisse planejar quanto tempo levaria meu processo de aprendizado e escolha de que ferramentas utilizar para animar.

Isso acarretou em dificuldades nas fases finais da produção do curta, que são abordadas em outros momentos, principalmente no capítulo sobre a pós-produção, mas, durante o projeto, facilitou períodos de testes e experimentações.

4.2. Roteiro

Foram feitas três versões do roteiro, a escolhida para ser utilizada foi a que melhor explorou criação de tensão, curvas dramáticas e construção de um clímax. A partir desta, foi feito ainda um segundo tratamento, no qual a continuidade do diálogo foi melhor desenvolvida.

Esta versão final contém 4 páginas e foi formatada com o objetivo de servir melhor aos atores no momento da gravação das vozes, já contando que provavelmente haveriam mudanças e que os atores trariam ao projeto suas particularidades e ideias no momento (Apêndice A). Nela verifica-se a falta de um cronograma inicial, pois apesar do roteiro ter sido finalizado e decidido em meados do mês de abril, a gravação das vozes veio a ser realizada meses depois, em agosto, não tendo sido devidamente planejada no início do projeto.

É recomendável para projetos semelhantes que a gravação seja realizada próxima ao momento da finalização do roteiro e antes da realização da animação, visto que foi algo muito útil para se pensar a duração das cenas e a orientação do projeto como um todo, sobretudo em uma obra que busca explorar o diálogo e o som e se constroi também a partir desses elementos.

Sobre o roteiro, decidiu-se por um diálogo entre dois irmãos, Júlio e Marcelo, durante uma partida de sinuca. O cenário é a garagem da casa de Marcelo, em uma noite quente. O enredo se desenvolve aumentando a tensão por meio de provocações até um clímax que se expressa por uma aposta entre os personagens no momento final do jogo. Uma ideia importante é a de representar por meio do diálogo dos irmãos a dificuldade que ambos têm em conversar amigavelmente e demonstrar carinho ou preocupação um ao outro, em uma análise da relação entre ambos. O cenário seria estático, escuro e pouco detalhado, a fim de que se concentrasse nos dois personagens em volta da mesa e no jogo de sinuca.

4.3. Fichas de personagens

Para a versão final do roteiro, foram realizadas também fichas de personagens, descrições de ambos que iam além do que seria mostrado ou abordado no curta, para que se imaginasse melhor suas vidas e particularidades como indivíduos. Apesar de algumas informações não terem sido expressas no curta, foi algo muito útil para a elaboração do roteiro. Para a caracterização visual dos dois personagens, foram utilizadas figuras públicas como referências para o desenho, a aparência de Júlio foi inspirada no jogador de sinuca Noel Snooker, enquanto Marcelo foi baseado no ator Paulo Tiefenthaler, que protagoniza o programa “Larica Total”.

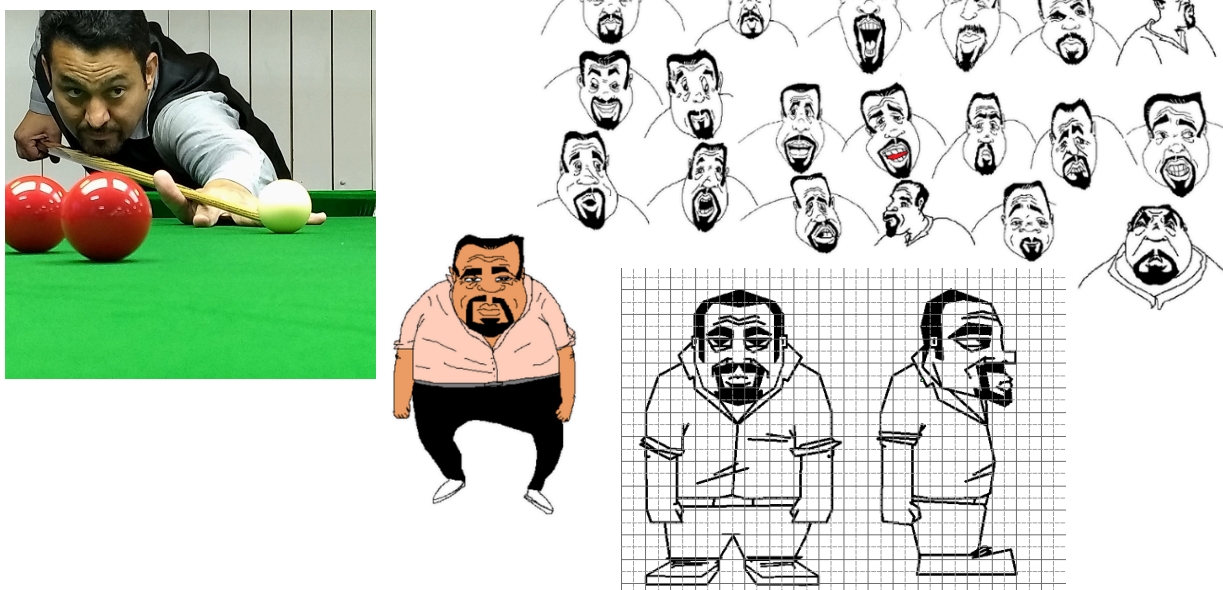
Além das descrições, o desenho dos dois personagens também foram esboçados em uma grade transparente para um melhor entendimento e planejamento da animação e das proporções de cada um, bem como uma variedade de expressões faciais. As referências e desenhos produzidos nesta etapa podem ser vistos nas figuras 8, 9 e 10.

- **Júlio**

49 anos, trabalha como professor, tem uma filha de 8 anos chamada Helena. Com uma relação não muito próxima com a filha e esposa, Júlio se descobriu não muito apto a vida e família que construiu nos últimos anos, passa mais tempo no trabalho e agora que voltou a morar próximo a cidade na qual cresceu e deixou tão cedo quanto pôde, frequentemente indo visitar o irmão pra jogar sinuca com ele. Quando novo, saiu cedo de casa por vontade de sair da sombra do irmão, que encantava pelo talento na sinuca e encontrou na disposição de seu pai em ajudá-lo financeiramente uma grande admiração por uma figura que para ele e para seu irmão sempre havia sido mais distante. Esse carinho por seu pai o faz ter, hoje em dia, um grande apego por alguns elementos de sua infância que tenta agora resgatar, o jogo de sinuca é um deles.

A relação com seu irmão sempre foi marcada por certo atrito, quando novo olhava para ele com admiração, mas depois de sair da cidade e de se achar mais bem sucedido do que seu irmão, hoje em dia cultiva um certo orgulho e arrogância no trato com Marcelo.

Figura 8: Imagem do Jogador profissional Noel Snooker e desenhos de planejamento do personagem Júlio.



