

MEMÓRIAS DO AMANHÃ



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Bacharelado em Design Gráfico

MEMÓRIAS DO AMANHÃ

IAN RODRIGUES DE MELO

Orientação: Profa. Dsc. Ana Beatriz Pereira Andrade

Coorientação: Profa. Msc. Joyce Carr

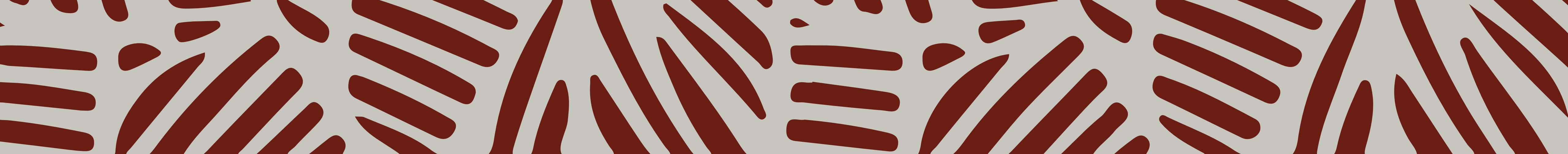
**BAURU
2024**



MEMÓRIAS DO AMANHÃ

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao curso de Design,
como parte dos requisitos necessários
à obtenção do título de bacharel em
Design Gráfico.





AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar profunda gratidão à minha família, que sempre esteve ao meu lado. Sem o apoio incondicional de meus pais e minha irmã, o incentivo e a dedicação de cada um, especialmente nos momentos mais desafiadores, não teria sido possível alcançar o final da minha primeira graduação. Todo o suporte e compreensão foram essenciais para que eu pudesse me dedicar plenamente aos estudos e aos projetos que deram forma a minha trajetória até aqui.

Agradeço também aos professores que me acompanharam e compartilharam seu conhecimento e consideração, contribuindo de maneira inestimável para o meu crescimento pessoal e acadêmico. Além disso, sou imensamente grato aos amigos que permaneceram ao meu lado, ajudando-me não só a lidar com os desafios do curso, mas também a enfrentar os contratempos da vida.



RESUMO

O presente trabalho apresenta o desenvolvimento de um curta-metragem animado sobre narrativas afro-brasileiras, que explora ancestralidade, espiritualidade e resistência histórica do povo negro. Possui como objetivo, aprimorar habilidades em design e animação, ao utilizar a técnica de animação em *cut-out* para criação de uma peça audiovisual que visa equilibrar a viabilidade mercadológica e a liberdade artística.

Palavras-chave: Design, animação, narrativas afro-brasileiras, religiões de matriz africana, representatividade, ancestralidade.

ABSTRACT

This work presents the development of an animated short film focused on Afro-Brazilian narratives, exploring ancestry, spirituality and historical resistance of black people. Its objective is to improve design and animation skills, using the cut-out animation technique to create an audiovisual piece that aims to balance market viability and artistic freedom.

Keywords: Design, animation, Afro-Brazilian narratives, African-based religions, representation, ancestry.



SUMÁRIO

01.	Introdução	07
02.	Origem do projeto	07
03.	Pré-produção	09
04.	Definição de estilos e técnicas de animação	22
05.	Produção	26
06.	Desafios e soluções	67
07.	Considerações Finais	70
08.	Apêndice	71
09.	Referências	83



1. INTRODUÇÃO

Este projeto acaba por germinar no contexto de uma crescente valorização das narrativas afro-brasileiras, na busca por maior representatividade em diversos meios de comunicação. No Brasil, temas relacionados à herança africana, cultura negra e espiritualidade são frequentemente marginalizados ou mal exibidos em produtos midiáticos massificados. A animação aqui proposta visa contribuir para ampliar não só esse lugar de representação, mas também de reflexão, ao abordar de maneira manifesta, a ancestralidade, a espiritualidade e a resistência histórica do povo negro no país.

Além de desenvolver um curta-metragem, ao passar por etapas de pesquisa, pré e pós-produção, identidade visual, dentre outras etapas necessárias, criar uma conexão com o espectador por meio dos temas abordados era fundamental para despertar empatia e identificação no público. Na construção de toda a produção, foram utilizados tanto elementos originais quanto elementos e trilhas de bancos gratuitos.

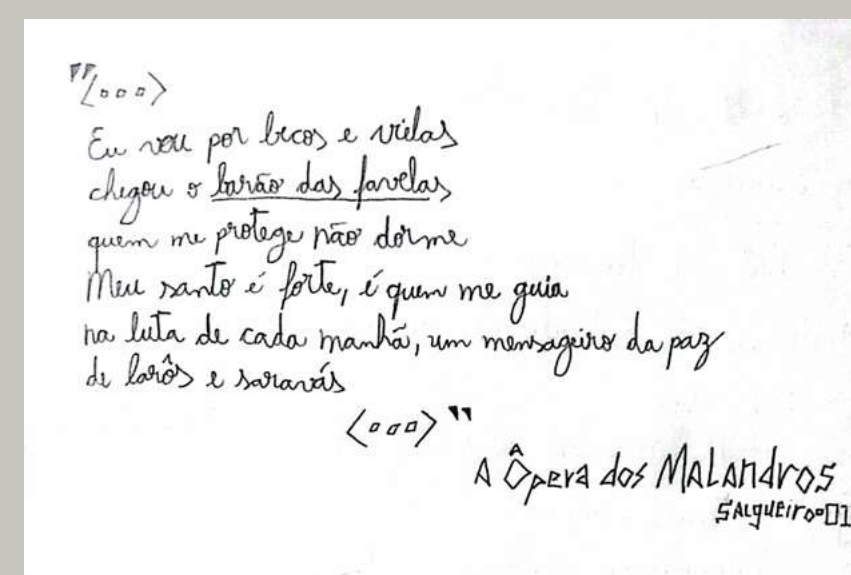
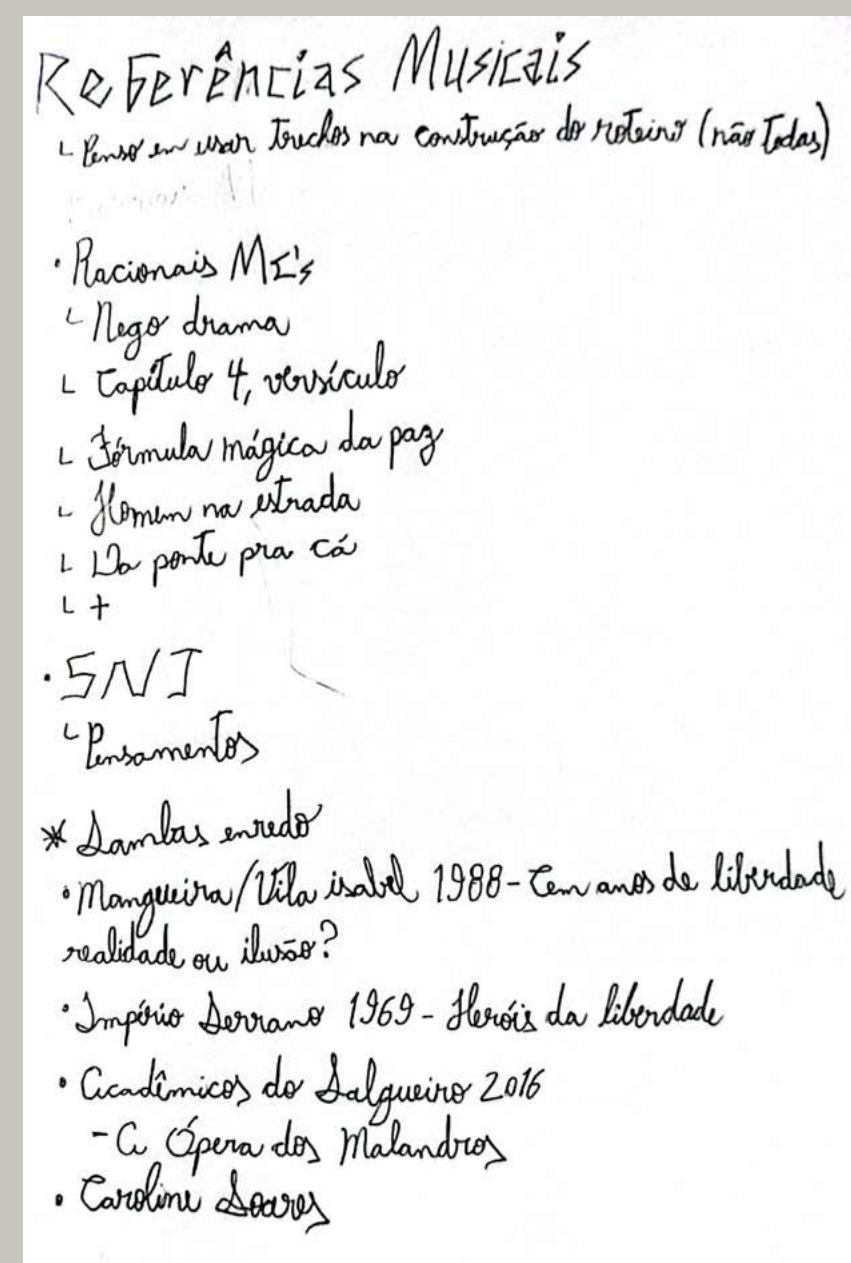
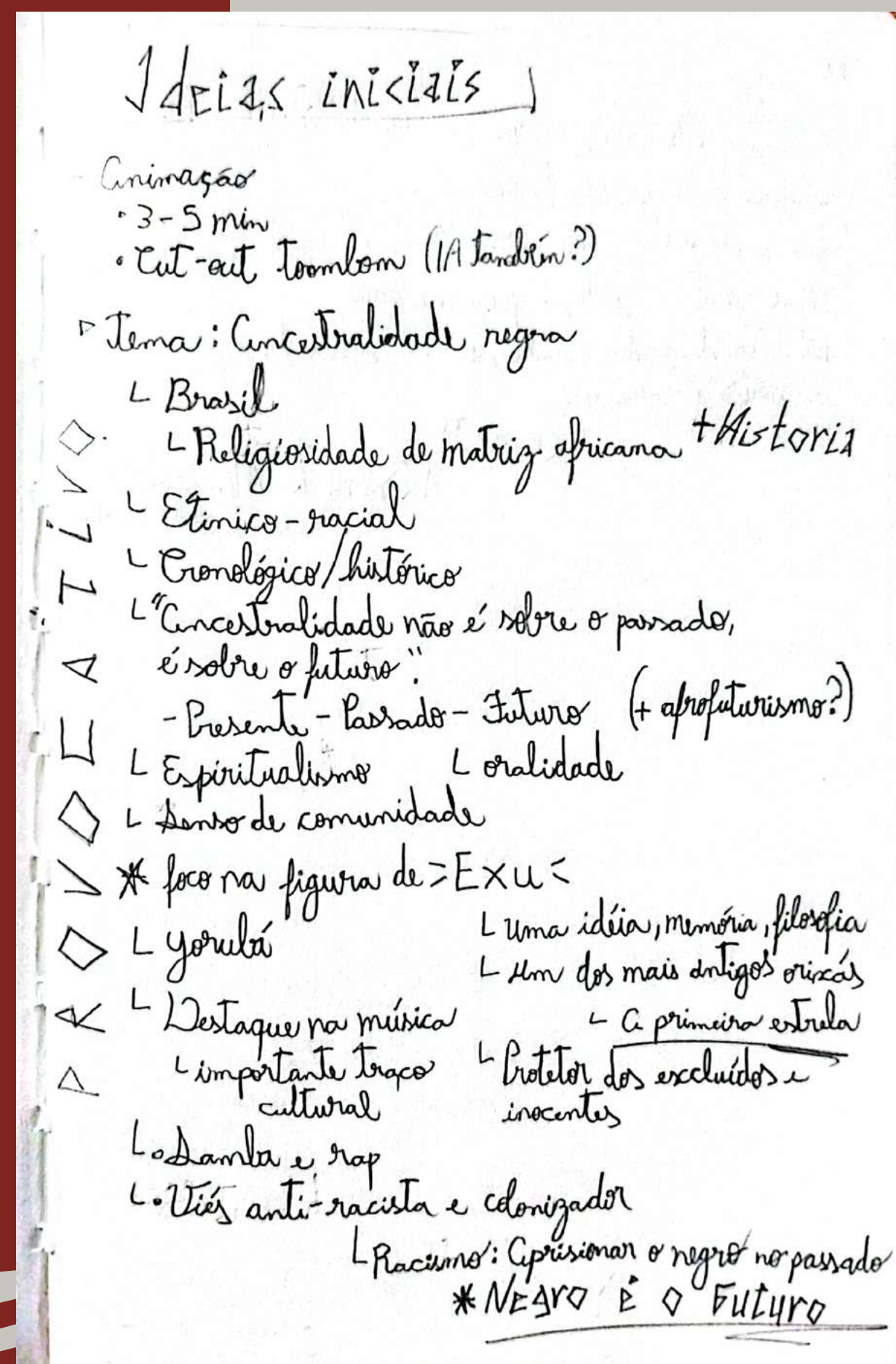
2. ORIGEM DO PROJETO

2.1. ESCOLHA DA PROPOSTA

A ideia inicial para o trabalho, veio através de conversas iniciais junto a diferentes professores sobre temas relevantes, até que, em uma conversa na companhia do Professor Dsc. Juarez Xavier, tratamos sobre algumas dessas ideias, como a ancestralidade negra brasileira, em que falamos como esta herança não é sobre o passado, e sim sobre o futuro, e como em filosofias africanas conceitos como presente, passado e futuro, podem se misturar e serem um pouco diferentes de como são vistos pela nossa sociedade atualmente.

Assim, ao focar na figura de Exu, foi possível traçar um paralelo de sua história como um símbolo central, não apenas como divindade, mas como conceito que ultrapassa a essência e se torna uma ideia, memória e filosofia. O professor Juarez comentou rapidamente do mesmo ser uma das mais antigas entidades, e até mesmo a primeira estrela, o Èsù ìràwò àkódá. Também foi vista a importância de procurar compreender outros aspectos fortemente presentes na cultura afro-brasileira, como a música, onde falamos de samba e rap, sua história, e como sua forte marginalização tem influência direta de processos históricos oriundos da abolição da escravidão no país, que não tem tanto tempo assim. Concepções atreladas ao racismo no Brasil e como o mesmo consegue aprisionar o negro ao passado, ao limitar todos os aspectos de sua existência. Pontos todos, que mais tarde, seriam melhor elaborados nas primeiras versões do roteiro.

2. ORIGEM DO PROJETO



2.2. INSPIRAÇÕES PESSOAIS

Além do professor Juarez, uma grande amiga Agatha Lótus me mostrou muito antes algumas coisas relacionadas à cultura afro-brasileira, como os orixás em algumas religiões brasileiras, e produções nacionais como o curta “Òrun Àiyé: A criação do mundo”, de 2015. E durante a fase de pesquisa o podcast “Calunguinha”, de 2020, de premissa muito semelhante ao projeto, também teve grande relevância.

2.3. BASES CONCEITUAIS

Sob a dica da minha orientadora, a professora Dra. Ana Beatriz, conversei também com alguns designers de diferentes atuações tangentes ao que iria ser trabalhado, ela me colocou em contato com Alexandre Magalhães, produtor gráfico, diretor de arte, designer gráfico e ilustrador, que também havia sido aluno dela no passado. Num primeiro momento em uma conversa rápida, ele topou por me ajudar e logo marcamos uma ligação de vídeo. Na ligação, nos conhecemos melhor e tratamos sobre diferentes coisas. O principal foi como ele me ajudou a definir melhor sobre conceitos a serem desenvolvidos no curta. Ele me explicou como em produções profissionais há uma espécie de *Conceito Macro*, aquele que dá a base e define os limites do projeto, e ligado a ele vinha os eixos secundários, bases que iriam ajudar a nortear a escrita do roteiro posteriormente.

Figura 01: Anotações iniciais. Fonte: Acervo pessoal.

2. ORIGEM DO PROJETO

Foram então definidos, como eixos temáticos da história a ser trabalhada: A Ancestralidade Afro-Brasileira, como conceito macro (a oralidade, a música, a religião, a história), e como eixos secundários, a figura do Griot, aquele que passa para frente os conhecimentos, canções e mitos de um povo, e o conceito de Sankofa, que dentre seus diferentes significados, simboliza um retorno ao passado para ressignificar o presente, e assim construir o futuro.

2.4. PÚBLICO-ALVO

Pessoas de todas as idades. A mensagem é direcionada para pessoas afro-brasileiras, mas de uma forma que todos possam entender e se conectar.

3. PRÉ-PRODUÇÃO

3.1. DEFINIÇÃO DOS OBJETIVOS

Objetivo Geral: Desenvolver um curta-metragem animado que explore e amplie minhas habilidades em design, animação e administração de projetos, por meio da liberdade temática do TCC para criar um trabalho relevante e impactante na área de audiovisual.

Objetivos Específicos:

- Aprofundar habilidades: Usar a experiência como uma oportunidade para aprimorar minhas capacidades em design e animação, aplicar técnicas avançadas e experimentar.

- Projeto para portfólio: Produção de uma peça sólida e de alta qualidade que possa ser incorporada ao meu portfólio, para destacar minhas competências e facilitar a inserção no mercado de trabalho.
- Explorar flexibilidade temática: Aproveitar a liberdade na escolha de escopo e tema do TCC para desenvolver um projeto que reflita meus interesses.

3.2. JUSTIFICATIVA

Este curta-metragem procura adotar um viés anti-racista e anti-colonizador, ao desafiar as narrativas históricas que marginalizam e distorcem as tradições afro-brasileiras. A animação é utilizada não apenas como um meio de contar uma história de resgate e valorização cultural, mas também como uma ferramenta para combater estereótipos e promover uma reflexão crítica sobre o legado do colonialismo e racismo estrutural no Brasil. Dessa forma, o projeto pretende contribuir para a desconstrução de preconceitos do senso comum, e a ampliação do entendimento sobre a importância da ancestralidade e culturas afro-brasileiras na formação da identidade nacional.

3.3. METODOLOGIAS APLICADAS

Para o desenvolvimento, procurei adotar metodologias eficazes, para as várias etapas:

- Pesquisa de referências: Iniciei uma pesquisa aprofundada para coletar referências teóricas e visuais. Para elaborar um acervo

3. PRÉ-PRODUÇÃO

bibliográfico para aprofundamento dos temas do curta. Com trabalhos de nomes como Pierre Verger, Chief Fama, Alfredo Bião, Sikírú Sàlámi (King), Ronilda Iyakemi, dentre alguns outros.