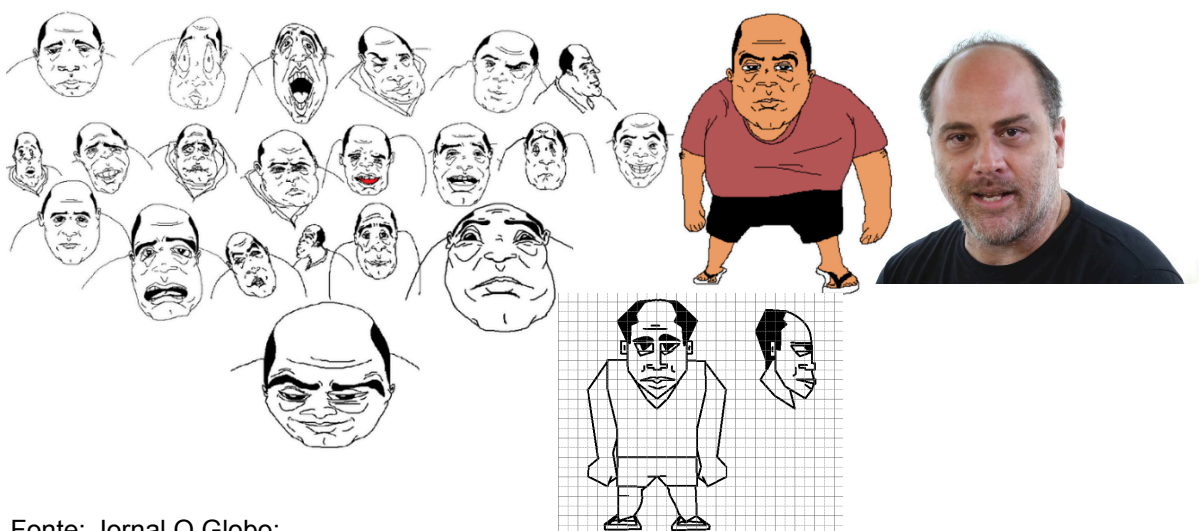
Fonte: Facebook pessoal de Noel Snooker:

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=776935923882729&set=a.565351521707838> e do autor.

- **Marcelo**

53 anos, após alguns anos sem conseguir emprego, agora trabalha com transporte de materiais, vive cansado, mas é bem humorado, curioso, casado há mais de 10 anos, não tem filhos. Jogava bastante sinuca quando era novo contra seus tios e primos mais velhos, impressionando seu irmão mais novo em várias ocasiões, os 4 anos de diferença entre eles fizeram com que, quando eram novos, Marcelo se preocupasse em se colocar como uma figura experiente e protetora para Júlio, sempre tentando ensiná-lo e incentivá-lo, mas falhando em se atentar às dificuldades e sentimentos do irmão. Não tinha uma boa relação com seu pai, mas cuidou dele na velhice por ter permanecido em sua cidade e, agora morando na antiga casa da família com sua esposa, não tem apego aos objetos que lá ficaram, mas guarda um carinho por alguns itens de sua família, reconhecendo neles certo valor e guardando tudo na garagem para seu irmão e sobrinhos. É careca, é enorme e robusto, calmo, mas durante o jogo gradualmente se transforma, provoca seu adversário e tenta dar mais emoção com uma aposta. A vida financeira não tem ido muito bem, mas nada com que faça ele se preocupar tanto assim. Por não ter conseguido ter filhos, não ter mais pais e ao se ver envelhecendo, tenta agora equilibrar suas atividades e condições e estreitar seus laços com seu irmão e sobrinha, sentindo falta da relação que tinha com sua família quando era novo.

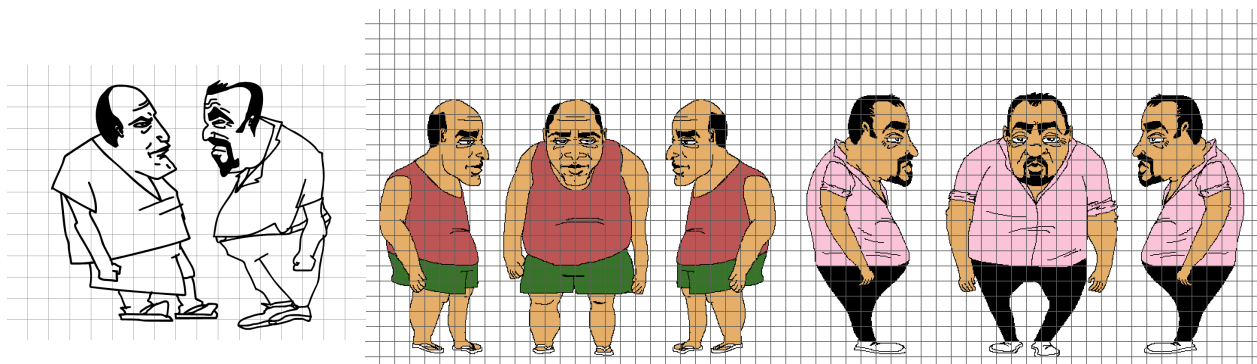
Figura 9: O ator Paulo Tiefenthaler e desenhos de planejamento do personagem Marcelo.



Fonte: Jornal O Globo:

<https://oglobo.globo.com/cultura/televisao/paulo-tiefenthaler-sera-um-terminador-de-casamentos-em-nova-serie-18669964> e do autor.

Figura 10: Desenhos de planejamento dos personagens juntos.



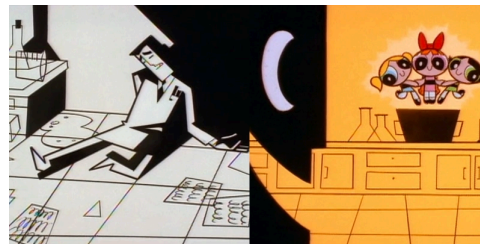
Fonte: Do autor.

Esses desenhos foram, posteriormente, modificados devido a condições e dificuldades que o planejamento original encontrou, tendo sido simplificados utilizando mais linhas retas em sua composição (figura 9), em um estilo gráfico que lembrava mais o chamado *Estilo UPA*, assim conhecido por ter sido amplamente utilizado pelo estúdio de animação americano *United Productions of America*, cujos desenhos não buscavam ser realistas, se aproximando mais de ícones e formas geométricas planas, como visto em Lucena Júnior (2005).

O estilo que foi bastante popular na década de 50, com curtas como “Magoo Makes News” (1955), exerceu influências no estilo de animação usado em diversos produtos ao longo dos anos, como em “As meninas Superpoderosas” e “O Laboratório de Dexter” e continua sendo reinterpretado e servindo como alternativa sustentável principalmente para projetos serializados (figura 11).

Figura 11: A esquerda, cena do curta “Mr. MAgoo Makes News” (1955) e a direita, cenas da abertura

da série animada “As Meninas Superpoderosas” (1998-2005)



Fonte: https://www.intanibase.com/iad_entries/screenshots?shortID=900
<https://imaginews.com.br/quase-30-anos-depois-as-meninas-superpoderosas-continua-genial/>

Apesar de as proporções terem, em diversos momentos, escapado do controle da animação do curta aqui relatado, muito por conta de ângulos diferentes utilizados nos planos e mudanças de posições, esses documentos se mostraram importantes em vários momentos do processo, servindo de referência para o projeto e planejamento de várias cenas. Para trabalhos semelhantes, é recomendável que, para referência, sejam desenhados objetos de cena junto aos personagens, para que se tenha melhor noção da escala dos elementos na composição.

4.4. Storyboard

Além disso foi produzido, junto a criação do roteiro, um *storyboard* bastante rudimentar. Feito no software *Storyboarder*, foi produzido um arquivo gif de 38 imagens em preto e branco e com linhas finas que buscavam expressar o planejamento visual do projeto (figura 12 e Apêndice B). Também foi realizado um *animatic*, formato de apresentação do *storyboard* em vídeo.

Apesar de não ter sido tão utilizado durante este projeto, o *storyboard* é um documento útil quando elaborado de maneira mais detalhada. Por ter sido feito nas primeiras etapas da pré produção, antes mesmo da gravação das vozes, não se conseguiu expressar nesse *storyboard* uma idéia visual tão evidente e, durante a realização do projeto, o que se viu em alguns pontos foi uma grande falta de um planejamento nesse sentido, principalmente em relação a posição dos personagens e da mesa no cenário.

Curiosamente, no corte final do curta, é visível que algumas cenas se assemelham ao *storyboard*, um indicativo de que as idéias de ângulos e proporções nele expressas foram de fato aplicadas, mas não foram suficientes para o projeto como um todo.

Figura 12: Desenhos do *Storyboard*



Fonte: Do autor. Disponível em <https://youtu.be/vgqoHsZ47gU>

4.5 Cenários

Os poucos cenários do projeto foram os primeiras sequências produzidas para o curta e seu planejamento foi um processo diferente da maioria das cenas posteriores. As primeiras cenas externas, pensadas para contextualizar a ação do curta, mostram a rua onde se passa a história e uma aproximação gradual da casa de Marcelo, ambiente interno onde se desenrola a história. Os desenhos desta rua foram feitos de maneira livre, testando possibilidades de cada software que estava sendo testado no momento.

Com cores mais escuras e menos saturadas, para acentuar o céu e a atmosfera noturna, as casas e postes mostrados foram inspirados em imagens e fotos de ruas reais de São Paulo e cidades próximas, obtidas de fotos do autor e de locais registrados no Google Maps, na função de Street View, além de cenários de outras animações, principalmente os do curta “Cat City” (2017), abordado no capítulo de referencial estético. Algumas dessas referências e esboços estão na figura 13.

Alguns cenários, no entanto, foram reformulados numa etapa final de revisão das cenas do curta, visando incorporar ideias de iluminação e composição que surgiram em momentos posteriores ao planejamento e realização dessas primeiras cenas, além de buscarem manter uma coesão visual entre as cenas iniciais.

Figura 13: Captura de tela do Google Street View usada de referência e versões diferentes do primeiro cenário.



Fonte: Google Maps e do autor

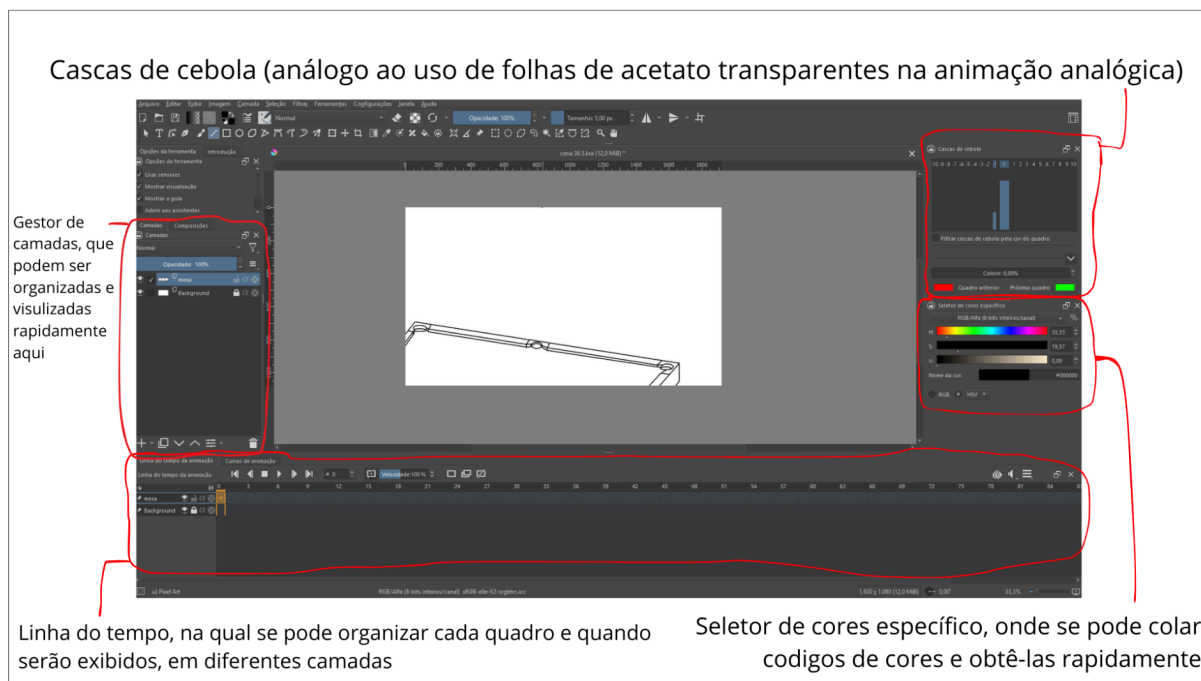
5.0 Animação

É importante ressaltar aqui que toda a animação deste projeto foi produzida por uma pessoa só e que eu não tinha nenhuma experiência prática prévia em animação quadro a quadro. Foi também desde o princípio, pensada e planejada para ser feita dessa maneira, considerando o período de aprendizado e a dificuldade do processo.

Antes de começar a produzir a animação, foram testados e pesquisados alguns softwares e métodos de animação digital quadro a quadro. Foram eles o *Krita*, o *Photoshop*, o *After Effects*, o *Animate* e um método complicado, mas surpreendente de animação no Paint. Dentre esses, foi escolhido o Krita, por ser gratuito (o que possibilitou que a animação pudesse ser feita não apenas nos laboratórios da Unesp, mas no computador pessoal do autor), por ser intuitivo no funcionamento das camadas e posicionamento dos quadros-chave da animação e por ser o que melhor se adaptava às necessidades e conhecimentos do responsável pela animação, com uma interface personalizável e uma função de “camadas de cebola”, que exerce a mesma função que folhas transparentes tinham em estúdios de animação tradicional, ver os desenhos anteriores e posteriores aos que estão sendo trabalhados na mesma imagem, facilitando a visualização das diferenças entre os quadros.

Essa função é fundamental para se animar todo tipo de movimento e a interface do software Krita oferece recursos interessantes, podendo alterar a quantidade de quadros que aparecerá na tela simultaneamente e a transparência dessas camadas. As funções mais utilizadas por mim durante a produção podem ser conferidas nos esquemas explicativos da figura 14.

Figura 14: Imagens da interface e barra de ferramentas do *Krita* da maneira em que foi organizada durante a produção, com descrições textuais de partes importantes para o processo da animação.



Fonte: Do autor

Para me acostumar a interface, realizei cenas iniciais do curta que não dependiam de falas dos personagens, uma vez que as vozes ainda não haviam sido gravadas.

Sem me atentar tanto ao *storyboard*, fiz planejamentos escritos e esboços visuais no próprio krita de cada cena e salvei os arquivos organizando-os em diversas pastas, uma para cada cena. À medida em que eram feitas diferentes versões de uma cena, eu as exportava nos formatos de arquivos GIF e MP4 e colocava todos na pasta da cena realizada.

O espaço de armazenamento não foi um problema devido aos arquivos e a duração das cenas serem bastante pequenos, o que possibilitou que eu pudesse usar uma conta pessoal do serviço de armazenamento do Google Drive.

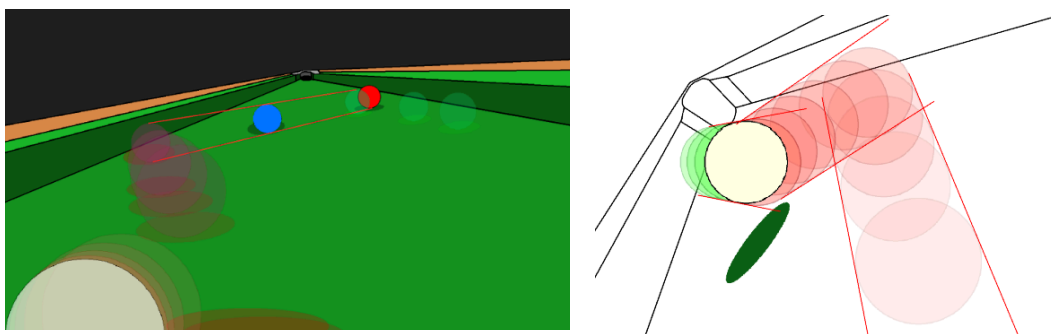
Após a gravação das vozes e seleção das falas, periodicamente eu juntava as cenas realizadas e montava em um arquivo com o áudio para verificar o funcionamento delas e a duração. Se percebia algum ajuste a ser feito, eu as anotava em um documento à parte, que especificava quais cenas deveriam ser retrabalhadas e qual a questão, se estavam mais longas ou mais curtas do que o áudio da fala com a qual deveriam estar sincronizadas, por exemplo, ou um movimento que parecia estranho. Isso era feito pensando em um momento de revisão após a finalização da primeira versão de cada cena.