- Pesquisa de campo: Pessoas e lugares

Antes mesmo de iniciar todo o processo de produção, estava em busca de ir também em alguns terreiros da cidade. Num primeiro momento, fui a uma casa de umbanda chamada “Terreiro São João Batista E Ogum Iara” por volta de março de 2023. Mais adiante, simultaneamente que a fase de pesquisa estava em andamento, também conheci outra casa de candomblé ifá/efon, chamada “Asé Oloroke” onde além de pessoas novas de dentro do meio, também conheci o Babalaô Paulo de Efon Mauad, que me explicou melhor diversos aspectos da cultura iorubá e candomblé que só leitura e vídeos não iriam contemplar.

- Desenvolvimento do Roteiro: Técnicas de escrita criativa e estruturação narrativa para criar e revisar o roteiro. Receber diferentes retornos para aperfeiçoar a história e garantir clareza e impacto.
- Design, estilo e pré-produção: Definir estilo visual e técnico por meio de pesquisas e elaboração de diferentes esboços para a fase de *concept art*.
- Produção e Animação: Montar decupagem de roteiro e primeiras versões do *storyboard*, definição de dubladores. Finalizar *concept*

art de personagens e cenários previamente definidos, com uma abordagem sistemática e metodologias ágeis para garantir a eficiência do processo. Além da animação das cenas em si.

- Pós-Produção e revisão: Ajustes técnicos e refinamentos finais, mixagem de áudio e fechamento do primeiro ao último corte.

3.4. PROCESSO DE ESCRITA DO ROTEIRO

Num primeiro momento vi como necessário procurar estar muito a par dos temas em que ia trabalhar, já que além de processos históricos também iria lidar próximo de aspectos religiosos, e procurei elaborar um acervo bibliográfico para aprofundamento desses temas. Além de um estudo religioso, de fundamentos da Umbanda e Candomblés, e entender nesse processo de pesquisa suas similaridades e diferenças.

Separei então os seguintes livros:

- The Animator’s survival kit - Richard Williams
- Exu e a ordem do universo - Sikírú Sàlámi (King); Ronilda Iyakemi
- Conhecendo os Orixás, de Exu à Oxalá - Waldete Tristão
- A Abolição - Emília Viotti da Costa
- Adinkra – Sabedoria em símbolos africanos - Elisa Larkin Nascimento e Luiz Carlos Gá
- Fundamentos de la religion yorubá (Orisa Worship) - Chief Fama
- Orixás - Pierre Fatumbi Verger
- Lendas africanas dos orixás - Pierre Fatumbi Verger
- Usos e abusos da história oral - Marieta dFerreira & Janaína Amado

3. PRÉ-PRODUÇÃO

- Exu: Fundamentos, Firmezas e Oferendas - Alan Barbieri

Também foram consultados artigos científicos e sites para outras pesquisas oportunas, listados nas referências bibliográficas. Além de outros produtos de mídia que foram pontos referenciais para o início do projeto.

3.4.1. CONCEITO DE EXU

Exu é uma figura central na cosmologia iorubá, conhecido como o orixá dos caminhos e da comunicação. Na cultura iorubá, ele cumpre o papel de mensageiro entre o mundo dos humanos (Aiyé) e o espiritual (Òrun), conectando esses planos para facilitar a troca entre as energias. Além de ser o intermediário, ele representa a própria dinâmica da transformação e da justiça, muitas vezes descrito como o orixá que lida tanto com a ordem quanto por meio de desordem. Não é uma figura de caráter perfeito, ele é o agente que faz a justiça acontecer, ao provocar os homens a lidar com suas escolhas e consequências. Se apresenta, assim, como um orixá que desafia a rigidez moral, equilibrando as energias e conduzindo as trocas no universo humano.

Devido a consolidação de religiões afro-brasileiras e suas vertentes no Brasil, ele adquiriu interpretações específicas nas práticas da Umbanda e do Candomblé. Na Umbanda, ele é visto principalmente como um protetor dos frequentadores e um facilitador das comunicações espirituais. Segundo Barbieri (2020, p. 53), “Neste ciclo natural de causa e efeito, está Exu como o executor do destino,

conduzindo e resgatando cada um ao seu estágio particular de evolução e merecimento”. A Umbanda adaptou a imagem do orixá para o contexto cultural brasileiro, e o mesmo passou a ser representado por figuras como “Exus” e “Pombagiras”, que possuem comportamentos e características específicas. Esse contexto criou uma visão de Exu que reflete a interação das crenças do meio religioso brasileiro, juntamente com um forte sincretismo.

Nos cultos de Candomblé, Exu é reverenciado como uma orixá fundamental, sendo sempre o primeiro a receber oferendas e o último a ser saudado. É também o mais humano dos orixás, possuindo qualidades e defeitos ao se relacionar com ele, grande jovialidade e dinamismo, consiste também num orixá protetor, Verger (2018). Contudo, é importante ressaltar que o trato no que diz respeito ao orixá, pode variar entre as diferentes nações e interpretações dentro das doutrinas, como o Ketu e o ifá, onde algumas casas enfatizam aspectos específicos de sua personalidade e papel espiritual. Permanecendo uma figura complexa e central.

Essas diferenças realçam como Exu é um orixá singular de suma importância em toda a religião brasileira de matriz africana, em que representa muito bem a resiliência e poder de adaptação destas práticas religiosas através dos séculos. Essa visão acaba por ser a escolhida para nortear o trabalho, por efeito de Duda e sua família serem pertencentes a alguma nação de Candomblé.

3. PRÉ-PRODUÇÃO

3.5. DESENVOLVIMENTO DA NARRATIVA

Inicialmente, o *storyline* foi definido como a ideia de desenvolver uma história em torno de um idoso e uma criança em diálogo, e uma pergunta chave desencadeia a história. Posteriormente, com a fase de pesquisa mais avançada, busquei tornar os personagens mais nítidos em meio a isso tudo. Parte de toda essa premissa trabalhada até aqui também veio de uma viagem que fiz a Novo Cruzeiro - MG, em visita a família por parte de mãe, pude rever diferentes primos e tios, de diferentes graus, tios-avós e suas respectivas famílias.

Em visita à casa de um dos irmãos de minha avó, Orotides (apelidado de Duda), observei como ele levava uma vida tranquila no sítio durante sua merecida aposentadoria. No breve período em que permaneci lá, ele e outras tias me relataram histórias de suas vidas até aquele momento, e uma delas tinha uma criança pequena de mais ou menos 3 anos na época, meu priminho Rhavi, neto de Duda. Notei como o avô adorava passar tempo junto ao pequeno e sorria por qualquer coisa que ele fizesse. Sempre buscava ensinar algo a ele, naquele processo quase natural de educação infantil presente entre o povo da família. Ele reside num grande terreno na companhia dos filhos, no qual havia uma enorme mangueira, cujas raízes emergem do solo e funcionavam como bancos nas manhãs ensolaradas da região. Antes de retornar à casa de minha avó, guardei uma cena que considerei muito bonita: meu tio-avô e uma tia conversando e brincando com o neto, Rhavi. Cena que mais tarde serviria como elemento para expandir a história sobre família e heranças culturais.

A ligação junto aos avós também provém de outros momentos de minha vida, visto que fui, por grande parte dela, vizinho de meus avós paternos. Achei interessante, então, basear a figura do ‘avô’ neste meu tio-avô Duda, que, de certa forma, já havia me inspirado anteriormente, e foi em torno dele que comecei a construir os elementos dessa trama.

3.5.1. VERSÕES DE ROTEIRO

Ao todo foram desenvolvidas 3 versões de roteiro, mais os personagens chave que seriam trabalhados naquela *storyline* inicial. Através das pesquisas e referências até aquele momento, conheci a história de Maria Felipa e decidi fazer dela o elo entre o hoje e o passado, como forma de exemplo ao Neto, ainda sem nome. Os pilares da trama nesta versão eram: vínculo familiar, conhecer mais da cultura afro-brasileira, personificada na história de Exu, o negro que trouxe essa herança cultural a um país estrangeiro (comentários sobre a história brasileira), heróis de resistência do período, e como essa resistência chegaria até os dias atuais.

Os personagens neste momento eram:

- Duda
- Neto (sem nome)
- Exu
- Olodumaré
- Maria Felipa
- Zumbi dos Palmares

3. PRÉ-PRODUÇÃO

Sinopse:

“Numa noite estrelada, avô e neto compartilham histórias sobre as estrelas. O avô Duda narra a jornada de Exu, de estrela a mensageiro de Olodumaré, até a resistência dos africanos escravizados, incluindo heróis nacionais como Zumbi dos Palmares, a narrativa aborda a luta contínua contra o racismo e a jornada do orixá Exu no Brasil. Destacando a ancestralidade e a importância de honrar as tradições culturais, conectando o passado ao presente e ao futuro.”

Roteiro 01 completo no apêndice, na página 71.

Quanto a este primeiro roteiro, tudo ainda se encontrava em um estágio de teste e experimentação textual, apesar de sentir que não consegui ligar todos os pontos de maneira clara e interessante, havendo algumas falhas e oportunidades de melhoria. Embora já tivesse definido a base do que seria abordado.

Para a segunda versão, aprofundi a pesquisa sobre a história do Brasil colonial e os movimentos de resistência negra ao longo dos séculos, buscando, neste momento, uma outra figura heroica que o avô pudesse utilizar para contar a história com o intuito de inspirar o neto, agora nomeado como Fafá. Os maiores e mais bem sucedidos movimentos de resistência negra no país foram os quilombos, depois de conhecer diferentes figuras e histórias, achei que seria mais interessante e coeso (pela já presença de Zumbi na trama) trabalhar o maior e mais famoso deles, o Quilombo dos Palmares.

O elenco ficou definido em:

- Duda
- Fafá
- Exu
- Olodumaré
- Escravizados
- Guerreiros do Congo
- Aqualtune
- Ganga Zumba
- Gana Zona
- Sabina
- Zumbi dos Palmares

Sinopse 2:

“Em uma noite estrelada, avô e neto compartilham histórias sob as estrelas. O avô Duda narra a jornada de Exu, de estrela a mensageiro de Olodumaré, até a resistência dos africanos escravizados no Brasil. A narrativa inclui heróis nacionais como a princesa Aqualtune, e a jornada do orixá no Brasil, destacando a ancestralidade e a importância de honrar as tradições culturais, conectando o passado, o presente e o futuro.”

Roteiro 02 completo no apêndice, na página 73.

3. PRÉ-PRODUÇÃO

Após a escrita desta versão foram recebidos alguns feedbacks da prof^a. Msc. Joyce Carr, tanto por texto quanto em reunião. Dentre algumas technicalidades, foi citado um filme para conferir mais possibilidades de refinar a abordagem para a trama, além de expandir meu repertório:

Seu roteiro me remete a um documentário que narra 3 histórias. Já assistiu Flee? Te indico muito... Me veio à mente lendo seu roteiro. Agora, se você quer algo um enredo mais narrativo, você pode entrelaçar essas histórias... Fazer delas uma só. Ou trazer o avô para dentro dessas histórias ou o neto. Te permitiriam alguns plots muito interessantes. (Carr, 2023)

“Flee - Nenhum Lugar Para Chamar de Lar” (2021), possui uma trama que gira em torno de Amin Nawabi, um refugiado do Afeganistão que, ainda criança, precisou fugir de seu país devastado pela guerra para chegar à Dinamarca. Já adulto, ele vive uma vida de sucesso, mas carrega segredos de seu passado que ameaçam desestabilizar o presente, forçando-o a confrontar suas memórias pela primeira vez.

Encontrei similaridades entre o filme e o que proponho no trabalho, sobretudo na maneira como ambos exploram histórias de resistência, busca por identidade e o enfrentamento de traumas históricos. Assim como Amin em Flee, que revisita suas lembranças para entender melhor sua trajetória e aceitar quem é, a trama do roteiro até aqui proposto também busca resgatar elementos de ancestralidade, permitindo que os personagens e o público reflitam sobre suas

próprias raízes e o impacto do passado no presente. Ambos focam na importância de contar histórias pessoais e culturais que, por muito tempo, ficaram silenciadas.

Após algumas semanas de pesquisa adicional, registrei mais pontos relevantes para aprimorar o roteiro, como conferir maneiras de dar mais personalidade ao neto, que estava muito evidenciado como engrenagem narrativa, avaliação de introduzir alguma reviravolta, e como integrar mais as histórias trazidas pela figura do avô. Iniciando assim, a escrita da versão 3 do roteiro (já prevista como última), e mais algumas ideias colocadas sobre a mesa, sendo elas:

- O Avô não existir;
- Viagem no tempo;
- História se passar no passado;
- Fafá terminar de contar aos seus netos (descartada por ser igual a de filme referência);
- Mudar diálogos finais para traçar o paralelo destas lutas e opressões antigas como samba, que já foi proibido e marginalizado;
- Levar protagonistas para dentro das histórias (adotada)
 - Mostrar o mito de fundação do quilombo dos Palmares.
- Neto estar com dificuldades e pedir orientação ao avô (adotada)
 - Conflito de Fafá: Quer entender mais sobre Exu por conta de racismo religioso na escola, que o faz questionar suas bases familiares e entender de onde vem essa repulsa às religiões de matriz africana.

3. PRÉ-PRODUÇÃO

Sinopse 3:

“Em uma jornada pelo tempo, Fafá mergulha nas histórias de seu avô Duda para explorar suas raízes culturais e confrontar a perseguição enfrentada pelo povo negro e suas crenças ao longo da história brasileira. O curta destaca a riqueza da sabedoria afro-brasileira e a necessidade de compreender o passado como um caminho para um futuro melhor.”

Roteiro 03 completo no apêndice, na página 75.

Entre a escrita da versão 2 e 3 do roteiro, recorri à técnica da escaleta para sintetizar as ideias e visualizar os principais momentos da história. A escaleta, que organiza a narrativa em uma sequência de cenas ou eventos-chave, foi fundamental para estruturar a história de forma concisa e lógica. Através dela, procurei destacar os pontos centrais da trama, com transições mais fluidas entre as cenas e um desenvolvimento coeso dos personagens. Essa ferramenta também ajudou a planejar o ritmo da narrativa e a enfatizar os arcos dramáticos e temáticos que desejava explorar. Logo abaixo, anexeí a escaleta referente à terceira versão do roteiro.

Cena 1	Cena 2	Cena 3	Cena 4
Origem do universo e introdução de Exu	Duda retoma a escravidão no Brasil	História de Aqualtune é dada como exemplo	Volta para a conversa dos dois, em um momento falando mais claramente sobre o racismo atualmente
Conflito de Fafá: Quer entender mais sobre as crenças por conta de ter presenciado racismo religioso	Comentários sobre a existência de crenças entre as pessoas escravizadas	Escalona para a formação do quilombo de Palmares	Conselhos de Duda para Fafá não se deixar abalar pelas falas de outras pessoas e ter orgulho de sua herança cultural
Duda comenta sobre a tranquilidade que começa a história para Fafá entender melhor da onde vem essa perseguição e como a cultura afro-brasiliana é resiliente	destaca a existência de resistência	Líderes e heróis da resistência negra até os dias atuais	Momento de conversa e fechamento - Fafá levanta o conceito de sankofa como forma de ver o mundo
Hora de dormir chega e termina o curta			

Figura 02: Escaleta. Fonte: Acervo pessoal.

3.5.2. VERSÕES DE TÍTULO

Inicialmente, a produção foi chamada de “A Primeira Estrela”, inspirado em uma das conversas iniciais com o Professor Dsc. Juarez Xavier. De focar em Exu como um conceito, um orixá que transcende o tempo, expressado na ideia de que ele foi a “primeira estrela”. Entretanto, gostei mais deste título por estética e como ele soava, me motivando a procurar outros títulos durante o processo de escrita.

Por fim, “Memórias do Amanhã” foi escolhido como o título definitivo, mesmo já utilizado em algumas outras obras. Ele refletia melhor a centralidade da ancestralidade e a ideia de que o passado molda ativamente o futuro, uma visão condizente aos temas levantados. O título tem a função essencial de comunicar os temas da história logo de início, sendo um ponto-chave para conectar o público ao conteúdo da animação.

3.6. COMPOSIÇÃO DO LOGO

O logo do curta-metragem, foi projetada para refletir os principais conceitos e valores do projeto, e uma forte apelo estético. Em sua concepção, feita a partir da família de fontes Amatic SC (modificada), se valeu do uso de referências e elementos visuais que remetem à ancestralidade, como padrões inspirados em arte tradicional africana e formas orgânicas que evocam búzios, berimbaus, plantas, pedras e linhas (caminhos).

3. PRÉ-PRODUÇÃO

A tipografia escolhida combina simplicidade e um toque delicado, no intuito de transmitir acolhimento e de algo feito com cuidado e significado. A paleta de cores incorpora tons terrosos e quentes, representando a vivacidade das histórias narradas. Esses elementos juntos buscam transmitir a essência do curta, criando uma identidade visual marcante e coerente junto dos objetivos do projeto.

MEMÓRIAS DO AMANHÃ
MEMÓRIAS DO AMANHÃ
DO AMANHÃ

Figura 03: Identidade visual do projeto. Fonte: Acervo pessoal.



3.7. STORYBOARD

Na fase de pré-produção, o *storyboard* desempenhou um forte papel na visualização e direcionamento do vídeo. Essa técnica consiste em uma sequência de ilustrações que representam as cenas do filme, que permite planejar enquadramentos, movimentos de câmera e a dinâmica de cada cena. Através do *storyboard*, foi possível antecipar desafios estéticos e técnicos, além de testar o ritmo da narrativa em termos visuais.