As primeiras cenas, externas, são quase estáticas, tendo o movimento apenas das estrelas no céu e das luzes dos postes, que aumentam e diminuem para dar um efeito de cintilação.

Outro conjunto de cenas realizadas, que não necessitavam de sincronia com as falas, foram cenas que focalizavam o jogo de sinuca, nas quais busquei principalmente representar os movimentos dos elementos de maneira verossimilhante.

Dentre as técnicas desenvolvidas para isso, está a inclusão de linhas guias em camadas diferentes das que estão desenhadas cada bola que se movimenta na cena, o que pode ser visto na figura 15.

Figura 15: Cenas que mostram as linhas guias e o movimento progressivo das bolas de sinuca por meio das “camadas de cebola”, que indicam a posição dos elementos em cada momento do trajeto.



Fonte: Do autor.

Essa ideia se fez muito útil em uma grande variedade de cenas, principalmente em planos onde a perspectiva exigia que a bola diminuísse ou aumentasse durante seu trajeto. Com as linhas guias, era fácil e rápido visualizar o diâmetro que cada bola teria em cada momento de seu movimento.

Outra técnica desenvolvida para essas cenas foi a de animar pelo final de movimentos desacelerados. Deste modo, fazia-se, antes, um planejamento de cada momento crucial do trajeto de cada bola com os instantes em que ela começaria e terminaria seus movimentos ou que mudaria de direção. Após isso, traçava-se as linhas guias e começava, do momento em que a bola já estava parada, a realizar a animação desses trajetos. Isso ajudou a criar movimentos mais verossímeis, no entanto, em algumas ocasiões o planejamento inicial se mostrou equivocado no resultado final, com elementos que começavam com muita velocidade e a perdiam rápido demais, o que causava certo estranhamento. Para corrigir isso, passei a alongar as linhas guias para além dos pontos do planejamento inicial, a fim de corrigir mais facilmente essas oscilações.

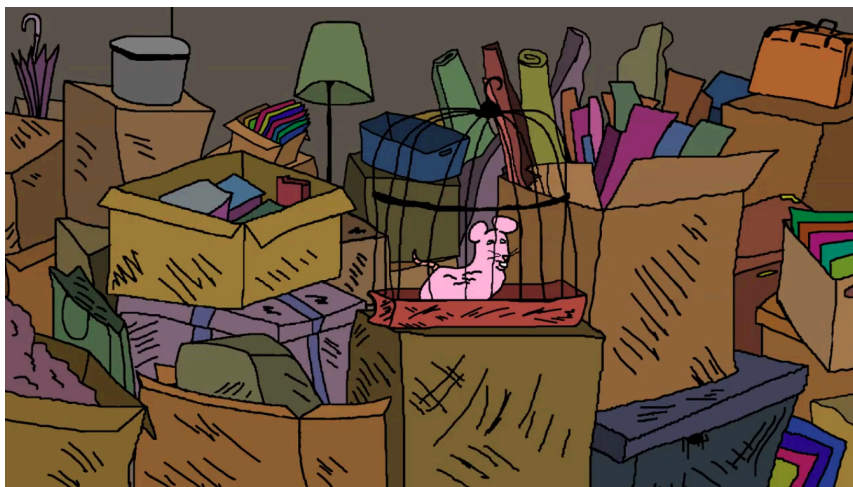
Vale ressaltar que, nesses movimentos de bolas de sinuca, utilizou-se majoritariamente a chamada “animação em 1s” (24 quadros por segundo), que se refere à quantidade de quadros por segundo e aos espaços entre eles, que, para movimentos rápidos, é o mais recomendável, como visto em Williams (2009).

O Krita permite bastante liberdade quanto à gestão dos quadros utilizados, o que fez com que o projeto como um todo tivesse muitas variações neste sentido.

Nas cenas de jogo, no final de alguns movimentos, utilizou-se também de animação em 2s (o que daria 12 quadros por segundo), para que o movimento parecesse mais desacelerado.

Ainda nessa etapa da produção, realizou-se também uma cena diferente das duas categorias apresentadas anteriormente, que mostra um mascote de Marcelo engaiolado em um canto escuro da garagem. É o único exemplo presente na versão final do curta do movimento de um elemento que se movimenta desenhado sem linhas retas. No início do curta, o planejamento previa que todos os personagens fossem desenhados dessa maneira, mas logo se percebeu que seria muito difícil manter proporções e, como já relatado, se mudou para um baseado no Estilo UPA. O cenário desta cena (figura 16) também serviu como base de cores do ambiente interno da garagem onde se desenrola a ação dramática.

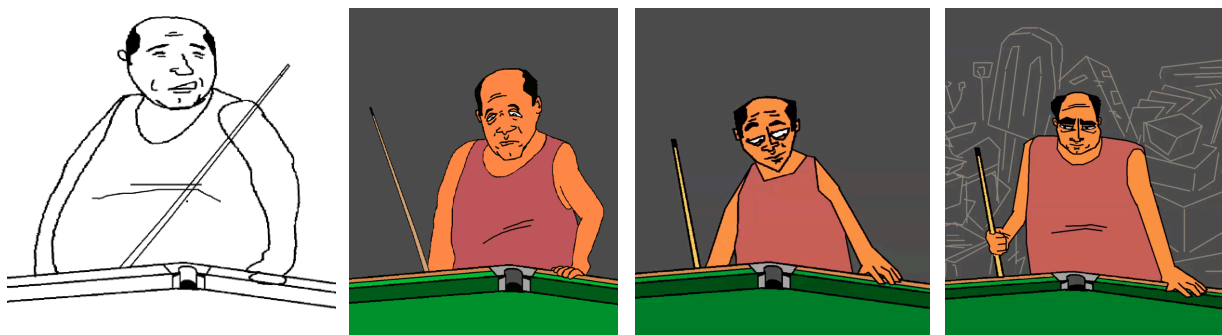
Figura 16: Cena realizada usando apenas a ferramenta de pincel livre do krita, sem o uso da ferramenta de linhas retas.



Fonte: Do autor.

Posteriormente à gravação das vozes, cenas que mostravam o rosto dos personagens falando e dependiam da sincronia labial começaram a ser animadas. Neste ponto, percebi a dificuldade em se manter as proporções das personagens nesse tipo de animação e decidi mudar o estilo dos personagens, o que se vê, na figura 17 e também nos exemplos das figura 8, 9 e 10, no capítulo sobre a conceitualização do projeto.

Figura 17: Transformações no estilo gráfico ao longo de diferentes versões de uma mesma cena.



Fonte: Do autor.

A animação das bocas dos personagens nos momentos em que estes falam também foi um dos pontos onde se pensou em soluções viáveis para a animação. Inicialmente, se tentou fazer a partir de diferentes formatos da boca para diferentes fonemas. Em um segundo momento, para simplificar a tarefa, foram feitas apenas duas posições da boca, aberta e fechada, mas percebeu-se que o resultado não era dinâmico ou expressivo, principalmente em cenas mais longas.

Figura 18: Posições diferentes da boca em uma fala.



Fonte: Do autor.

A solução final foi a de analisar cada cena e pensar, a partir de uma contagem de quantos quadros eram necessários para cada fala e em que momentos o personagem mudava de intensidade ou jeito de falar, avaliando quando era interessante que a posição das bocas fechadas e abertas mudassem, alterando a posição das sobrancelhas, linhas de expressão e as vezes do corpo todo dos personagens nesses momentos, como pode ser visto na figura 18.

Pelas constantes mudanças no contorno, essas cenas foram as mais difíceis para colorir, uma vez que não foi encontrado nenhuma possibilidade dentro do software de adicionar cor em mais de um quadro por vez, o que aumentou bastante o tempo de execução destas.

6.0 Cores

Devido à maioria dos desenhos de elementos que se movem em cada cena ter sido produzido inicialmente linhas pretas sobre fundo branco, o processo de colorir todos esses frames é complicado e repetitivo. Pelas próprias limitações do software, cada quadro teve de ser colorido individualmente e, apesar de existir uma função de copiar e colar, ela só funciona para quadros repetidos.

Para facilitar esse processo, foram produzidos alguns documentos contendo as cores usadas em cada elemento do curta. Cada parte da mesa, figurinos e tons de pele dos personagens, bolas de sinuca e as partes mais iluminadas destas, suas sombras na superfície da mesa e o fundo tiveram os códigos de suas cores registrados em um documento.

A mesa de sinuca conta com 3 tons de verde, cada um para uma parte diferente da mesa, junto com a parte de madeira, que conta mais e, nas caçapas, cores para a parte de dentro e de fora.

Os códigos RGB das cores utilizadas nas mesas constam aqui:

- #064E10 (“Parede” da mesa, menos iluminada, verde mais escuro)
- #0F9E25 (Superfície mais alta da mesa, mais iluminada, verde mais claro)
- #0A7E1D (“Chão” da mesa, onde as bolas rolam, verde intermediário em relação às duas outras partes)
- #A7A7A3 (Caçapas da mesa, prateadas)
- #5A5A5C (Parte interior das caçapas, menos iluminadas)
- #F09646 (Parte de madeira voltada para cima, mais iluminada)
- #965F31 (Parte lateral da mesa, menos iluminada)
- #5F3C1D (Parte de baixo da mesa, pouco iluminada)
- #0A5318 (Sombras que incidem sobre a mesa)
- #453E34 (Sombras que incidem sobre o chão do cômodo)

Os personagens e tacos de sinuca contam com as seguintes cores:

- #FE9138 (Tom de pele de ambos os personagens, alaranjado)
- #CE6D62 (Cor da camiseta regata usada por Marcelo, um vermelho desbotado)
- #FE9136 (Cor da Camisa de Júlio, rosa)
- #FEAC56 (Cor da madeira dos tacos de sinuca)
- #5C3D1D (Cor das pontas dos tacos de sinuca)

As cores de cada bola de sinuca na versão final são:

- #D12E2F (Vermelha)
- #F86534 (Laranja)
- #4032B7 (Roxa)
- #0F9DA6 (Turquesa)
- #FECA23 (Amarela)
- #0954DD (Azul)
- #755738 (Marrom)

Cenários internos foram feitos com as seguintes cores:

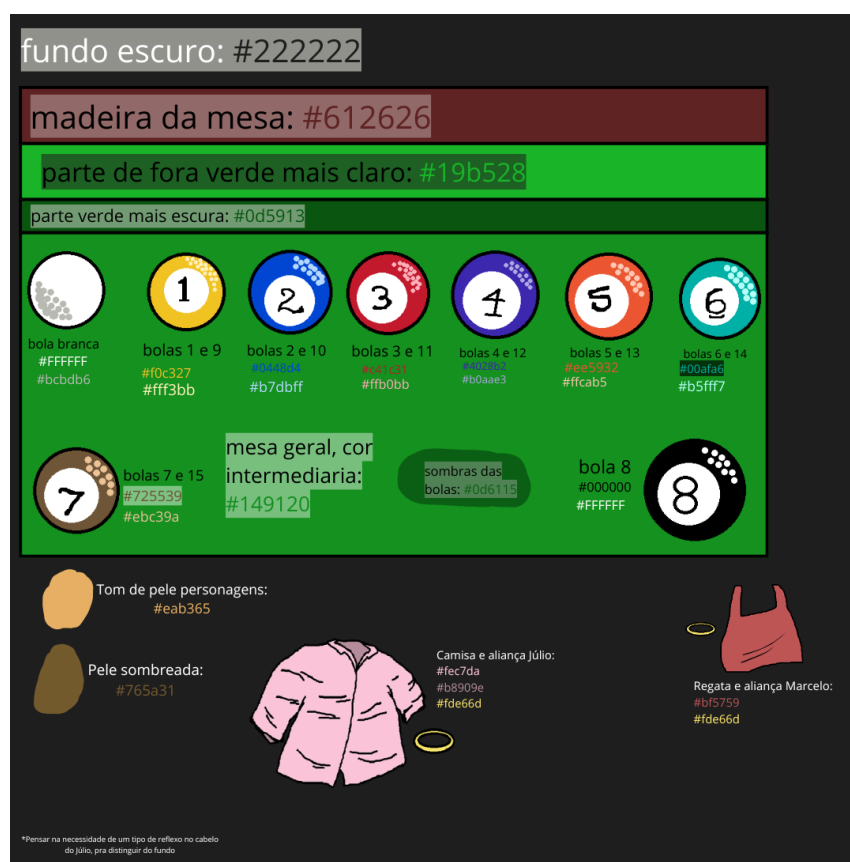
- #675F52 (Marrom escuro)
- #8A8072 (Cor das linhas dos detalhes do cenário)

Os cenários externos apresentam uma grande variedade de cores nos prédios e ruas:

- #503D5E (Cor roxa da rua de asfalto)
- #49254F e #2F1934 (Tons de roxo das sarjetas)
- #45234D (Roxo usado nas calçadas)
- #212D46 (Cor azulada do céu noturno)
- #162E41, #233C3B, #37385F, #2F3113, #49483B, #431D1C, #573E29 (Cores usadas nas casas, janelas e portões das casas externas)
- #534B42, #978476 (Cores dos postes de luz) e #E09A3B (Cor da luz alaranjada das lâmpadas)

Quando necessário, eu copiava o código da cor do documento e colava no seletor de cores do krita e, para que o processo fosse ainda mais simplificado, foi produzida uma imagem contendo as cores e códigos em um diagrama que me permitiu, usando uma ferramenta de conta-gotas, selecionar as cores mais facilmente (figura 19). Ainda assim, no curta existem algumas variações pontuais pouco perceptíveis nas cores em algumas das cenas e detalhes.

Figura 19: Diagrama das cores do curta.



Fonte: Do autor.

7.0 Som

Desde o princípio, se considerou o som como um dos elementos mais importantes do curta e se pensava em construir, por meio de efeitos sonoros e sons ambientes, uma atmosfera sonora que fizesse sentido ao contexto e ambiente representado, como visto no álbum “Neighborhoods”, citado no capítulo que aborda o referencial estético.

Uma ideia aplicada nessa etapa da produção foi a de utilizar sons reproduzidos fora da cena visualmente representada, como um efeito do choque de duas bolas aparecendo antes da bola entrar em cena.

7.1 Gravação de Vozes Originais

A gravação contou com os atores amadores Enzo Alonso Kishue e Giovanni Gustavo Almeida da Silva. A gravação foi realizada no estúdio da Unesp Bauru em meados de agosto, tendo durado quase duas horas, com em média 3 a 5 *takes* para cada uma das 32 falas com variações na entonação, entrega da fala e mesmo nas palavras. O estúdio utilizado deixou no áudio um ruído que posteriormente foi disfarçado na etapa de pós-produção. O processo de gravação, apesar de cansativo, foi bastante gratificante, divertido e, consideravelmente rápido. Importante explicar que nenhum dos atores tinham idades semelhantes à dos personagens, mas isso não foi um impeditivo ou questão grave para o projeto e de maneira geral para a mídia da animação.