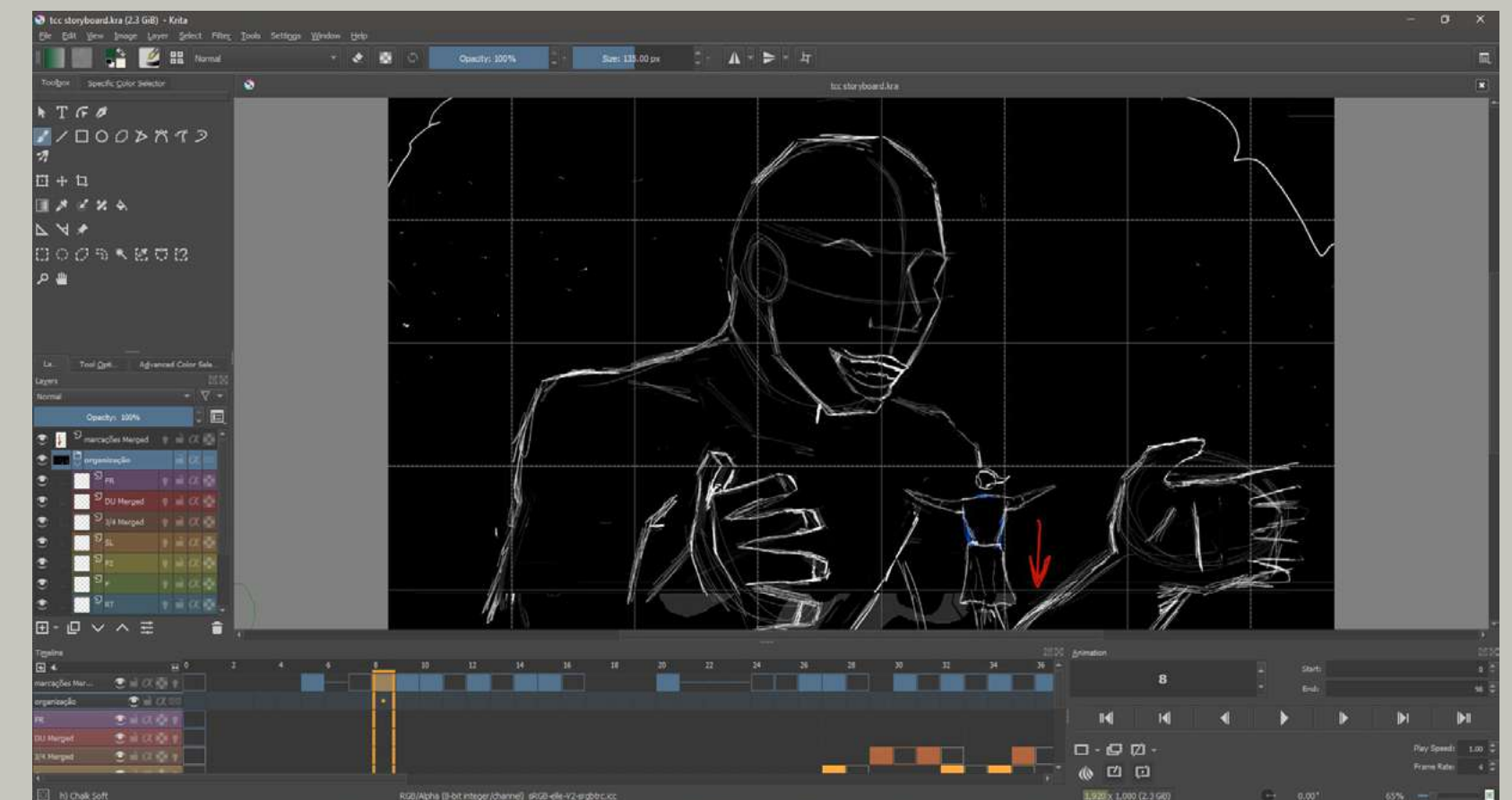


Figura 04: Primeiro teste de storyboard - digital. Fonte: Acervo pessoal.

Num primeiro momento testei produzi-lo ao mesmo tempo que o *animatic* para poupar tempo. Os primeiros segundos foram feitos em formato digital, com o esboço das composições, enquadramentos, e ideias para representar aquilo que estava no roteiro. Entretanto,

3.7. STORYBOARD

durante a execução desta etapa percebi que não era a melhor maneira de fazer a primeira versão do *storyboard*, pois dado momento já estava rascunhando uma animação frame a frame, o que poderia se tornar prejudicial a meus prazos na época. Portanto, foi decidido esboçar o restante dos quadros em papel, num caderno de esboços.

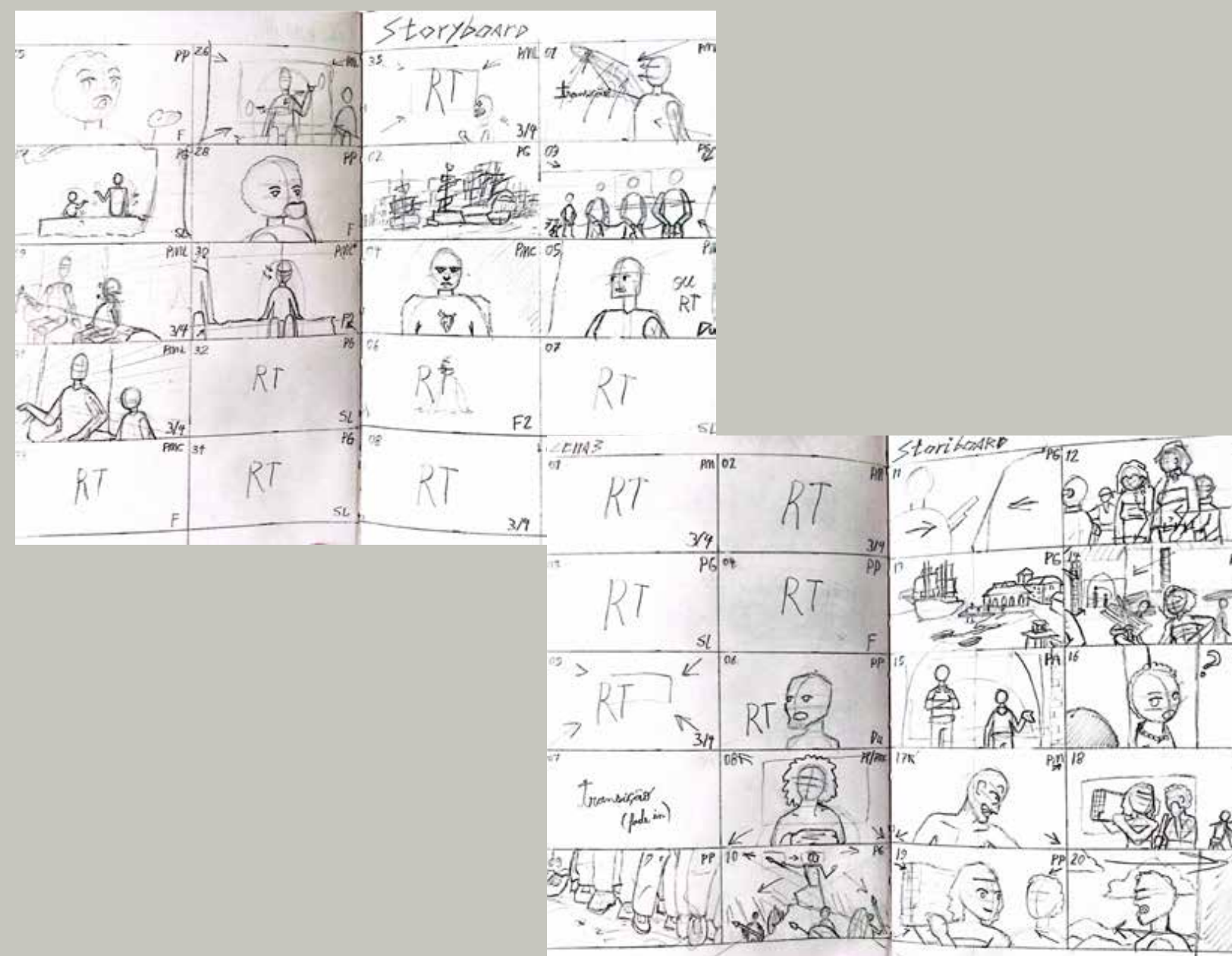
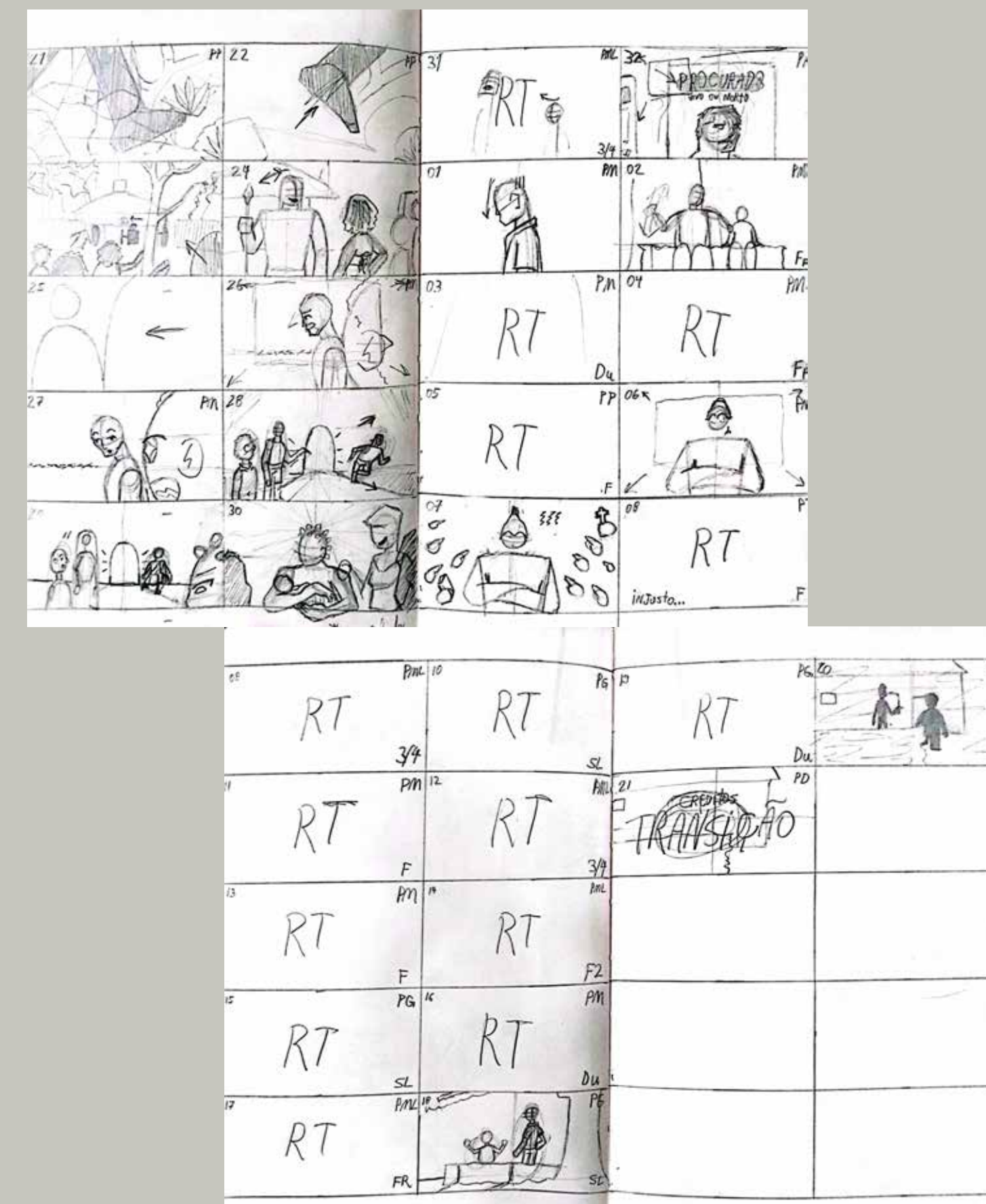


Figura 05: Segundo teste de storyboard - desenho manual. Fonte: Acervo pessoal.



E após este momento, fotografei todos os quadros e organizei para o formato digital para uma melhor organização pessoal e visualização do todo.

3.7. STORYBOARD

TEC PROJETO: MEMÓRIAS DO AMANHÃ*
PRODUÇÃO: IAN MELO

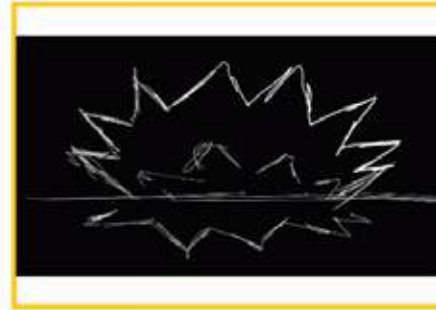


Scene 01 | Painel 01 | PG



Tela escura, seguida de uma grande explosão

Scene 01 | Painel 02 | PG



Explosão/ manifestação mística com texturas de água, tudo permanece escuro

Scene 01 | Painel 03 | PG



o plano apresenta um grande ser (Olodumarê) surgindo do que se parece com uma lagoa

Scene 01 | Painel 04 | PG



Narração começa

Scene 01 | Painel 05 | PM



Dessas "águas" se ergue uma bolha

Scene 01 | Painel 06 | PM



Movimento de câmera sobre junto da bolha

Scene 01 | Painel 07 | PM



Olodumarê pega com as mãos e a assopra, e brilhando surge um ser pequeno em suas mãos, Exu.

Scene 01 | Painel 08 | PM



Olodumarê com um sorriso, abre as mãos

Scene 01 | Painel 09 | PG



foco na figura de exu caindo na superfície (líquida) do drun, formando uma onda suave.
• Na "água" vai surgindo estrelas.

TEC PROJETO: MEMÓRIAS DO AMANHÃ*
PRODUÇÃO: IAN MELO



Scene 01 | Painel 10 | PG



uma onda suave que aumenta conforme ele caminha - Travelling da esquerda para direita.

Scene 01 | Painel 11 | PA



Zoom in em dois pontos brilhantes que chamam atenção de Exu.

Scene 01 | Painel 12 | PG



dois planetas colidindo (Theia e Terra).

Scene 01 | Painel 13 | PG



e do intenso brilho formado pela explosão aparecem alguns detritos, a câmera enfoca em um que vem em direção à tela.

Scene 01 | Painel 14 | PG



Pedra girando e caindo, fundo muda.

Scene 01 | Painel 15 | PG



A pedra de yangi cai no chão.

Scene 01 | Painel 16 | PG



A câmera dá um leve giro em torno da pedra, e ela se transmuta

Scene 01 | Painel 17 | PG



em uma estrela

Scene 01 | Painel 18 | PG



e supernova, clarão em seguida

TEC PROJETO: MEMÓRIAS DO AMANHÃ*
PRODUÇÃO: IAN MELO

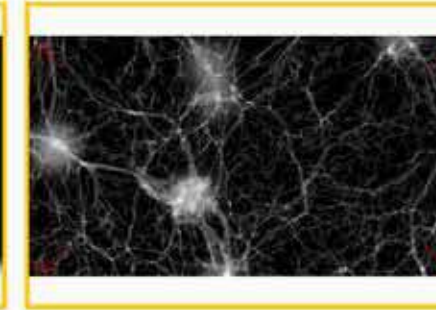


Scene 01 | Painel 19 | PD



é formada uma malha de pontos e linhas (brilhosos) - Zoom out

Scene 01 | Painel 20 | PP



malha de pontos e linhas (brilhosos) - Zoom out

Scene 01 | Painel 21 | PM



alusão ao universo observável - Zoom out

Scene 01 | Painel 22 | PG



essa malha volta a ser uma esfera - Zoom out

Scene 01 | Painel 23 | GPG



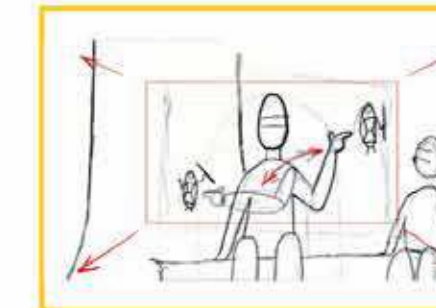
se torna uma estrela no céu com o dedo de Duda apontando
Encerramento da narração inicial

Scene 01 | Painel 24 | PP



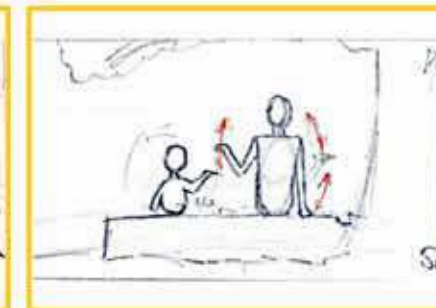
Foco no rosto de Fafá
F- Nossa... E como que ele faz para ser esse mensageiro?

Scene 01 | Painel 25 | PML



Corta para Duda sentado, que coloca a mão no queixo e começa a apontar para o ar conforme fala, com exu aparecendo onde ele aponta (se teleportando)

Scene 01 | Painel 26 | PG



Duda faz mais alguns movimentos ilustrativos para o que fala. Ambos gesticulam.

Scene 01 | Painel 27 | PP



Foco no rosto de Fafá
F- Uau... E eu tava mesmo precisando de uma mãozinha com um negócio que tava me atormentando esses dias, vovô.

Figura 06: Storyboard do curta-metragem, páginas 01-03. Fonte: Acervo pessoal.

3.7. STORYBOARD

TEC PROJETO: MEMÓRIAS DO AMANHÃ*
PRODUÇÃO: IAN MELO

Scene 01 | Painei 28 | PML



Duda sentado um pouco mais para frente e com olhos bem abertos e gesticulando com uma das mãos (preocupado)

Scene 01 | Painei 29 | PML



De frente, Fafá tira os olhos do avô e olha para o chão
F- Ah, ouvi a vovó falando que ele ajuda as pessoas (...)

Scene 01 | Painei 30 | PML



Duda sentado um pouco mais para frente e com olhos bem abertos e gesticulando com uma das mãos
D- Bom, é verdade, Exu tem a capacidade tanto de abrir quanto (...)

Scene 01 | Painei 31 | PG



ambos gesticulam.
D- (...) O que aconteceu, Fafá?
F- Uai, vô, é que eu fiquei meio confuso, sabe? (...)

Scene 01 | Painei 32 | PP



Foco no rosto de Fafá
F- (...) Eu ouvi umas pessoas dizendo umas coisas ruins sobre ele e outros orixás lá na escola, mas (...)

Scene 01 | Painei 33 | PG



ambos gesticulam.
D- Ah sim, e entendo por que cê tá confuso. Às vezes, as pessoas não entende as coisas como devia (...)

Scene 01 | Painei 34 | PML



Duda gesticula, ao final rosto de Fafá aparece de lado, animado
D- (...) Vou te contar umas história que vai te ajudar a entender tudo melhor, tá bão?
(...)

Scene 02 | Painei 01 | PM



O quadro se aproxima do rosto de Duda, ele levanta um dos braços e há uma transição
D- Cê imagina que lá atrás, quando Exu já era história pra nossos ancestrais (...)

Scene 02 | Painei 02 | PG



portos com navios negreiros parando no porto
D- (...) o povo africano veio parar aqui por essas terras. (...)

TEC PROJETO: MEMÓRIAS DO AMANHÃ*
PRODUÇÃO: IAN MELO

Scene 02 | Painei 03 | PG



escravos acorrentados andando
D- (...) Pessoas corajosas e fortes, mas seus corações estavam pesados, pois eles foram trazidos para cá como escravos.

Scene 02 | Painei 04 | PMC



enfoque no rosto e peito de um
F- Ahh eu vi isso na escola, eu ainda não acredito que o nosso país tão, tão bonito fez algo tão feio assim!

Scene 02 | Painei 05 | PM



Duda olhando para a paisagem, expressão facial mais evidente
D- Mas aconteceu, meu pequeno, eles foram trazidos à força, arrancados de suas casas e famílias (...)

Scene 02 | Painei 06 | PML



De frente, Fafá está com a cabeça de lado olhando para o avô
F- Eu até perguntei pra professora, e ela me disse que a gente ia aprender isso na hora certa. Mas, como que eles aguentava isso vô?

Scene 02 | Painei 07 | PG



Duda gesticula
D- Não tenho todas as respostas, mas teve muita luta e intriga nesse meio tempo, viu? As crenças antigas, (...)