Após a gravação, foi realizada uma seleção de quais das versões de cada fala seria utilizada, cortando-se os espaços em silêncio entre cada uma e montando um arquivo sonoro com as falas uma em seguida da outra, tentando prever já nessa etapa alguns espaços em silêncio entre elas.

7.2 Efeitos Sonoros

Os efeitos sonoros foram obtidos quase em sua totalidade de sites gratuitos de compartilhamento de efeitos sonoros e músicas, como o Freesound e Pixabay, mas alguns foram captados em uma mesa de sinuca, pelo recurso de gravador de áudio do celular pessoal do autor deste trabalho. O som mais necessário a ser obtido nesta gravação era o de uma bola rolando por dentro da mesa após ser encaçapada, visto que existiam sons assim nesse site, mas não foi achado nenhum sem marca d'água e que fosse utilizável para a produção.

Os efeitos sonoros utilizados dizem respeito, principalmente aos choques entre os elementos do jogo, como sons do impacto de um taco em uma bola de sinuca, desta com outra bola, desta outra caindo em uma caçapa e rolando pela parte interna da mesa e outros sons adicionais utilizados pontualmente em determinadas cenas.

Foram também escolhidos, na pós-produção, sons ambientes que combinassem com o ambiente noturno representados, além de um ruído baixo que coloquei durante todas as cenas internas, pois o silêncio completo entre as falas causava certo estranhamento.

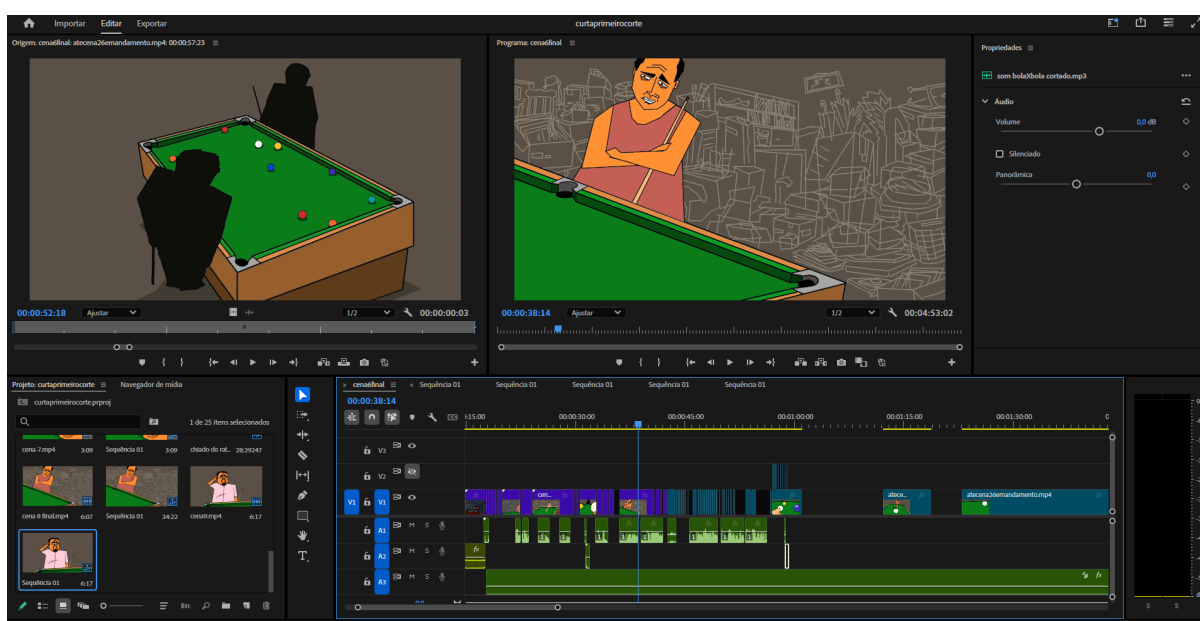
Um exemplo de efeito sonoro específico que na versão final não ficou ideal foi o momento em que um taco de sinuca cai no chão, isso é abordado no capítulo de considerações finais.

Os outros efeitos, até os gravados por mim em ambiente externo utilizando um gravador de celular comum, ficaram com ótima qualidade e puderam ser usados na versão final sem prejudicar quaisquer outros após ajustes simples de volume realizados no software Premiere, que utilizei para a edição e montagem do projeto.

8.0 Pós-produção

À pós produção foi atribuída a tarefa de organizar as cenas e sons em um mesmo arquivo de vídeo utilizando o programa de edição de vídeo *Premiere*, da Adobe (figura 20), e levou dois dias para ser concluído.

Figura 20: Captura de tela da interface do programa *Premiere* durante a realização da montagem do curta.



Fonte: Do autor.

Não foram colocados efeitos em nenhuma das cenas, ainda que em determinado momento da produção, foi sugerida a inclusão de efeitos de iluminação na etapa final do projeto. Após uma pesquisa sobre os métodos para isso, decidi que não faria isso para a primeira versão do curta, pois a data de entrega deste trabalho estava muito próxima. Essa decisão é discutida ainda no capítulo de considerações finais.

8.1 Montagem

Durante o processo de montagem, a ordem e encaixe entre as cenas foi bastante alterada em relação ao projeto inicial, imagina-se que isso tenha acontecido pela falta de um *storyboard* que conseguisse organizar e decupar de maneira total as cenas do curta. Mesmo assim, cenas que causavam estranhamento no momento em que estavam planejadas inicialmente se encaixaram bem em outros momentos e assim foi feito um trabalho de alongar ou encurtar algumas dessas sequências, em alguns momentos buscando uma cadência mais específica quanto as falas selecionadas.

Da mesma forma, algumas cenas tiveram de ser encurtadas e outras alongadas por meio de quadros finais e iniciais estáticos, para que se obtivesse mais tempo em silêncio entre determinadas falas e se construísse o diálogo com mais calma, de maneira que parecesse mais natural.

Além disso, foi por meio de uma montagem mais dinâmica, com cortes mais rápidos entre as cenas que se alcançou um clímax e uma curva dramática mais acentuada nos momentos finais do curta.

Apesar dos esforços, na versão final, em alguns momentos, é possível que o público ache difícil compreender tudo que acontece rápida e simultaneamente no curta, o que poderia se resolver com um segundo tratamento em algumas cenas e uma montagem mais espaçada e lenta em determinados momentos, o que é abordado no capítulo de considerações finais.

Um ponto bastante positivo foi o trabalho com os efeitos sonoros, utilizei muitos deles em diferentes canais de áudio pela velocidade com que vinham consecutivamente um após o outro, o que gerou efeitos bastante verossímeis para as cenas de jogo de sinuca e não prejudicou o entendimento das falas.

9.0 Resultado e considerações finais

A versão final do produto foi um curta de 5 minutos e 14 segundos que possui muitos pontos a serem melhorados. O projeto sofreu com a falta de um planejamento e gestão do tempo, o que foi percebido com mais intensidade na etapa final do projeto e fez com que cenários e a sincronização de algumas falas ficassem incompletos e fossem entregues dessa maneira, a exemplo da figura 21.

A ausência de um cronograma bem estabelecido, a falta de acesso a alguns recursos de edição de vídeo em muitos momentos e minha falta de conhecimento técnico de desenho anatômico explicam muitos dos problemas enfrentados ao decorrer do projeto e essas dificuldades podem ser percebidas no resultado final.

Ainda sim, funciona como narrativa e pode ser considerado um produto completo, pois muitos dos desafios foram contornados e o aprendizado adquirido ao longo da realização do curta mostram que, apesar de um produto feito de maneira apressada e rudimentar, nesse projeto consegui trabalhar muitos dos pontos que buscava desde o princípio.

O curta teve sucesso em explorar e experimentar com diversos fundamentos da técnica de animação e mobilizou uma série de conhecimentos adquiridos durante a graduação, como escrita de um roteiro, gravação de vozes e efeitos práticos, coordenação de atores, edição de vídeo e montagem.

Para além da entrega, ainda irei modificar algumas cenas e cenários e retrabalhar algumas sequências em um segundo processo de montagem, se preciso adicionando ou cortando cenas presentes nesta versão. Os efeitos de iluminação que se pretendia realizar também podem vir a ser incluídos em um segundo momento. Alguns efeitos sonoros serão incluídos, principalmente alguns obtidos e gravados de maneira prática e, se possível, a gravação e inclusão de algumas falas retrabalhadas poderá fazer bem a obra.

Além disso, pretendo continuar a aprender e experimentar com a técnica de animação utilizando os recursos à minha disposição.

Figura 21: Exemplo de cena incompleta.



Fonte: Do autor.

Ademais, considero que a realização de um curta de animação feito desta maneira pode ser pensado como um jeito prático e acessível de se desenvolver e aplicar diversos conhecimentos e, portanto, pode ser pensado como alternativa expressiva para muitas pessoas e em diferentes contextos.

Abaixo, o link para acessar o curta:

<https://youtu.be/cw864SOAEN0>

10.0 Referências Bibliográficas

ADORNO, Renato. *No Tapete Verde*. 2025. Disponível em: <https://youtu.be/cw864SOAEN0>. Acesso em: 25 de novembro de 2025.

CASELLI, Christian. *O Paradoxo da Espera do Ônibus*. 2007. Disponível em: https://youtu.be/lbow_K7fqF0?si=YFMRyB4esdXAKG7C. Acesso em: 21 de novembro de 2025.

COOPER, Patricia, and Ken Dancyger. *Writing the Short Film*. 3rd ed. Burlington, MA: Elsevier/Focal Press, 2005. Web.

DURAS, Marguerite. *Agatha et les lectures illimités*. 1981. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OrZ7GQXUjLE>. Acesso em: 21 de novembro de 2025.

FONTEERRADA, Marisa Trench de Oliveira. *O lobo no labirinto: uma incursão à obra de Murray Schafer*. São Paulo: Ed. Unesp, 2004. Print.

GLEBAS, Francis. *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. 1st ed. Burlington: Taylor & Francis Group, 2012. Web.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. 2. ed.-. São Paulo: SENAC, 2005. Print.

MOSS, Hugo. *Como formatar o seu roteiro: um pequeno guia de master scenes*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2002. Print.

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. Expanded ed.-. London: Faber and Faber, 2009. Print.

VINCENT, Victoria. *cat city*. 2017. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=NWeyUpqnKuk>. Acesso em: 21 de novembro de
2025.

11.0 APÊNDICE

APÊNDICE A - Roteiro Completo

"NO TAPETE VERDE"

FADE IN:

EXT. RUA DA CASA DE MARCELO - NOITE

Numa rua silenciosa, um cachorro late ao longe e, conforme a CÂMERA SE APROXIMA da garagem da casa de Marcelo, o som de um jogo de sinuca ecoa pelo corredor vazio, ao fim dele, dois homens jogam iluminados por uma lâmpada acima da mesa.

INT. GARAGEM DA CASA DE MARCELO - NOITE

MARCELO (O.S.)

Heleninha já tá em que ano na escola?

JÚLIO

(distraindo com a tacada que está preparando)

Tá... terminando o primeiro ano... essa azul aqui ó... AI! deixei na boca! viu?

MARCELO

Caramba... acho que vi ela a última vez no casamento da Priscilla, você tinha que trazer mais ela aqui, lembra como ela gostava de ver o Roberto?

INSERT - CANTO BAGUNÇADO DA GARAGEM

Um animal se agita na gaiola em um canto bagunçado e escuro da garagem.

JÚLIO

Eu sempre falo pra ela vir, tá sempre ocupada...nem me lembrei do Roberto no meio dessa bagunça, você devia dar uma arrumada aqui...

MARCELO
(bocejando)

Eu não tenho tempo, Júlio, e ainda tem um monte de coisa sua aqui.

JÚLIO
Minha? Eu já falei que não quero nada daqui, pode jogar fora! Não vou ficar levando um monte de tralha pra casa.

MARCELO
Ah é? E as xícaras da vovó?

JÚLIO
São bregas!

MARCELO
O roupão vermelho que você ganhou de aniversário?

JÚLIO
Ta com um furo enorme! Vai pro lixo!

MARCELO
E a mesa de sinuca? Quer que eu jogue fora também?

JÚLIO
(mais exaltado do que antes)
O que? Nem pensar! Nem brinca com isso!

MARCELO
Por que não leva com você logo? O meu vizinho da caminhonete já disse que leva!

JÚLIO
E onde é que eu vou guardar isso num apartamento, Marcelo?

MARCELO

Coloca no lugar da mesa de jantar, vocês todos comem no quarto mesmo!

JÚLIO

(irônico)

Ah sim, aí eu coloco uma cama elástica no lugar do sofá também, a Helena vai adorar!

MARCELO

Tô falando sério, Júlio, deixa num depósito ou na casa de algum amigo seu, tá ficando difícil deixar ela aqui, a Fátima reclama toda vez.

JÚLIO

Marcelo, deixa a mesa quieta! Ela tá há mais de 20 anos aí, vê se ensina sinuca pra Fátima e volta a usar a mesa, tem teia de aranha em todas as caçapas!

MARCELO

Não tenho tempo e mesmo que tivesse, não tenho vontade nenhuma de jogar sinuca, se você levasse podia jogar com o pessoal do seu trabalho.

JÚLIO

Eles são péssimos, já tentei jogar com eles, não dá jogo...

MARCELO

Ué, aqui também não dá, você perde pra mim toda vez que vem.

JÚLIO

Toda vez não! Nos últimos cinco confrontos, você ganhou só três!

MARCELO

Você ainda lembra? O último foi ano passado!

JÚLIO

Se você voltasse a treinar e recuperasse a forma e a técnica que você tinha, talvez eu viesse mais aqui, ver você jogando assim não dá nem graça!

MARCELO

Eu não tenho paciência nenhuma pra esse jogo mais, coisa chata...

JÚLIO

Você fica se escondendo sempre que vai perder!

MARCELO

Quem falou que eu vou perder?

JÚLIO

Só por um milagre você vira esse jogo, Marcelo.

MARCELO

Eu não ficaria assim tão confiante... por que a gente não faz uma aposta? Se eu ganho, essa mesa, as bolas, os tacos, vai tudo pro lixo e as suas memórias preciosas viram madeira de demolição, se não eu deixo ela aqui e até tiro a poeira vez em quando...

JÚLIO

Quer saber? Pode ser! Essa bola é quase impossível.

(Marcelo faz uma jogada espetacular e Júlio fica pasmo)

MARCELO

O seu milagre aconteceu, Júlio, e agora?

JÚLIO

(atordoadado)

Foi... foi igual naquele dia depois... depois do aniversário da...

MARCELO

Tia Evinha? Sim, mamãe falava que o tio Paulo e a tia Célia se divorciaram por causa daquela partida... amanhã de manhã já tiro essa mesa daqui.

JÚLIO

Não! Não! Eu levo ela, eu vejo algum lugar pra deixar, te juro, espera só até semana que vem! Por favor!