Scene 02 | Painei 08 | PML



Duda da paisagem olha para fafá, e termina olhando para a paisagem
D- (...) ligadas às tradições deles, eram como uma faísca de esperança no peito. (...)

Scene 02 | Painei 09 | PG



Fafá gesticula
F- Acho que tô entendendo...

Scene 03 | Painei 01 | PM



Curto silêncio. Duda olha para Fafá, olha para cima e para a paisagem antes de falar
D- Pro cê entender melhor tudo o que to te falando, vou te contar uma lenda (...)

Scene 03 | Painei 02 | PG



ambos gesticulam
D- (...) e se passou nesse tempo. Océ já ouviu dizer de uma princesa chamada Aqualtune?

TEC PROJETO: MEMÓRIAS DO AMANHÃ*
PRODUÇÃO: IAN MELO

Scene 03 | Painei 03 | PP



Foco no rosto de Fafá
F- Aqualtune? Não lembro de nenhuma não, só, mas que nome legal! (risadas)

Scene 03 | Painei 04 | PM



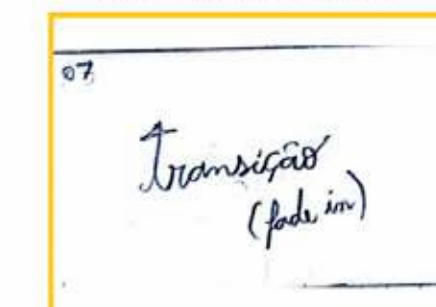
Duda olhando para fafá, olha para cima e o enquadramento foca em seu rosto com um suave zoom in
D- Então preste atenção, meu fi. (...)

Scene 03 | Painei 05 | PP

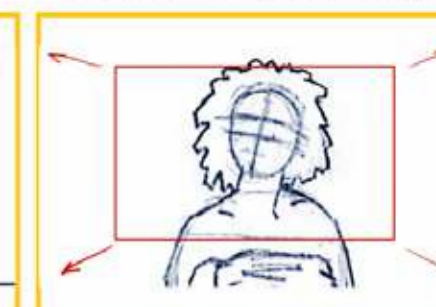


D- Ela foi (...)

Scene 03 | Painei 06 | --



Scene 03 | Painei 07 | PMC



Iniciando no rosto de Aqualtune em vestimentas reais em zoom out
D- (...) uma princesa lá de África, e o povo conta que ela foi filha do rei do Congo. (...)

Scene 03 | Painei 08 | PP



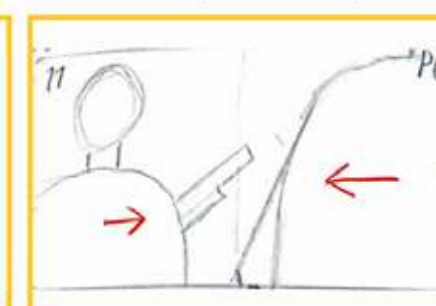
Corta para os pés marchando, portugueses
D- (...) Um dia, um bando de gente ruim invadiu a terra dela, e (...)

Scene 03 | Painei 09 | PP-PG



zoom out do rosto de Aqualtune para sua lança e comandando guerreiros
D- (...) Aqualtune, com o coração cheio de fé, lutou firme com seu povo (...)

Scene 03 | Painei 10 | PMC



um soldado português armado tampa a visualização, som de tiro.
D- mas infelizmente perderam aquela briga.

Scene 03 | Painei 11 | PML



Aqualtune e outras pessoas em um navio negreiro
D- (...) Depois dessa batalha, ela foi aprisionada e vendida como escrava. (...)

Figura 07: Storyboard do curta-metragem, páginas 05-07. Fonte: Acervo pessoal.

3.7. STORYBOARD

TEC PROJETO: MEMÓRIAS DO AMANHÃ*
PRODUÇÃO: IAN MELO

Scene 03 Paine 12 PG Navio desembarcando no país D- (...) Ela desembarcou aqui no Brasil, em um momento em que algo muito importante começava a ganhar forma...	Scene 03 Paine 13 PG Aqualtune e outras pessoas escravizadas trabalham no primeiro plano sem perceber a presença dos dois ao fundo Dialogo de F & D	Scene 03 Paine 14 PA Foco em Duda e Fafá F- Mas aí é ruim demais da conta, vô... (...) D- Oh se tinha! Nessa época quilombos estavam (...)
Scene 03 Paine 15 PP Foco em Fafá F- Então ela tentou fugir?	Scene 03 Paine 16 PMC Corte Seco para Duda - Primeira frase D- Não só tentou, ela fugiu!	Scene 03 Paine 17 PG Enquadramento se expande, Aqualtune trabalhando, uma pessoa se aproxima e cochicha no ouvido dela D- (...) Quando ouviu falar de um tal quilombo pela região (...)
Scene 03 Paine 18 PM foco em seu rosto erguendo as sobrancelhas, "tendo uma idéia" D- (...) tomou a decisão de fugir para lá, (...)	Scene 03 Paine 19 PP Corte Seco, para Duda andando D- (...) e foi liderando uma penca de gente pra fugir da fazenda de onde estava, (...)	Scene 03 Paine 20 PM os escravizados fugitivos, com Duda falando com o Neto no meio da caminhada D- (...) de onde estava, (...)

TEC PROJETO: MEMÓRIAS DO AMANHÃ*
PRODUÇÃO: IAN MELO

Scene 03 Paine 21 PM alguns passos D- (...) se embrenhando entre as matas (...)	Scene 03 Paine 22 PG chegada ao mocambo D- (...) e achando um dos mocambos. (...)	Scene 03 Paine 23 PA Um homem maior para na frente dela e vê vários escravos fugitivos atrás, ela coloca as mãos na cintura, ele olha para ela e dá um grande sorriso D- (...) Quando chegou, (...)
Scene 03 Paine 24 PA uma pessoa passa em frente a câmera para transição	Scene 03 Paine 25 PM Corte para Duda de perfil, abaixando a cabeça D- (...) Além de tudo, Aqualtune fortaleceu o quilombo, um lugar onde nosso povo podia preservar suas raízes e, tentar, viver em paz	Scene 03 Paine 26 PM Fafá aparece de perfil animado. F- Uau, vovô! Ela era incrível! Conheço poucas princesas guerreiras que nem meus heróis favoritos, o que aconteceu depois?
Scene 03 Paine 27 PG Ambos estão no mocambo, no canto de uma das casas perto da porta, por onde Gana Zona entra correndo D- A princesa teve filhos Fafá, os guerreiros Gana Zona (...)	Scene 03 Paine 28 PG ganga zumba entra e o rosto de Sabina aparece de canto em primeiro plano. D- (...) e Ganga Zumba, além de Sabina, que (...)	Scene 03 Paine 29 PA Sabina está deitada com um bebê nos braços, Aqualtune mais velha ao lado, sombras dos irmãos nos cantos. D- (...) por sua vez, teve um rebento chamado Zumbi. (...)

TEC PROJETO: MEMÓRIAS DO AMANHÃ*
PRODUÇÃO: IAN MELO

Scene 03 Paine 30 PML Fafá gesticula pensativo e olha do chão para o avô que olha para o céu. F- (...) Na escola ou na TV esse nome num me é estranho. D- Deve ser ele mesmo, (...)	Scene 03 Paine 31 PP-PG Corte para um poster escrito "PROCURADO" de zumbi dos palmares pregado ao lado de outras figuras. D- (...) Zumbi dos Palmares se tornaria (...)	Scene 04 Paine 01 PM Corte para Duda de perfil, abatido D- Mas a luta ainda não acabou, meu fi. Ainda hoje, a gente encara uns desafios danados. (...)
Scene 04 Paine 02 PML Ambos de frente com Duda gesticulando D- (...) É importante entender que Exu, assim como nosso próprio povo, sofreu com uma perseguição sem tamanho (...)	Scene 04 Paine 03 PM Foco no rosto de Duda D- (...) Cresci indo em lugar em que só faltava dizer que tudo que vem de preto é ruim. (...)	Scene 04 Paine 04 PML Ambos de frente, com Duda gesticulando, e Fafá expressando frustração e dúvida D- (...) Muitas vez, as crenças antigas, as tradições de nossos antepassados (...)
Scene 04 Paine 05 PP Foco em Fafá na primeira frase. F- É tão estranho, vovô...	Scene 04 Paine 06 PML Corte para Exu de braços cruzados F- Exu era tipo o guardião dos caminhos e ajudava as pessoas com os seus problemas, né? (...)	Scene 04 Paine 07 PML algumas mãos aparecem apontando para ele, com elementos gráficos de conflito e ele esboçando surpresa (de forma contida e desentendida)

Figura 08: Storyboard do curta-metragem, páginas 07-09. Fonte: Acervo pessoal.

3.7. STORYBOARD

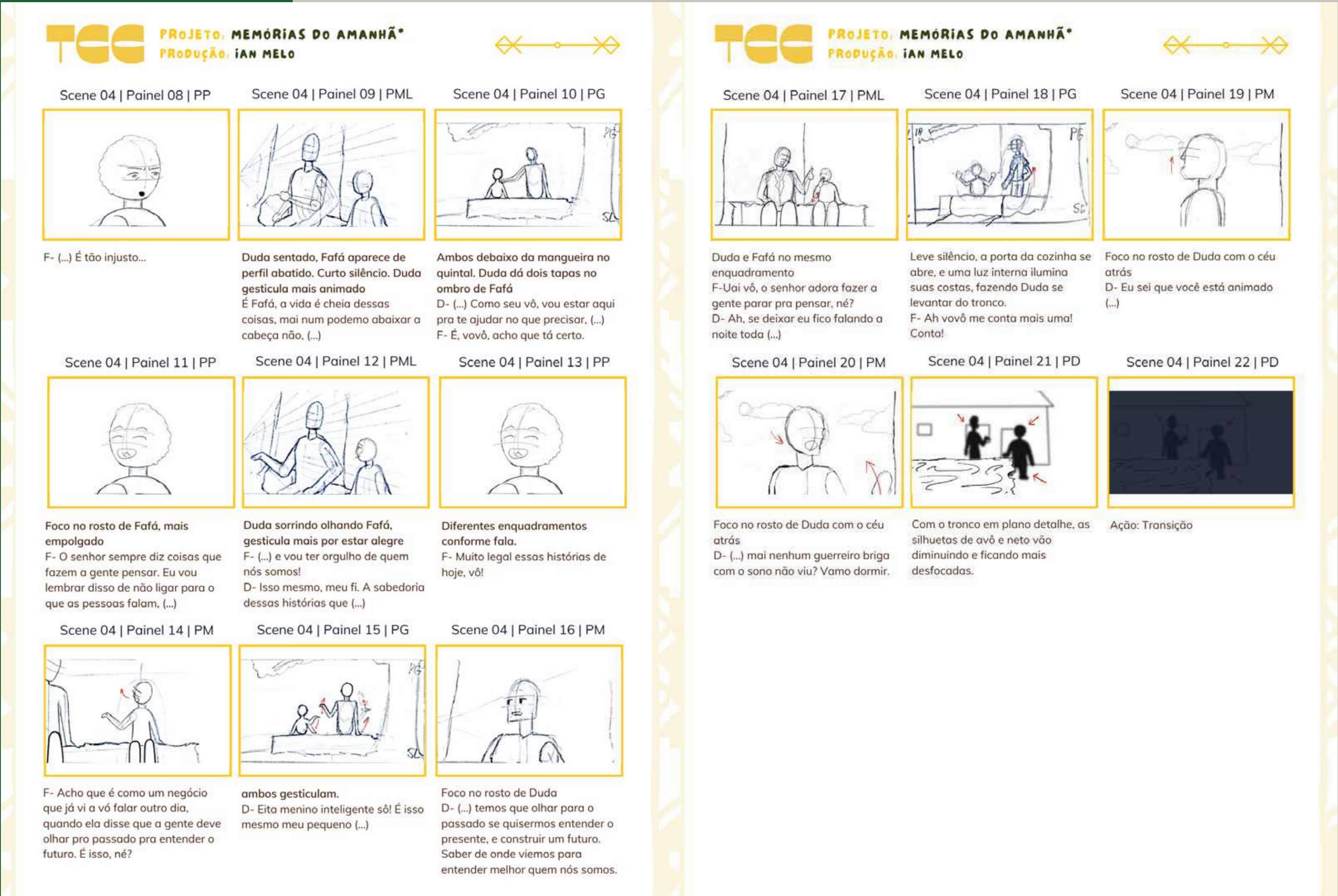


Figura 09: Storyboard do curta-metragem, páginas 10-11. Fonte: Acervo pessoal.

3.8. ROTEIRO DECUPADO

O roteiro decupado foi desenvolvido após a elaboração do storyboard, em um processo inverso ao convencional. Inicialmente, ao expressar as ideias de forma visual, por meio do storyboard, possibilitou uma compreensão mais intuitiva das cenas e do ritmo narrativo. Somente após esse processo, retornei ao roteiro decupado, onde aprofundi os detalhes técnicos, como o planejamento dos enquadramentos, cortes e sons. Essa abordagem permitiu uma maior fluidez criativa, alinhando o planejamento textual ao que já havia sido construído visualmente.

Roteiro Decupado completo no apêndice, na página 78.

[illegible]

As referências visuais foram elencadas durante todo o desenvolvimento do projeto. Desde o início havia uma preocupação na construção de um paralelo do textual e visual. Abaixo o primeiro quadro de referências montado em maio de 2023:

- Kiriku e a feiticeira (1998)
- Cosmos: Uma odisseia no espaço (2014)
- Òrun Àiye: A criação do mundo (2015)
- Enrolados outra vez (2017)
- Any Malu show (2020)
- Hair Love (2019)

- Arte africana, iorubá e de religiões brasileiras de matriz africana (umbanda e candomblé)

- Representações dos orixás e universo yorubá
- Adinkras

Os Adinkras constituem um sistema de escrita pictográfica/conjunto de ideogramas impressos, criados pelos povos Akan, situados na antiga Costa do Ouro, atual território de Gana (Filocultural, 2014). Foi cogitado maior presença pictórica desta simbologia no projeto além da influência de pensamento que ela tem em nossa cultura, mas não foi percebido nenhum espaço ou momento dentro da trama prevista.

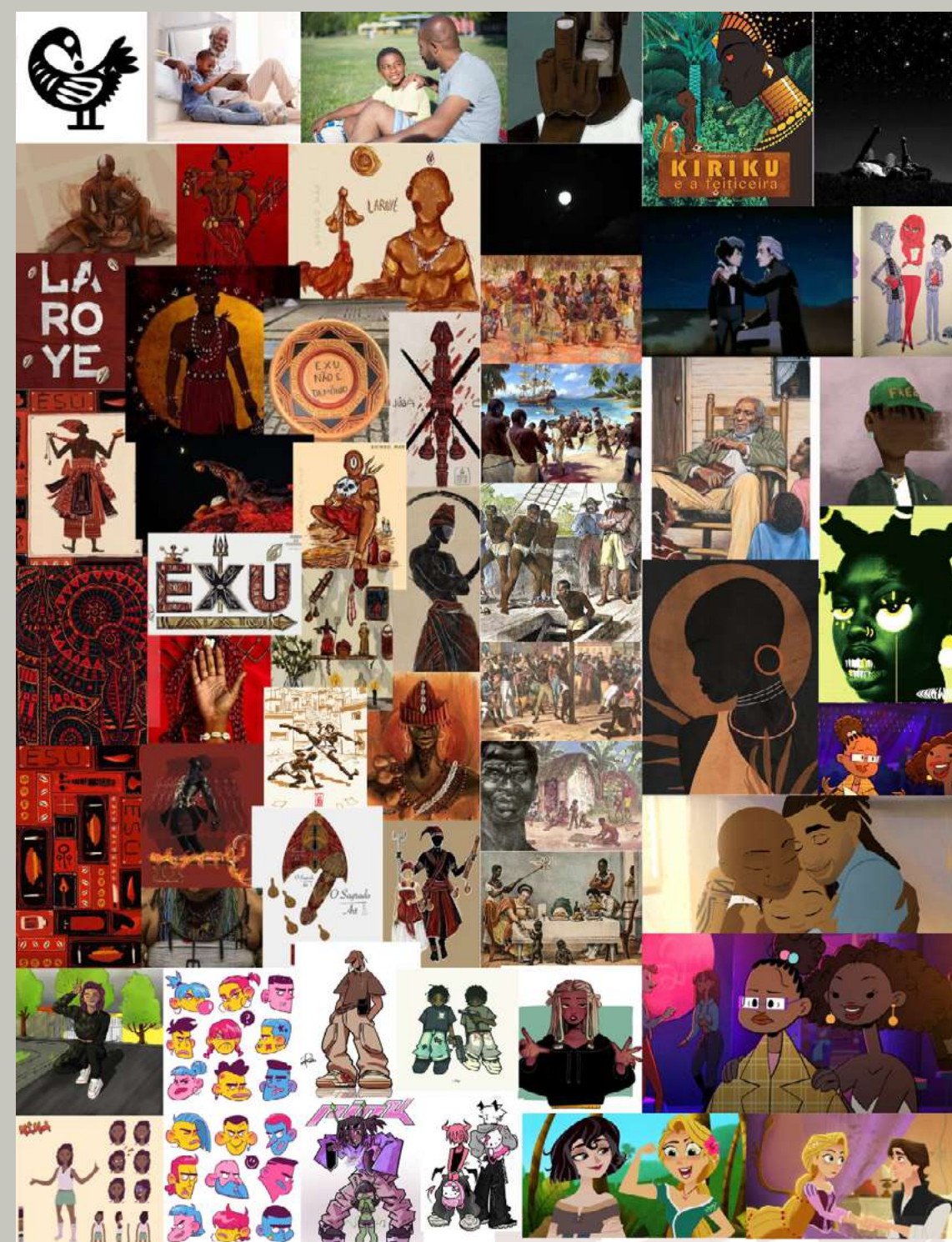


Figura 10: Quadro de referências do projeto. Fonte: Acervo pessoal.

4.1. REFERÊNCIAS VISUAIS COLETADAS

- Arte Brasileira contemporânea:
 - **Carybé** (Hector Julio Páride Bernabó);



Figura 12: Carybé, Baiana e Pescador, 1950. Bico de pena, 21x27 cm. Museu de Arte da Bahia, Salvador, Brasil.



Figura 13: Carybé, Iansã, 1950. Aquarela, 30 x 21 cm. Museu de Arte da Bahia, Salvador, Brasil.

4.1. REFERÊNCIAS VISUAIS COLETADAS

- Abdias do Nascimento



Figura 14: Abdias Nascimento, Padê de Exu, 1998. Acrílico sobre tela, c.i.d. 150 x 100 cm. Acervo IPEAFRO, Rio de Janeiro, Brasil.



Figura 15: Abdias Nascimento, Oxum em Êxtase, 1975. Acrílico sobre tela, c.i.d. 157 x 106 cm. Acervo IPEAFRO, Rio de Janeiro, Brasil.