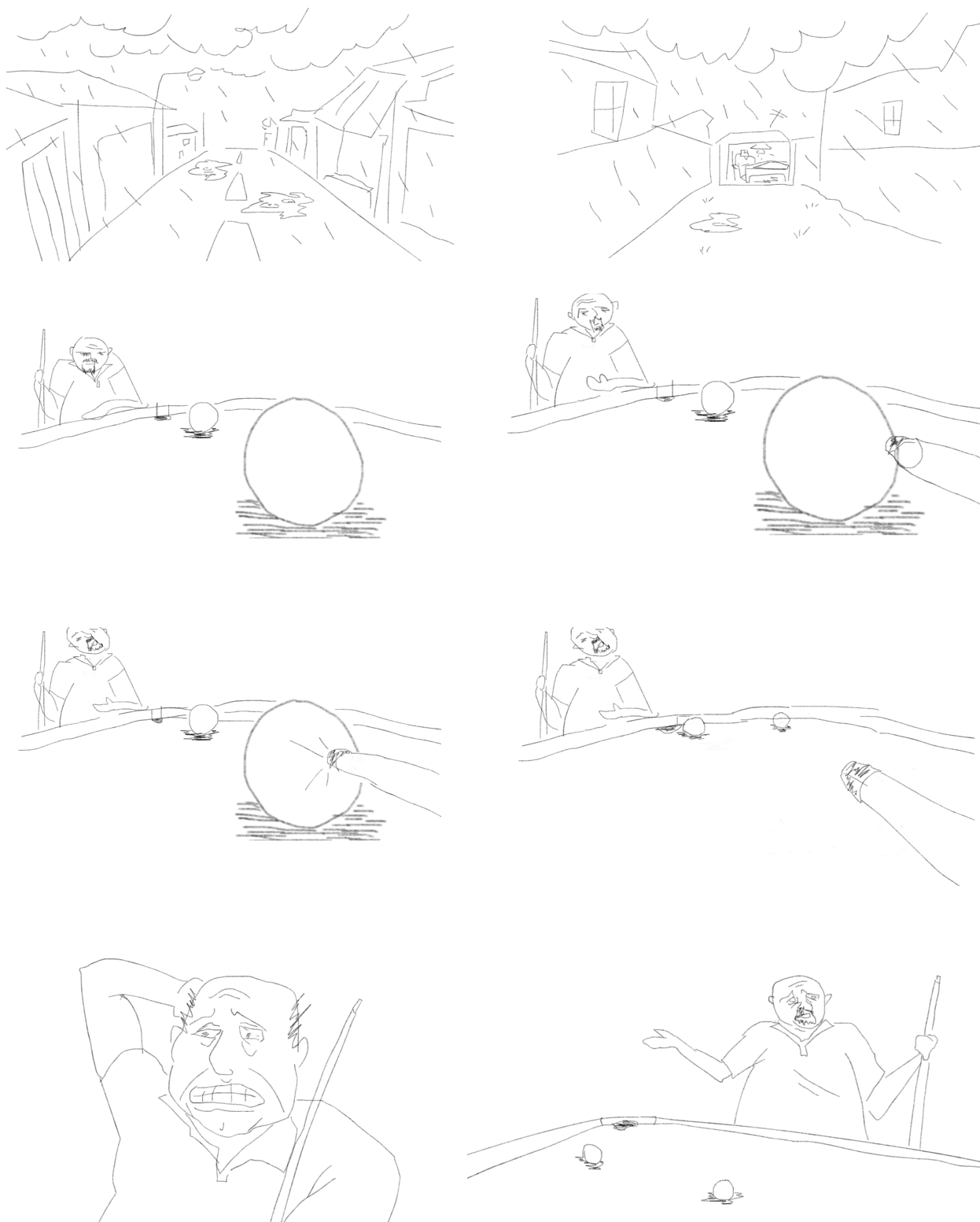
MARCELO

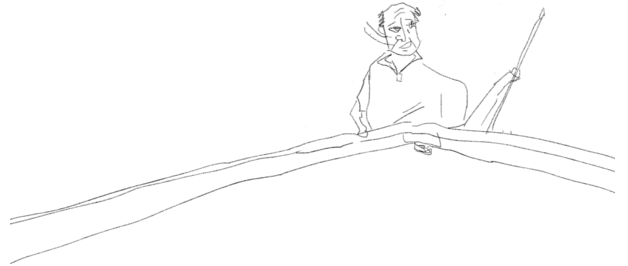
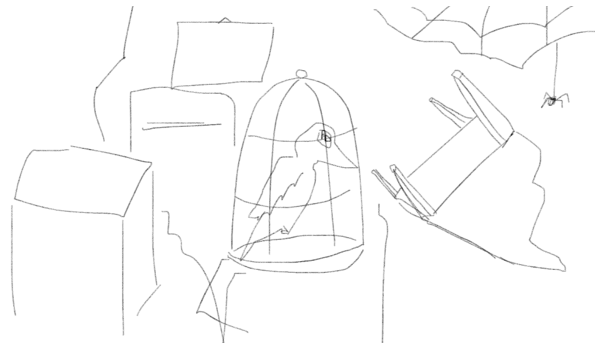
(se espreguiçando)

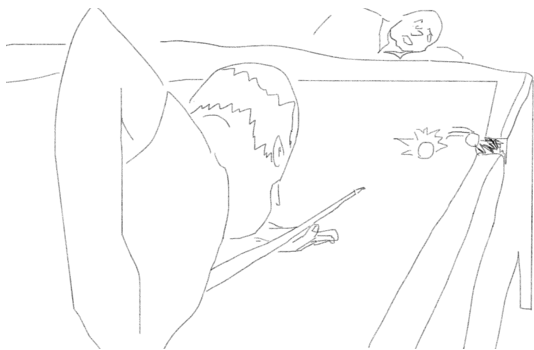
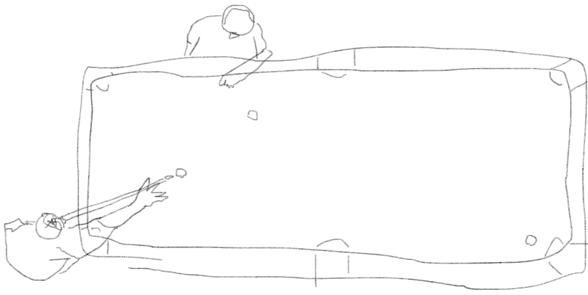
Hahahahahaha! Vou falar com o cara da caminhonete essa semana ainda, boa viagem de volta, irmão, toma cuidado na estrada, apaga a luz quando sair e... cobre a mesa com aquela capa ali, fazendo favor, é bom ela não pegar muita poeira.

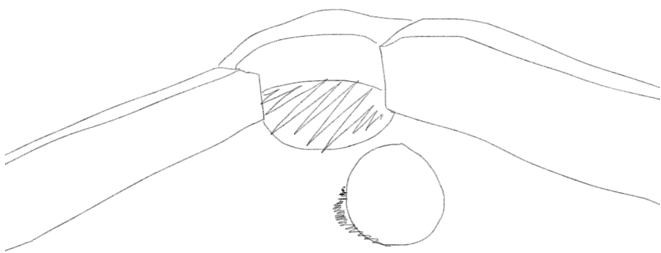
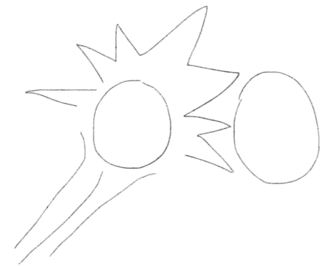
APÊNDICE B - Storyboard

Figura 22: Desenhos do Storyboard.











Fonte: Do autor.