Figura 16: Abdias Nascimento, Sankofa nº 2 - Resgate (Adinkra Asante), 1992. Acrílico sobre tela, c.i.d. 40 x 55 cm. Acervo IPEAFRO, Rio de Janeiro, Brasil.

4.1. REFERÊNCIAS VISUAIS COLETADAS

- Fotografia - Destaque para a série de **Alberto Henschel**, “Tipos Negros”, por volta de 1869;



Figura 17: Tipos Negros. Fonte: Zócalo Poets.

4.2. TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO ANALISADAS

Durante a definição das técnicas de animação para o curta-metragem, várias opções foram avaliadas e descartadas. O *stop-motion* foi rejeitado pela alta demanda de tempo e recursos, o 3D por não se alinhar à estética buscada e exigir muito estudo adicional.

A animação tradicional de baixo FPS (*frames per second*), embora interessante, foi descartada pela menor familiaridade técnica. O cut-out 2D foi escolhido por ser mais viável dentro do cronograma e atender aos objetivos de ser uma peça de portfólio, conciliando estética e funcionalidade.

5. PRODUÇÃO

5.1. *CONCEPT ART* - PERSONAGENS

Etapa iniciada logo após as fases de pesquisa e escrita de roteiro, conta com mais de 20 personagens ilustrados (mais algumas variações).

DUDA

Num primeiro momento, havia o interesse em definir exatamente como seria representado o personagem Duda, para através dele nortear o estilo para o restante do elenco. Como o mesmo é abertamente inspirado em meu tio-avô, Orotides, fui pelo caminho de buscar homenageá-lo neste trabalho.

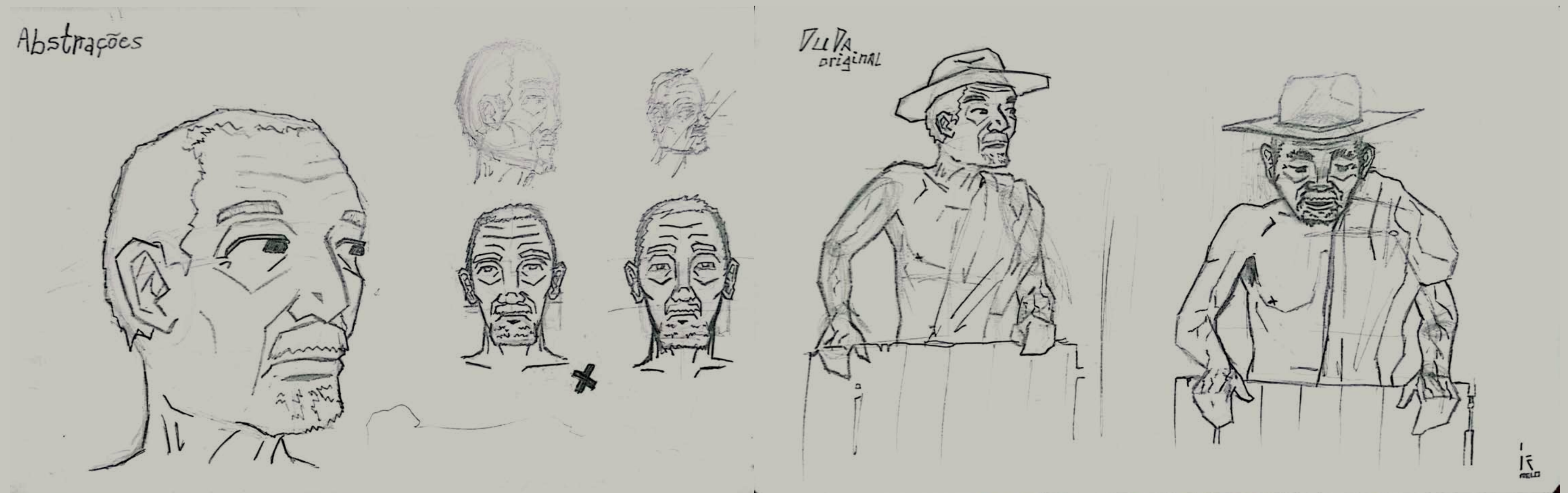


Figura 18: Duda - Esboços Iniciais. Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - PERSONAGENS

Abaixo segue uma bio desenvolvida para a personagem, que produzi para deixá-lo mais completo em construção, e visando refletir estas diferentes características em seu design:

- Mineiro
- 72 anos;
- Foi trabalhador rural
- trabalhador industrial em outros estados, como SP
- Aposentado
- Mora com a esposa e vive perto dos filhos na roça
- Bem próximo aos netos (só possuindo um mais novo)
- Arquétipo do sábio/mentor (o “Griot” da história)

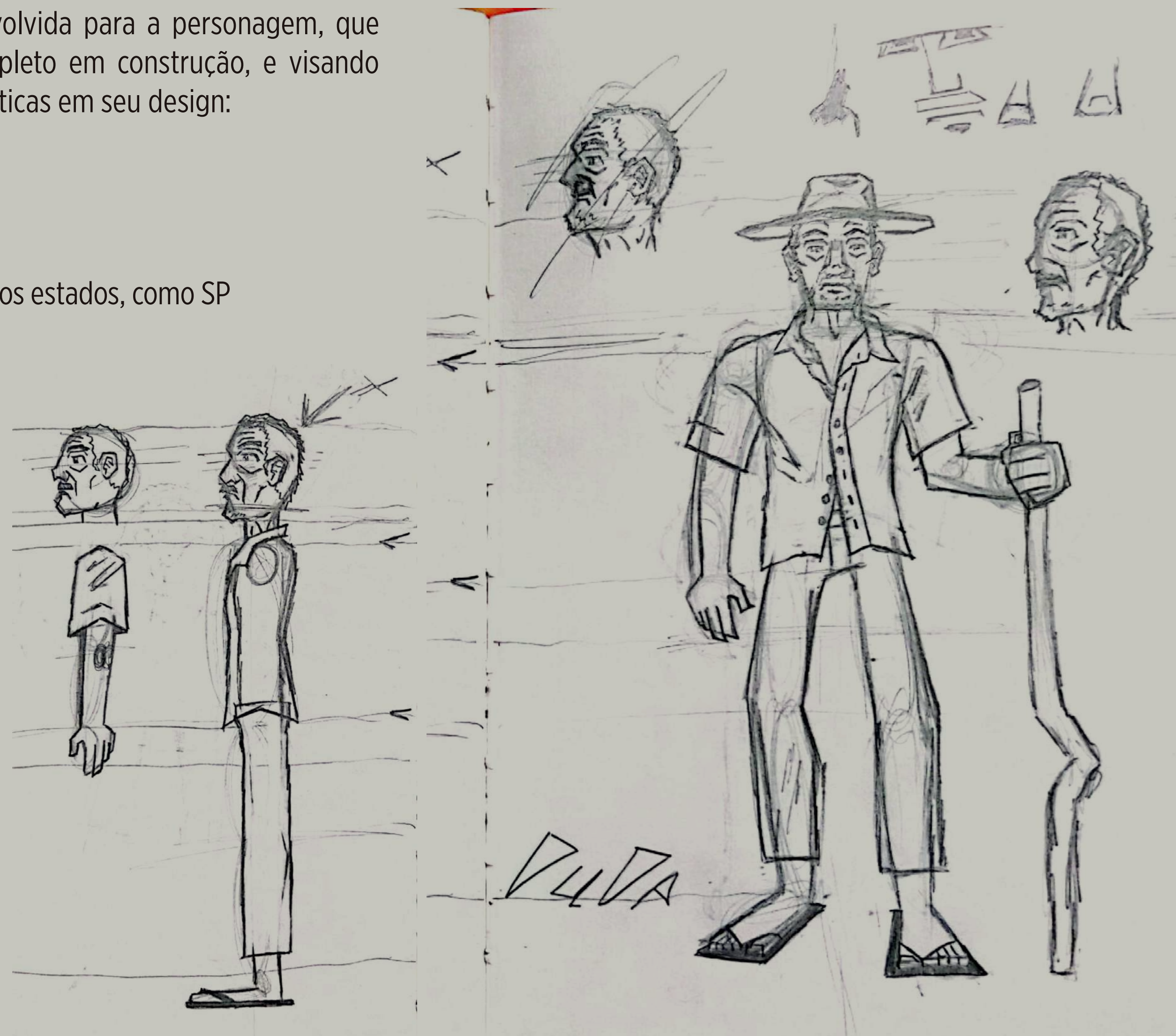


Figura 19: Duda - Esboço de corpo inteiro.
Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - PERSONAGENS

FAFÁ

Para a figura do neto, Fafá, busquei fazer o mesmo para desenvolvê-lo.

- Mineiro
- 11 anos;
- Muito curioso;
- Bem próximo aos avós (vizinhos)
- 6º ano do fundamental
- Está tendo conflitos por conta da escola
- Arquétipo da criança

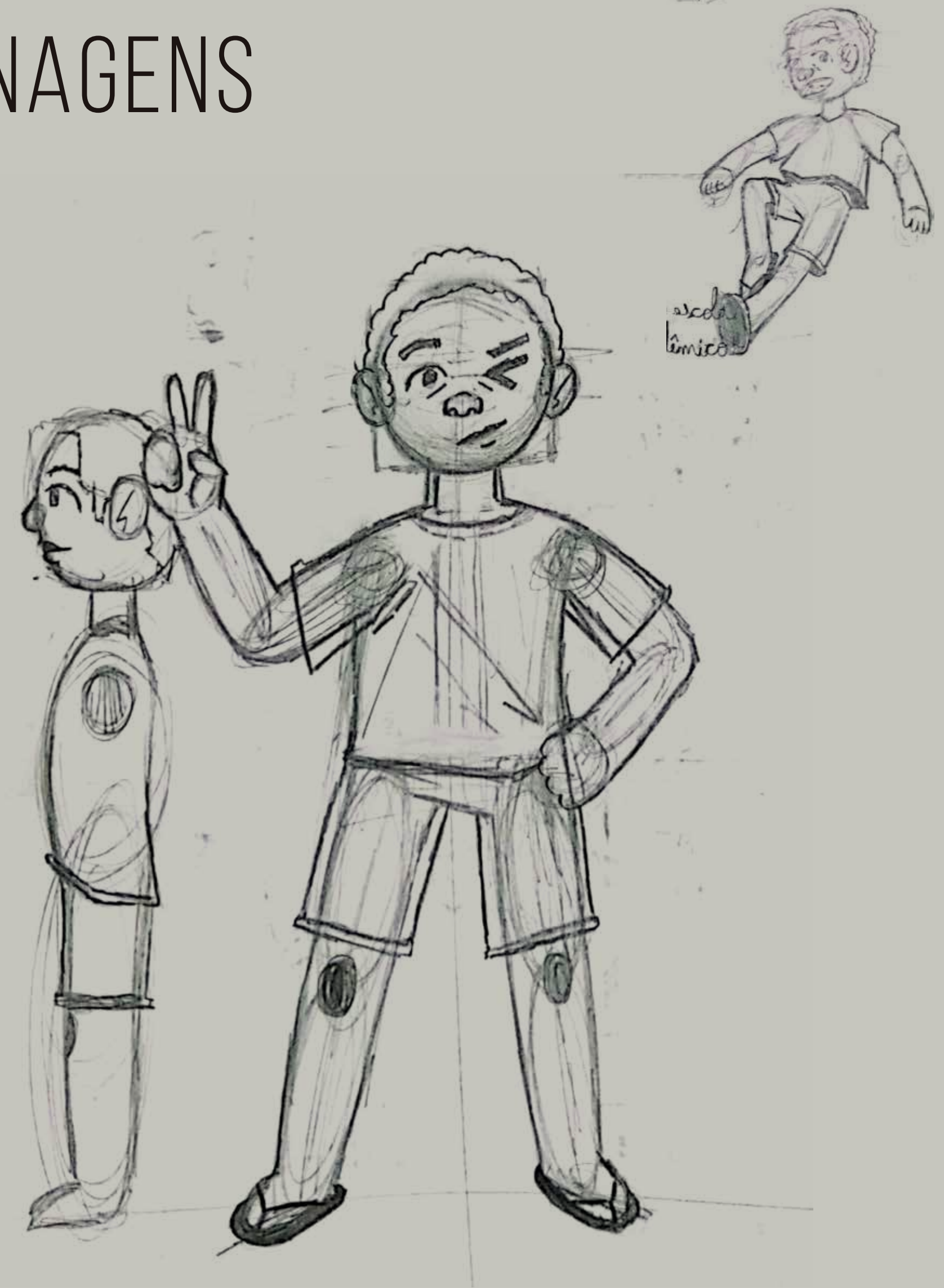


Figura 20: Fafá - Esboço de corpo inteiro. Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - PERSONAGENS

OLODUMARÊ

Olodumarê ou Olorum, é o deus supremo na cultura iorubá. A representação visual é sublime, marcada por tons fortes, com uma pele negra que aparenta ser o próprio cosmos. Empregando formas curvas que dão dinamismo a suas vestes.

EXU

A ilustração de Exu busca representar suas diferentes interpretações visuais. E baseado em diferentes itãs de sua origem, ele possui 4 formas representadas no curta, como a bolha, a pedra yanguí e a estrela, que remetem a uma de suas origens e interpretações, além de uma versão personificada e visualmente mais conhecida. Suas cores são o preto e o vermelho e possui dentre seus símbolos, o ogó, que aparece apenas em um take.

AQUALTUNE

Aqualtune também é uma personagem que possui diferentes versões desenvolvidas para a trama. Seu jovem militar, de vestimentas e adornos que remetem aos guerreiros congolese do século XVI, tem uma paleta de cores que remete a sua linhagem nobre. Fortemente baseada na rainha do reino do Ndongo da mesma época, Mwene Nzinga Mbandi (1582 – 1663).

Tendo também versões de quando foi traficada por portugueses após a Batalha de Ambuíla / Mbwila. Escravizada no Engenho de Porto Calvo (AL), com vestes comuns para trabalho, e rasgadas

após fugir. Além de uma versão mais velha, em que já é uma das líderes do Quilombo dos Palmares, usando como principal referência fotografias de mulheres negras imponentes da época da escravidão, muitas vezes usadas para representar essa figura mítica da história nacional.

GUERREIROS DO CONGO (SÉCULO XVI)

Os Guerreiros do Congo desenhados para o take que retrata a Batalha de Ambuíla / Mbwila, são baseados em gravuras reais da época dos próprios portugueses. Trajes, armas e escudo detalhados que remetem à época, figuras imponentes. Foram desenvolvidos 3 modelos de base, que editados dão forma a outras 10 variantes para uso em cena.

ESCRAVIZADOS

A ilustração dos escravizados traz figuras que visam ser representações respeitadas e sensíveis destas pessoas. Traços fortes e tons neutros, possuem feições baseadas em fotografias reais. Quanto ao figurino, não havia tempo ábil para uma profunda pesquisa em moda do século XVI brasileiro para uma maior precisão visual histórica. Os quatro modelos que foram finalizados, foram baseados em imagens do final do século XVII e XVIII, onde escravizados sempre são representados com tecidos brancos e claros.

5.1. CONCEPT ART - PERSONAGENS

GANGA ZUMBA

Um dos filhos de Aqualtune, Ganga Zumba ou Ganazumba, foi entre 1670 e 1678 o primeiro líder do Quilombo dos Palmares. É ilustrado aqui, como uma figura forte e imponente, possui um penteado diferenciado, já que o mesmo era uma figura de liderança. Quase foi cortado da trama junto de seu irmão Gana Zona por questões de cronograma, sendo vetorizado fora da janela de tempo dedicada a concept art.

GANAZONA

Ganga Zona teria sido também um dos três filhos de Aqualtune. A representação dele buscou trazer a aparência de um indivíduo mais sereno e sábio, de vestes mais longas. Foi bastante simplificado, tendo como base um dos guerreiros congoleses do projeto, o que também busca refletir de forma simbólica, o respeito pela tradição que sua progenitora possa ter dado em sua criação, detalhe muito importante na cultura afro-brasileira como um todo.

FIGURAS ESTÁTICAS

As figuras estáticas são personagens que aparecem por ao menos um ou mais takes do curta, não sendo finalizados por completo, ou passando pelo processo de rigging. Com os seguintes nomes:

Sabina: A única filha que se tem registro de Aqualtune, uma ilustração feita para o take do nascimento de Zumbi.

Zumbi dos Palmares: O líder do Quilombo dos Palmares, com lendas que dizem que Aqualtune é sua avó. Ilustração principalmente de sua cabeça para take em que ele aparece adulto de forma indireta.

Traficante de escravos: Possuindo gravuras da época de referência, ilustração de corpo inteiro apenas para take no navio negreiro.

Adiante, seguem os sketches e ilustrações finalizadas de todas as personagens.

5.1. CONCEPT ART - DUDA MODEL SHEET



Figura 21: Duda - Model Sheet. Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - DUDA & FAFÁ SÉC XVI

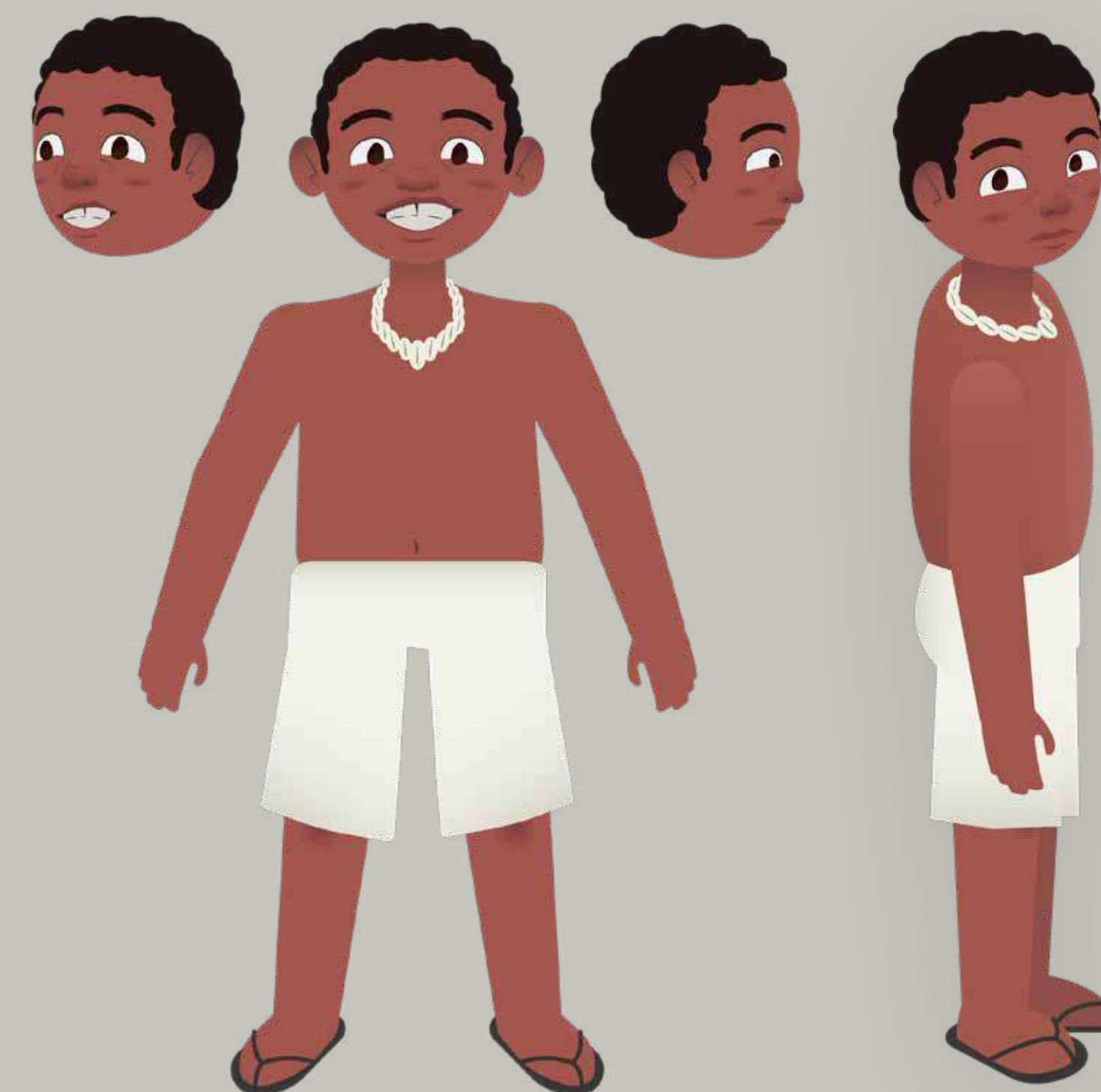
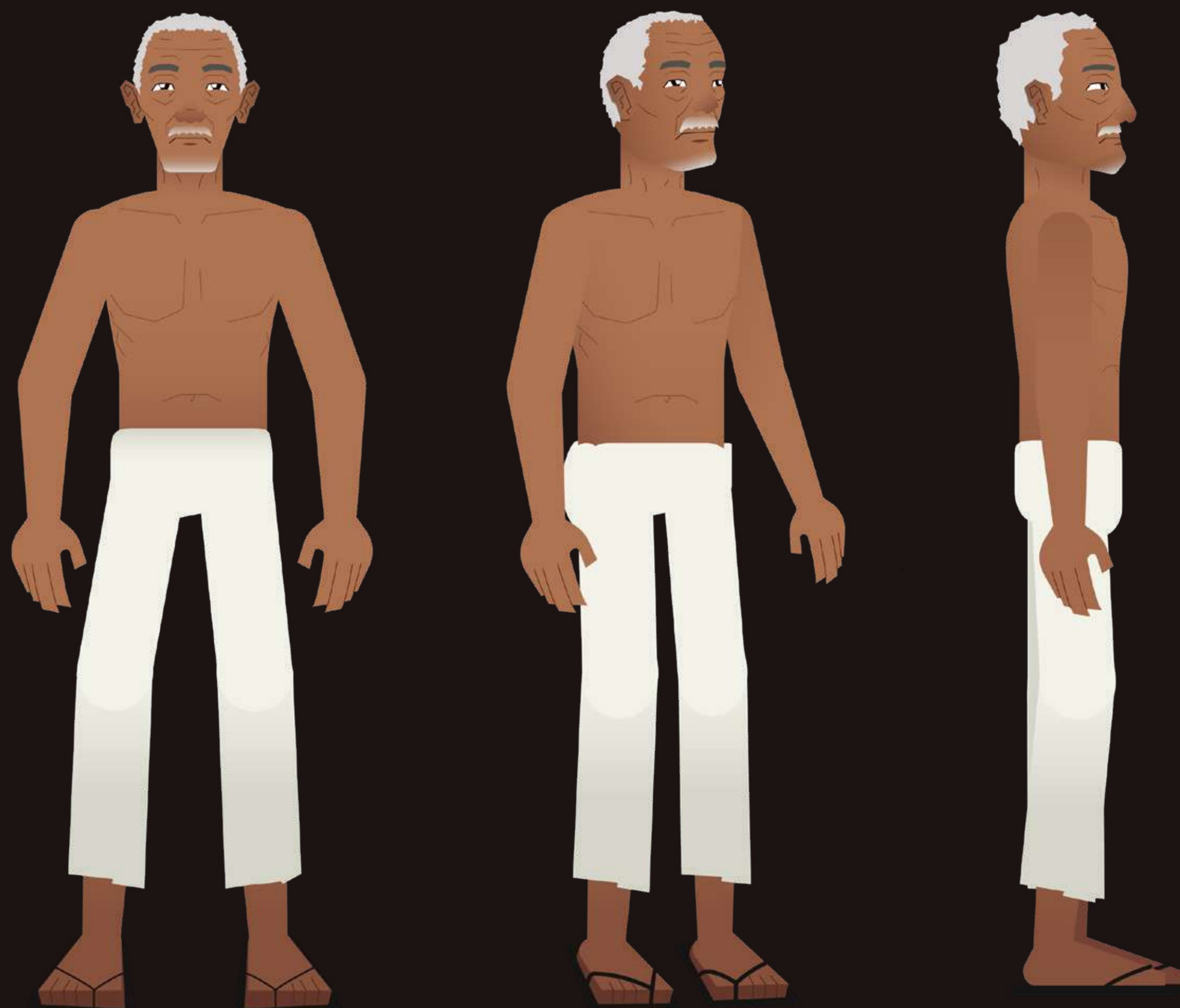


Figura 22: Duda e Fafá no século XVI Model Sheet. Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - FAFÁ MODEL SHEET

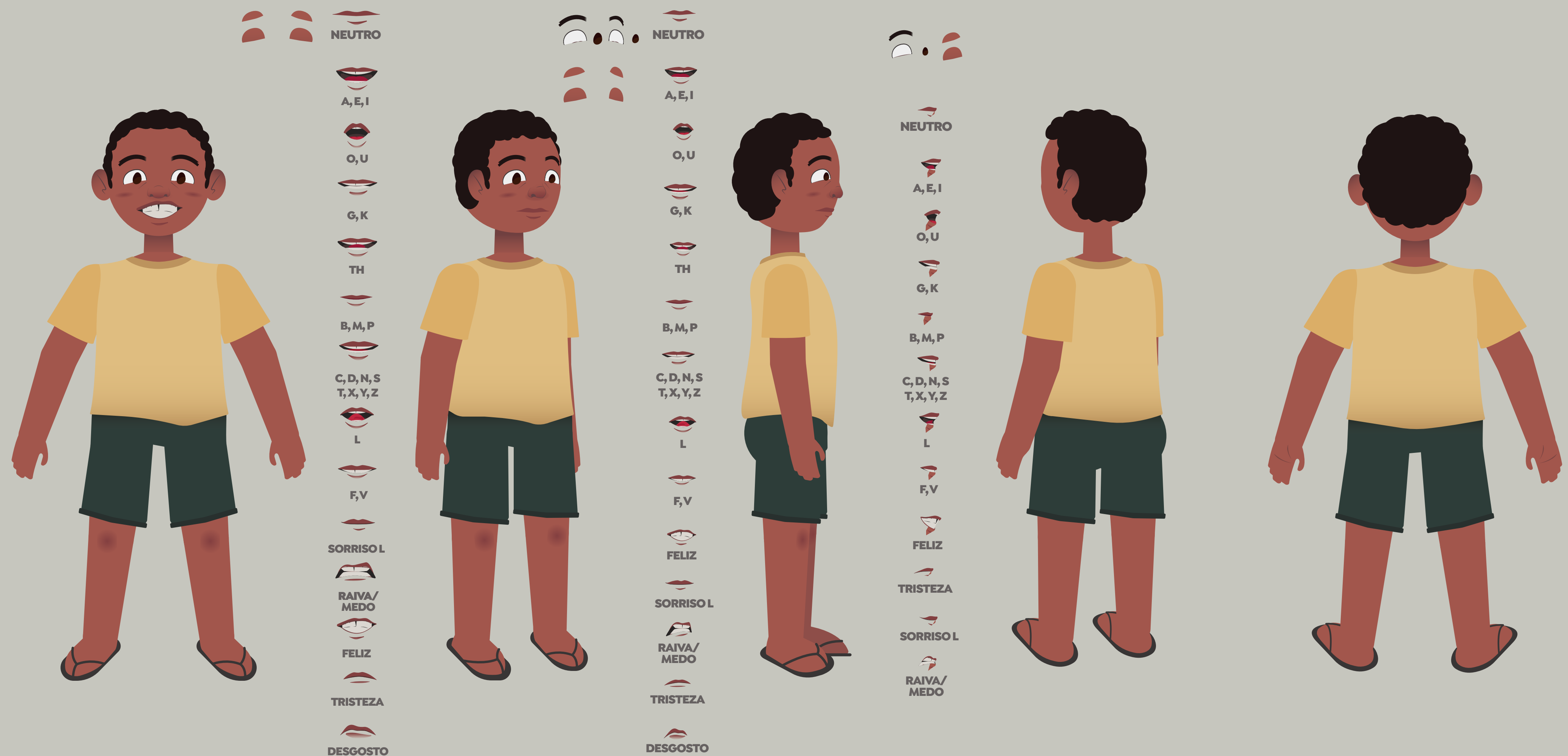


Figura 23: Fafá - Model Sheet. Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - EXU (DIFERENTES FORMAS)



Figura 24: Formas de exu (bolha, estrela, pedra yanguí e esboço de corpo inteiro). Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - EXU PERSONIFICADO



Figura 25: Exu - Model Sheet. Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - OLODUMARÉ



Figura 26: Olodumaré (rascunhos e ilustração final). Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - AQUALTUNE RASCUNHOS



Figura 27: Aqualtune - Esboços Iniciais. Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - AQUALTUNE



Figura 28: Aqualtune - Militar, traficada, escrava (2 vistas) e Palmarina. Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - SABINA & ZUMBI

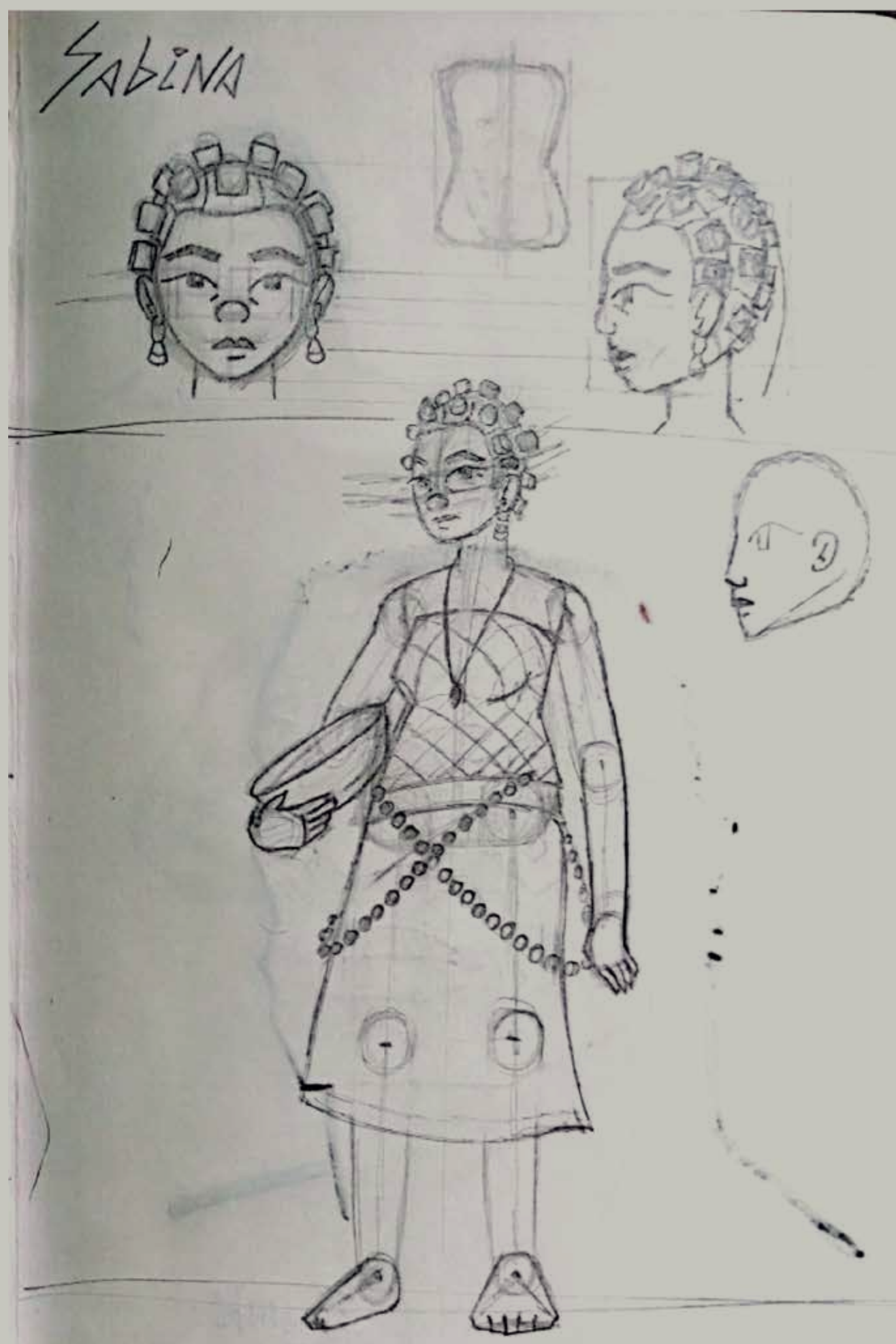


Figura 29: Figuras estáticas - Sabina e Zumbi. Fonte: Acervo pessoal.



5.1. CONCEPT ART - ESCRAVIZADOS (RASCUNHOS)

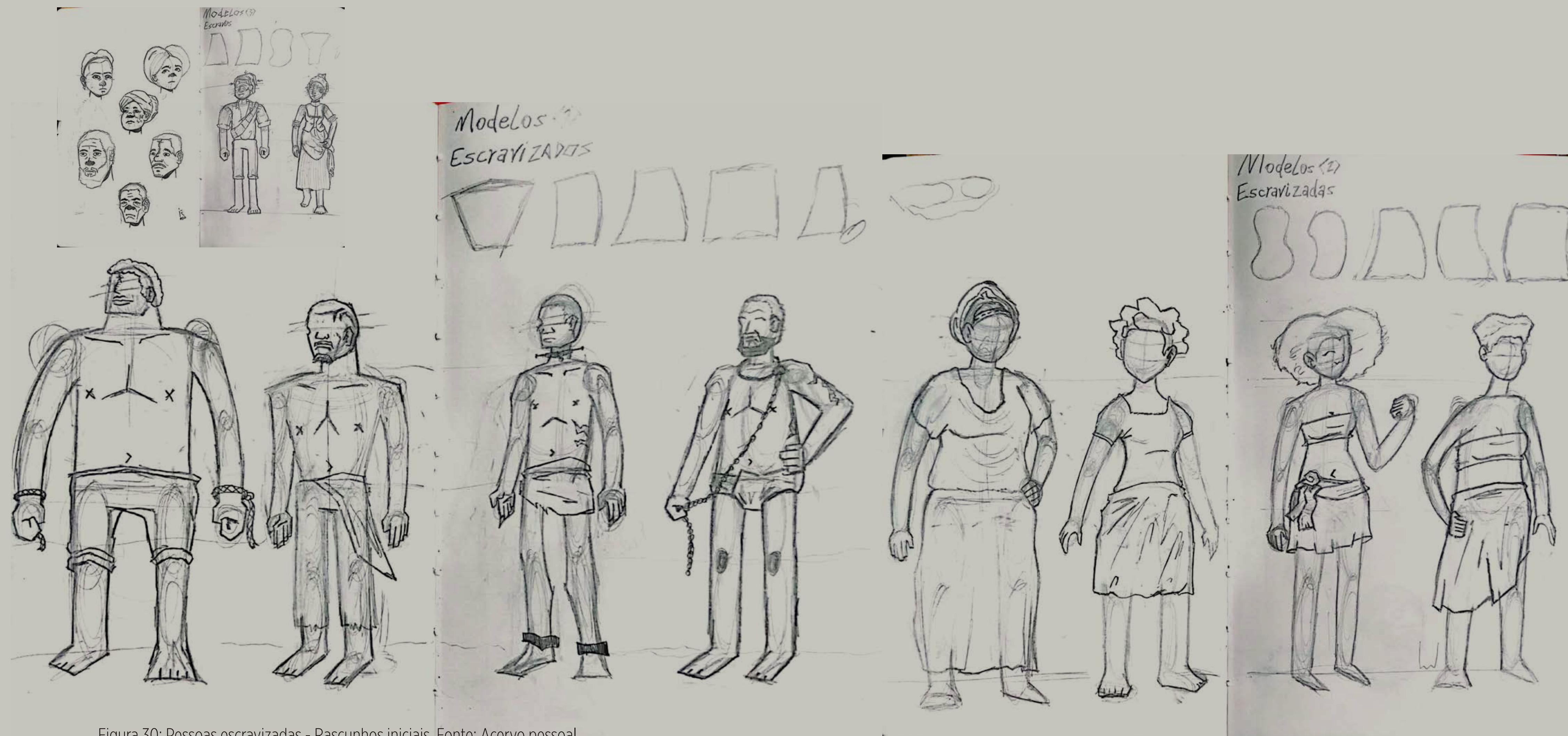


Figura 30: Pessoas escravizadas - Rascunhos iniciais. Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - ESCRAVIZADOS (MODEL SHEET)



Figura 31: Pessoas em estado de escravidão Model sheet - 04 modelos. Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - GUERREIROS DO CONGO (SÉC XVI)



Figura 32: Guerreiros do Reino do Congo - 3 modelos matriz. Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - GANA ZONA



Figura 33: Gana Zona (Vista em perspectiva e posterior). Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - GANGA ZUMBA

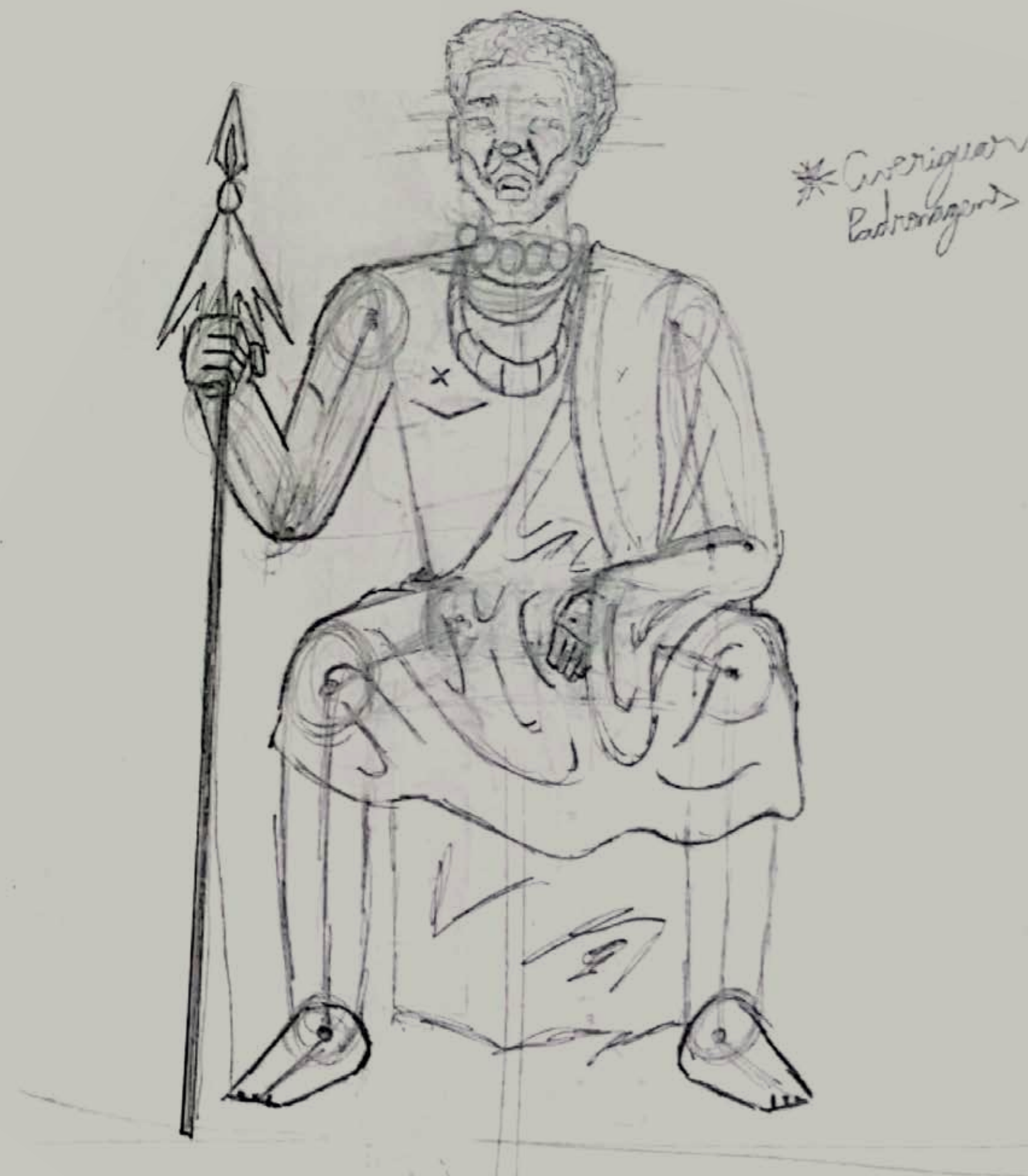


Figura 34: Ganga Zumba (Vista em perspectiva). Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - TRAFICANTE DE ESCRAVOS



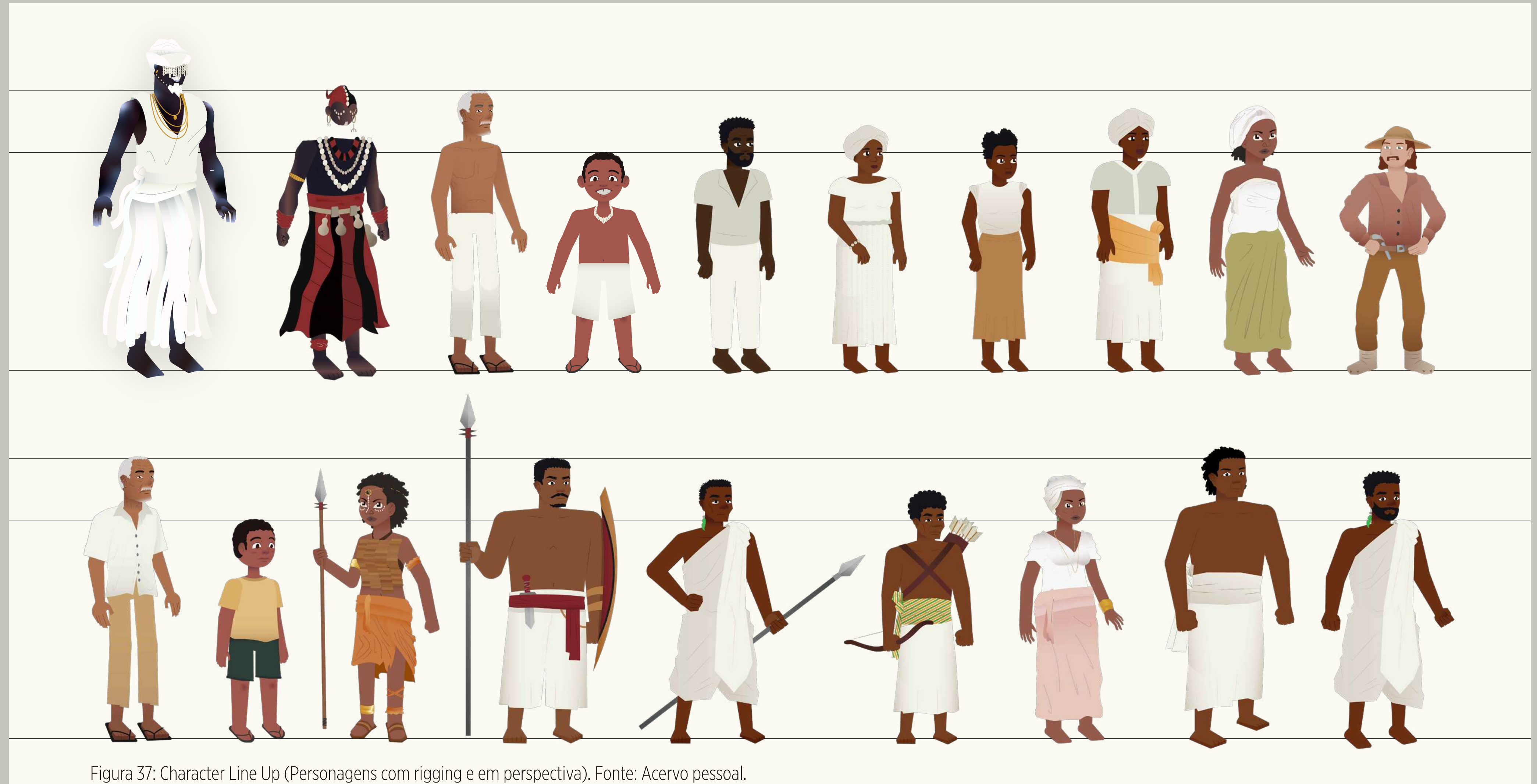
Figura 35: Figuras estáticas - Traficante de escravos e rascunho de fazendeiros escravistas, não finalizados. Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - ZUMBI DOS PALMARES



Figura 36: Figuras estáticas - Zumbi dos Palmares. Fonte: Acervo pessoal.

5.1. CONCEPT ART - CHARACTER LINE UP



5.2. FASE DE VETORIZAÇÃO

A fase de vetorização dos personagens foi a mais demorada de todo o trabalho, desenvolvida entre dezembro de 2023 e maio de 2024. Como estava dentro dos prazos iniciais estabelecidos, percebi que seria um grande desafio vetorizar sozinho todos os 10 personagens e suas variações (de ângulos, formas e versões). Diante disso, consegui contratar uma colega veterana do curso, Thais Ayumi, que aceitou colaborar e passou a se dedicar à vetorização de personagens para as cenas de multidão e suas variações. Havendo a seguinte divisão de tarefas:



Figura 38: Divisão dos personagens a serem vetorizados, Miro. Fonte: Acervo pessoal.

Ao final do primeiro semestre de 2023, após uma reavaliação de que essa fase estava se arrastando por diferentes fatores, ficou faltando apenas as ilustrações dos personagens de Ganga Zona e Ganga Zumba, que quase foram cortados da versão final, porém chegaram a ser vetorizados já na fase de animação de maneira simplificada em comparação aos rascunhos iniciais.

5.3. CONCEPT ART - CENÁRIOS

Diferentemente dos personagens, os cenários foram desenvolvidos diretamente no digital, em uma estratégia para agilizar esta etapa. Por meio do storyboard, neste momento já desenvolvido, listei a necessidade de 30 cenários:

Cenários - 30 pçs

- ÒRUN
 - Águas/lagoa
 - Céu estrelado piscando
- Sistema solar primitivo (+ Theia e Terra)
- Espaço profundo
- Pedreira antiga, árido (2 vistas)
- Portos Séc XVI - 2 (+ navios)
 - Um navio no mar e outro no porto
- Chão e fundo embaçado - vide ref praia?
- Fundo abstrato (Aqual intro)
- Congo Séc XVI (3)
 - Terra batida perspectiva
 - Monte de terra, fundo empoeirado - revisar
- Navio negreiro close - vide ref
- Engenho PG - Alta profundidade
 - 3/4 de uma das paredes (C3-P15) - 20/07
- PALMARES (7)
 - Céu, paisagem, árvore
 - Mata fechada - Panorama médio
 - Mocambo PG 4K
 - Close em ângulo
 - Interior casarão - 31/07-09-08
 - Parede iluminada (cor, abstração)
 - Procurado Zumbi
- Fundo abstrato (Exu)
- Céu noturno estrelado (panorama)
- QUINTAL (6)
 - linha do horizonte p/Fafá PP e Duda PM
 - Fr - Mangueira e tronco PG, casa ao fundo
 - SL - Mangueira e tronco PG, trás + linha do horizonte/paisagem
 - (T) 3/4 - PML - 29/08
 - Tronco e casa ao fundo

Use com estas resoluções: 4320p (8K): **7680 x 4320**. 2160p (4K): **3840 x 2160**

30/30

Difíceis/demorados (T)

Figura 39: Cenários a serem vetorizados, Miro. Fonte: Acervo pessoal.

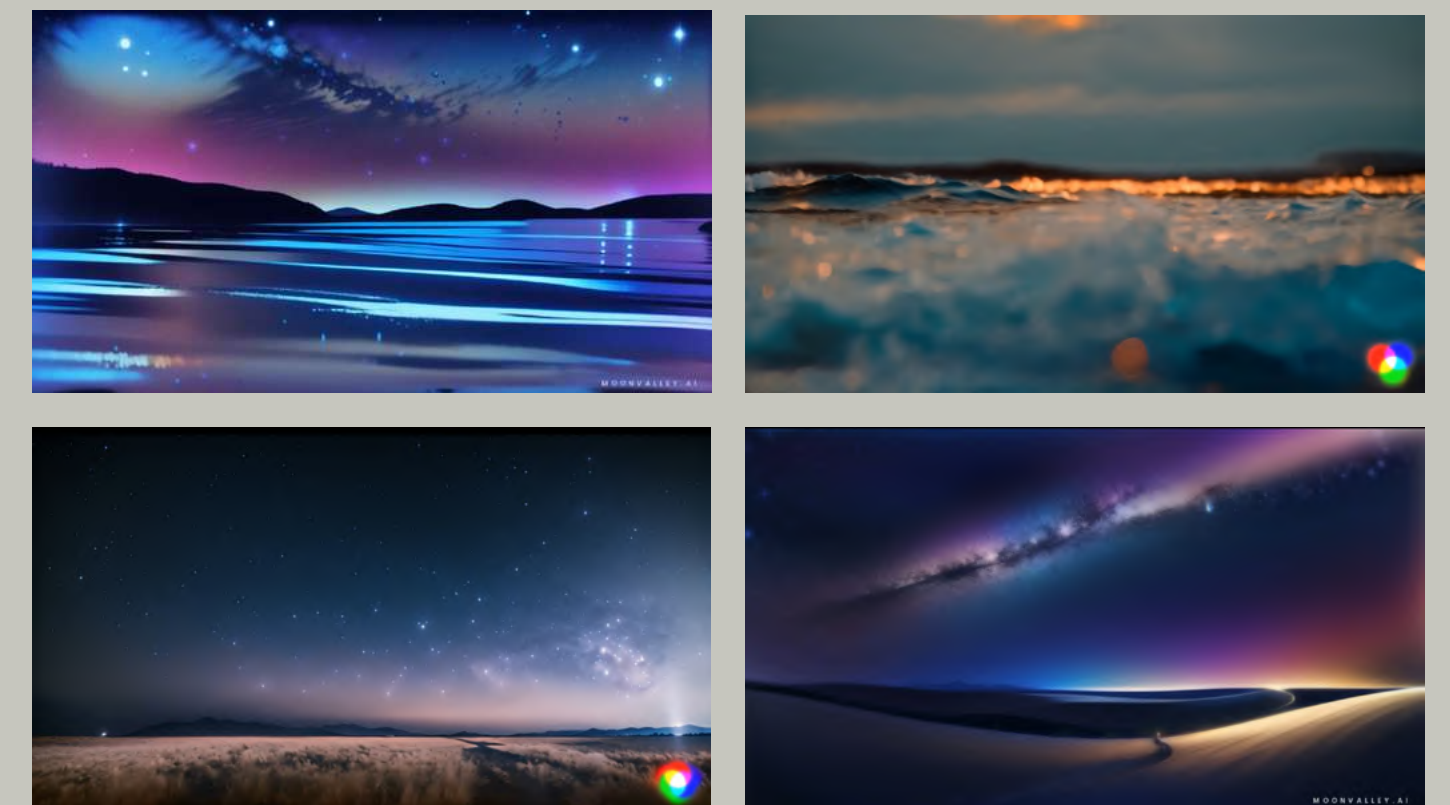
5.3. CONCEPT ART - CENÁRIOS



Figura 40: Cenário Òrun, e videos criados a partir de inteligência artificial, Moonvalley (ao lado). Fonte: Acervo pessoal.

ÒRUN

A partir do mundo espiritual, o Òrun é na cultura iorubá, segundo Sàlámì (2015, p. 15), “domínio primordial dos começos e território espiritual dos orixás”. E neste primeiro cenário, foi almejado representar o etéreo, remeter ao divino e também uma dose de estranheza, então são as ilustrações mais diferentes do projeto, pois também são um cenário animado. Na fase de estudos para sua confecção vale-se destacar um estudo de inteligência artificial, com o uso da plataforma da Moonvalley.ai, para criação de vídeos de referência e alguns usados de base para buscar trazer um diferencial para essas ilustrações.



5.3. CONCEPT ART - CENÁRIOS

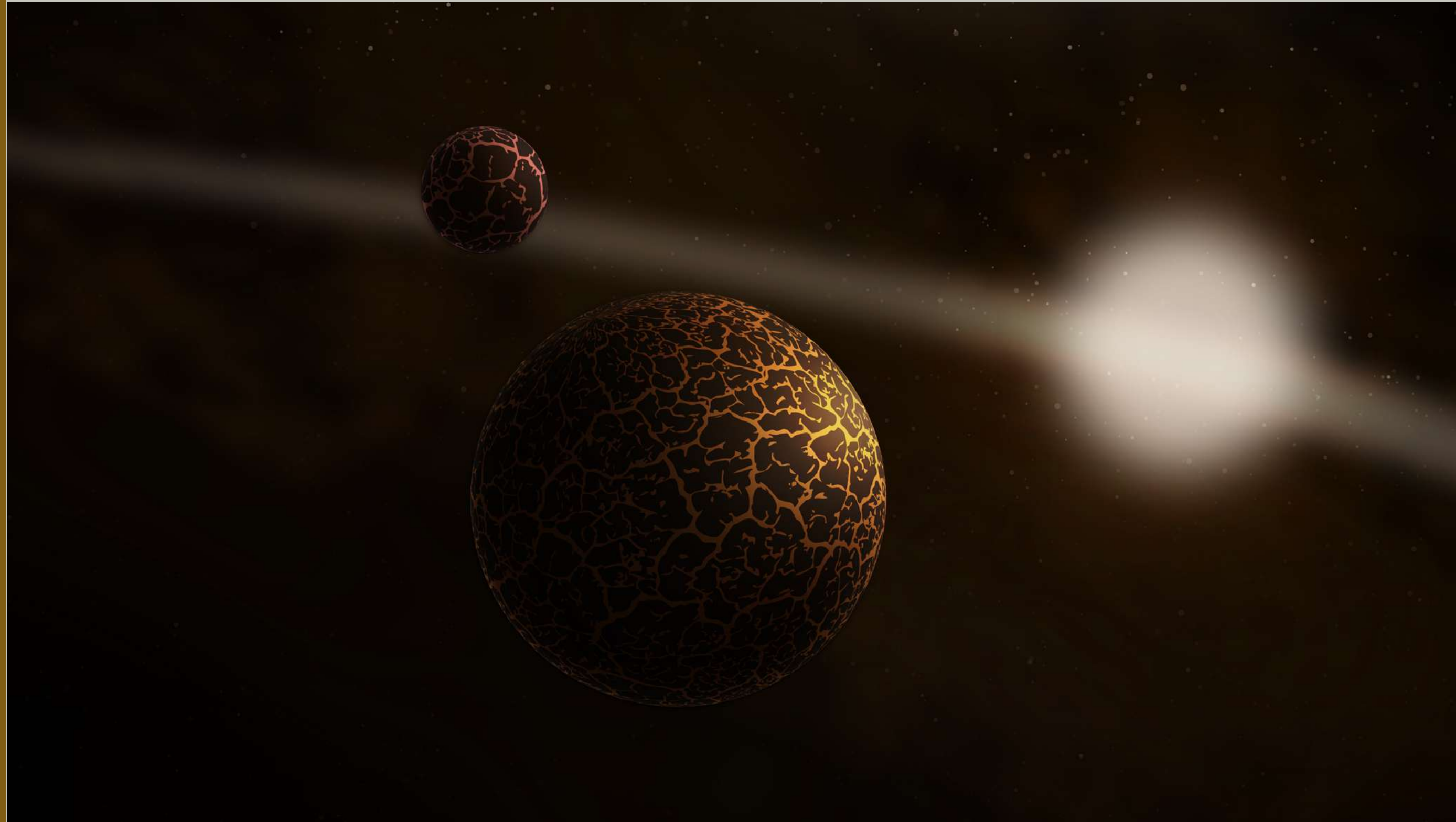


Figura 41: Sistema solar primitivo (Theia e Terra) e Espaço profundo. Fonte: Acervo pessoal.

SISTEMA SOLAR PRIMITIVO

O sistema solar primitivo apresenta Theia e a Terra em uma composição dinâmica, junto a cores quentes que destacam a vizinhança cósmica em formação. Momento que presta homenagem a série de documentários científicos “Cosmos: Uma Odisseia no Espaço” (2014), que possuem intervenções animadas que também foram de forte influência no projeto.

Foi realizada também a ilustração do “Espaço profundo” para uso em diferentes momentos na primeira metade da cena 01.



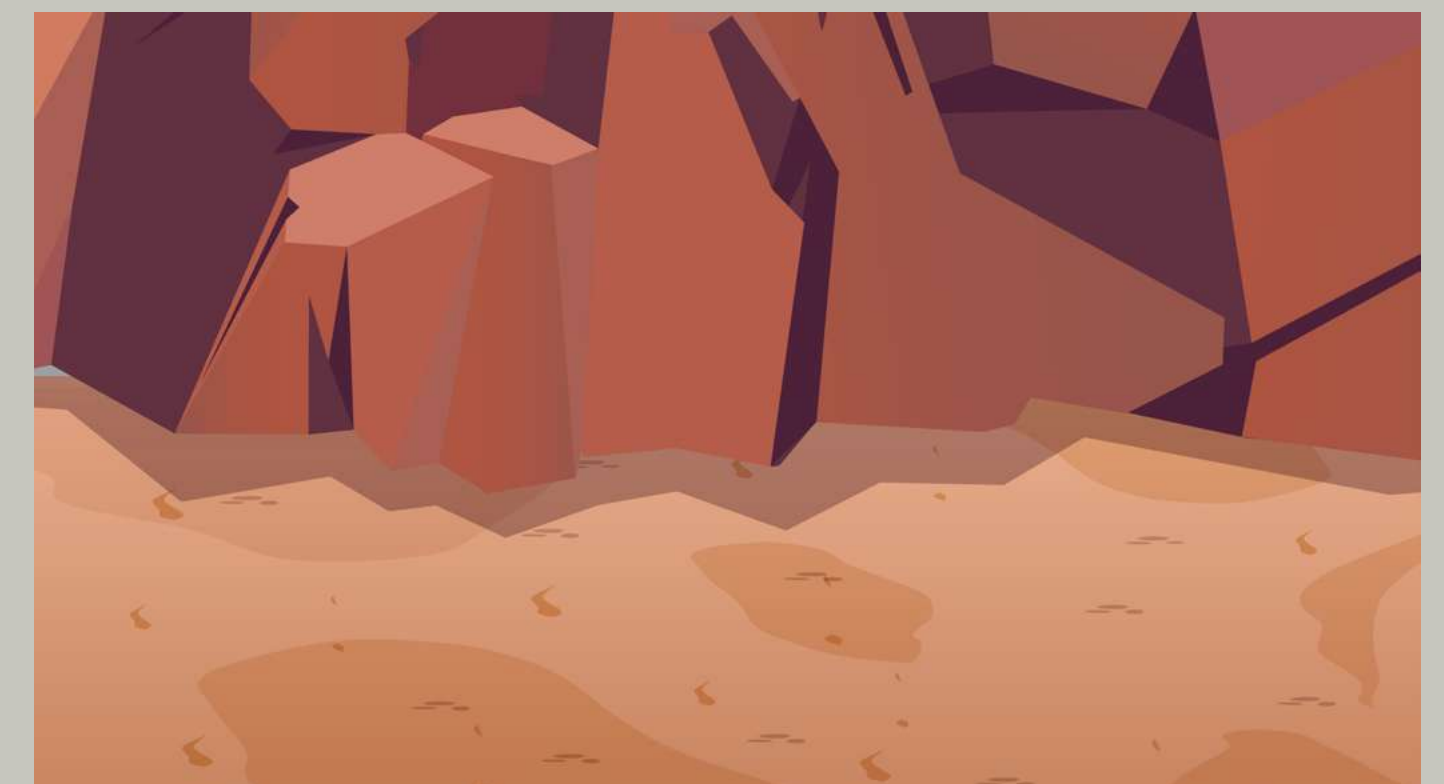
5.3. CONCEPT ART - CENÁRIOS



Figura 42: Pedreira antiga (vista 1 e vista 2). Fonte: Acervo pessoal.

PEDREIRA ANTIGA

A pedreira é uma paisagem que visa transmitir uma sensação de história e permanência. A segunda vista acabou por ser descartada. Baseada na ideia da pedra yanguí ser ancestral na cultura iorubá. Possui também elementos gráficos fornecidos no banco de vetores e imagens gratuitas, freepik.com.



5.3. CONCEPT ART - CENÁRIOS



Figura 43: Costa brasileira e Mar aberto. Fonte: Acervo pessoal.

COSTA BRASILEIRA E MAR ABERTO

A ilustração destes cenários tinham como desafio criar uma única base que eu pudesse fazer dois takes diferentes e não fossem iguais. A solução encontrada foi criar uma imagem que remetesse a uma costa e presença de “terra firme”, com camadas que pudessem ser ocultas e a arte também ser utilizada como mar aberto. Há aqui o início de testes de vetorização de imagens no intuito de um estilo fora de algo totalmente *flat*.



5.3. CONCEPT ART - CENÁRIOS



Figura 44: Costa brasileira em terra firme e Navio Negreiro. Fonte: Acervo pessoal.

COSTA BRASILEIRA EM TERRA

Este cenário apresenta uma visão simples de terra batida perto de onde caravelas e navios negreiros atracavam, por se passar no século XVI tomei a liberdade de ter o mínimo de construções visíveis neste ângulo, visto que é um take onde o foco estaria em pessoas africanas escravizadas e recém chegadas.



5.3. CONCEPT ART - CENÁRIOS



Figura 45: Reino Congo Séc XVI - Paisagem em plano aberto e chão em ângulo (Batalha de Ambuíla / Mbwila).
Fonte: Acervo pessoal.

AMBUÍLA - REINO DO CONGO

O plano aberto que se passa na cidade de Ambuíla, hoje pertencente à Angola, é cenário da batalha de Ambuíla/ Mbwila, ocorrida em 29 de outubro de 1665. Com a presença de poeira e cores quentes, visando transmitir uma grandiosidade para o evento.



5.3. CONCEPT ART - CENÁRIOS

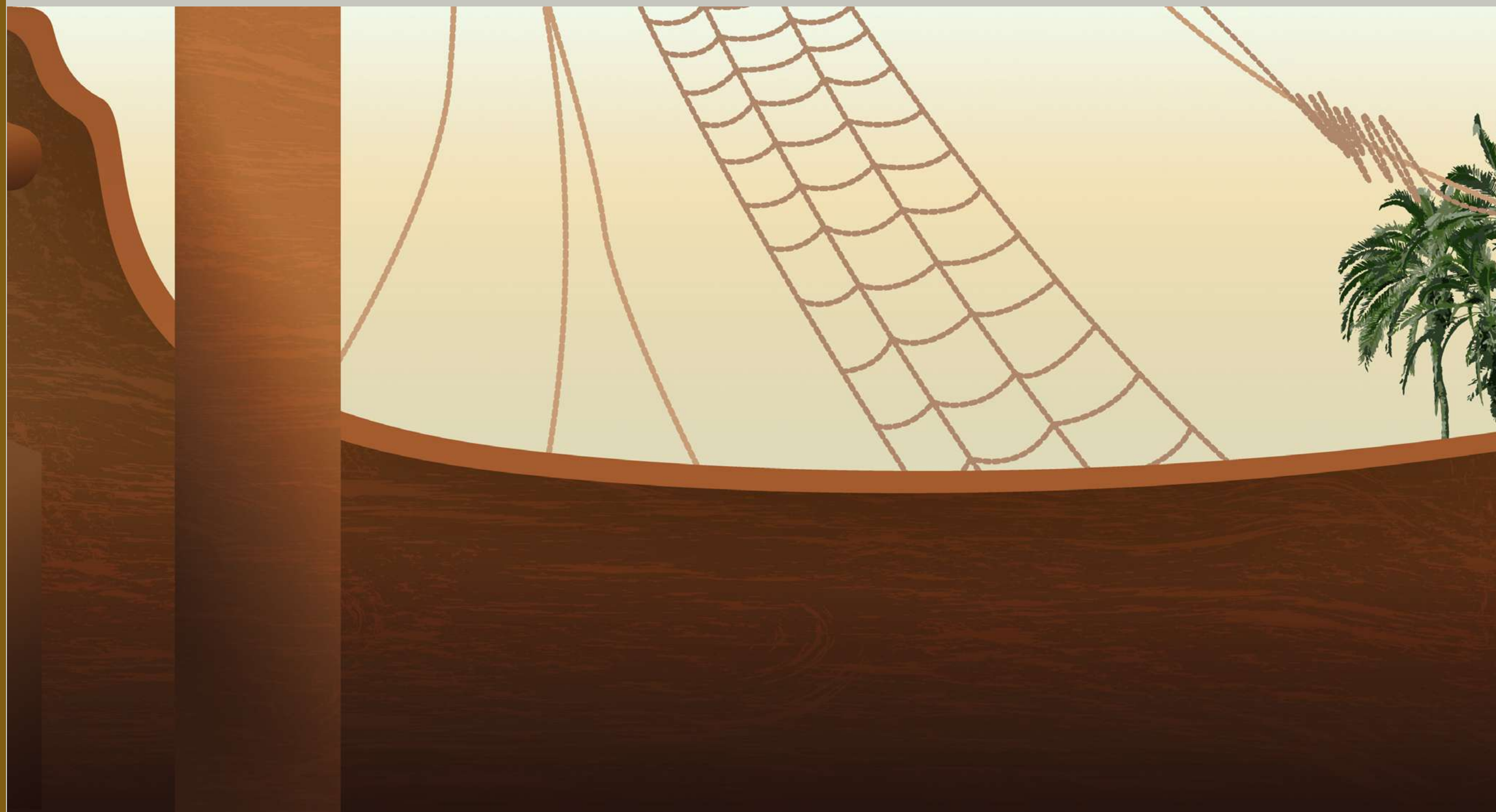


Figura 46: Interior de navio negreiro. Fonte: Acervo pessoal.

INTERIOR DE NAVIO NEGREIRO

A ilustração do interior do navio negreiro busca ser claustrofóbica, com tons escuros e texturas amadeiradas que estavam sendo testadas.

5.3. CONCEPT ART - CENÁRIOS

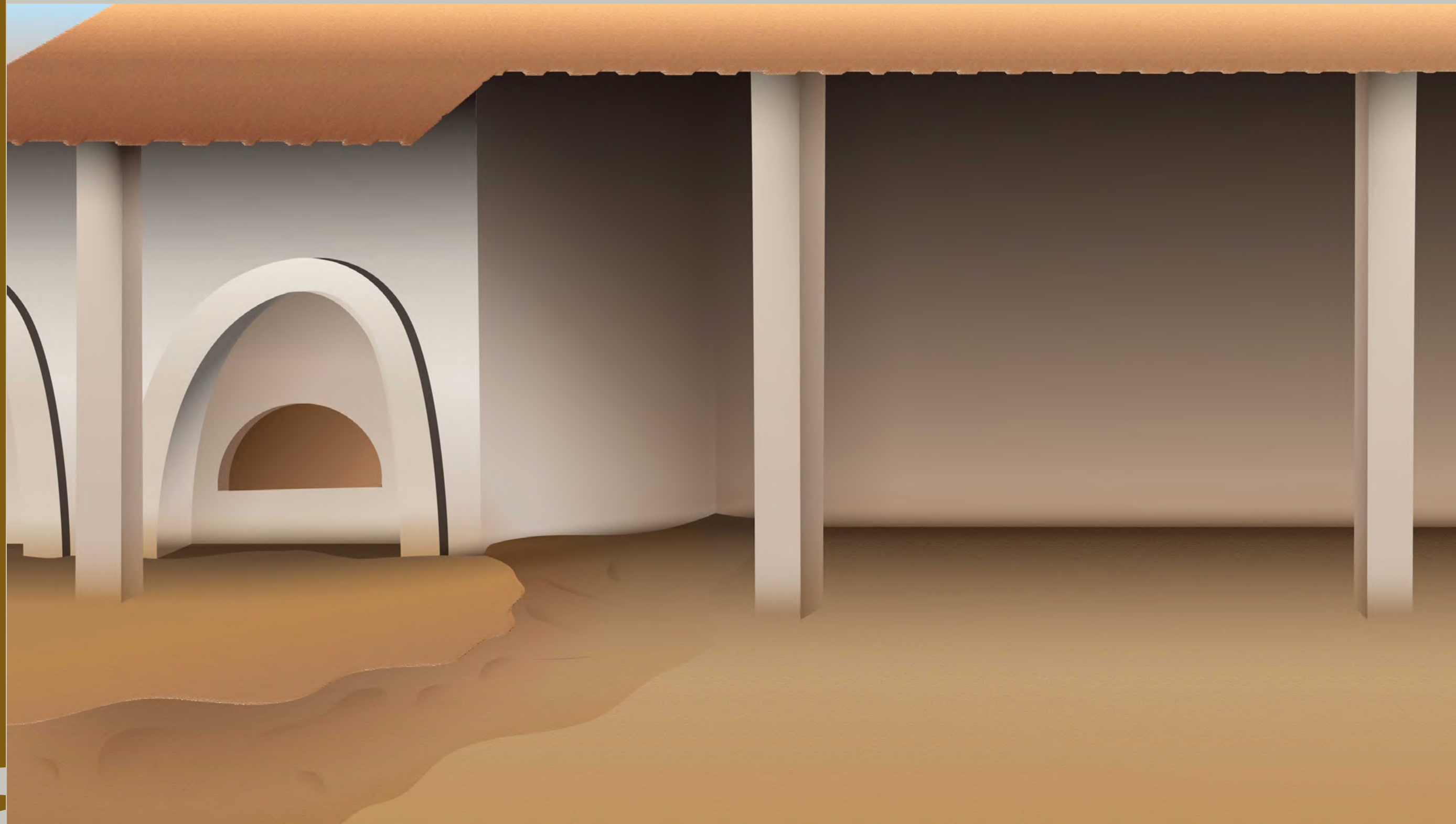
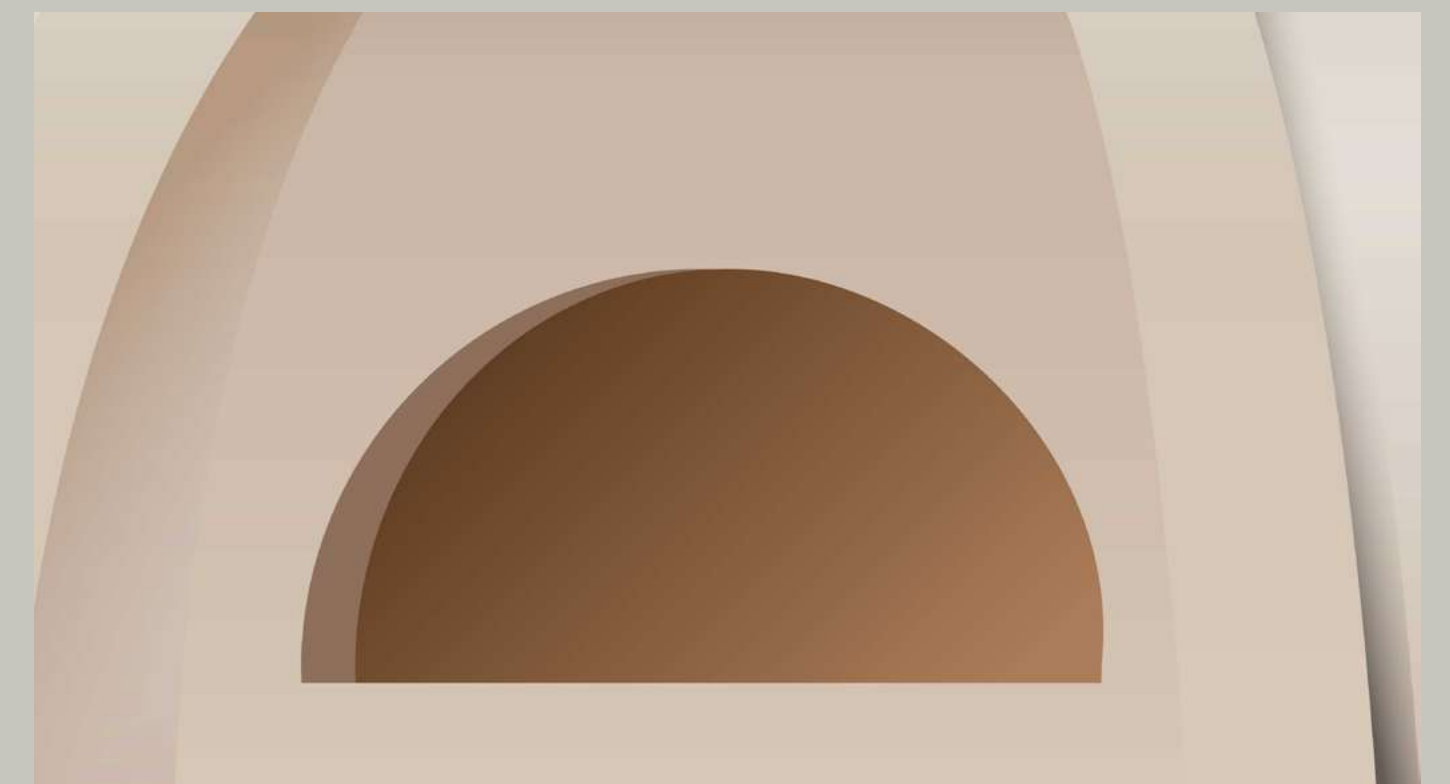


Figura 47: Engenho de Porto Calvo e Close na parede. Fonte: Acervo pessoal.

ENGENHO DE PORTO CALVO

O engenho é retratado em um enquadramento que apenas dê noção do tamanho dos casarões em que pessoas em situação de escravidão trabalhavam. Foi baseada em algumas gravuras de casarões com escravos desempenhando suas funções. A climatização usa tons quentes e iluminação suave para reforçar o contexto histórico e geográfico.



5.3. CONCEPT ART - CENÁRIOS



Figura 48: Serra da Barriga - Plano fechado e paisagem. Fonte: Acervo pessoal.

SERRA DA BARRIGA

A Serra da Barriga, região do quilombo dos palmares, é ilustrada em dois momentos: um panorama aberto que destaca a paisagem subindo a serra, e em outro, num plano mais fechado que explora sua densidade natural. Ela se localiza hoje no estado de Alagoas, no atual município de União dos Palmares, na época do quilombo, fazia parte da Capitania de Pernambuco.



5.3. CONCEPT ART - CENÁRIOS



Figura 49: Quilombo dos Palmares - Interior casarão (aplicado e descartado à direita). Fonte: Acervo pessoal.

QUILOMBO DOS PALMARES

O Quilombo dos Palmares foi o maior e mais significativo quilombo do Brasil no período colonial, chegando a abrigar cerca de 20 mil pessoas. Sua destruição ocorreu em 1694, em uma investida das forças portuguesas. No projeto, sua ilustração se passa em meio a um de seus primeiros mocambos, tendo por referência o “Parque Memorial Quilombo dos Palmares”.



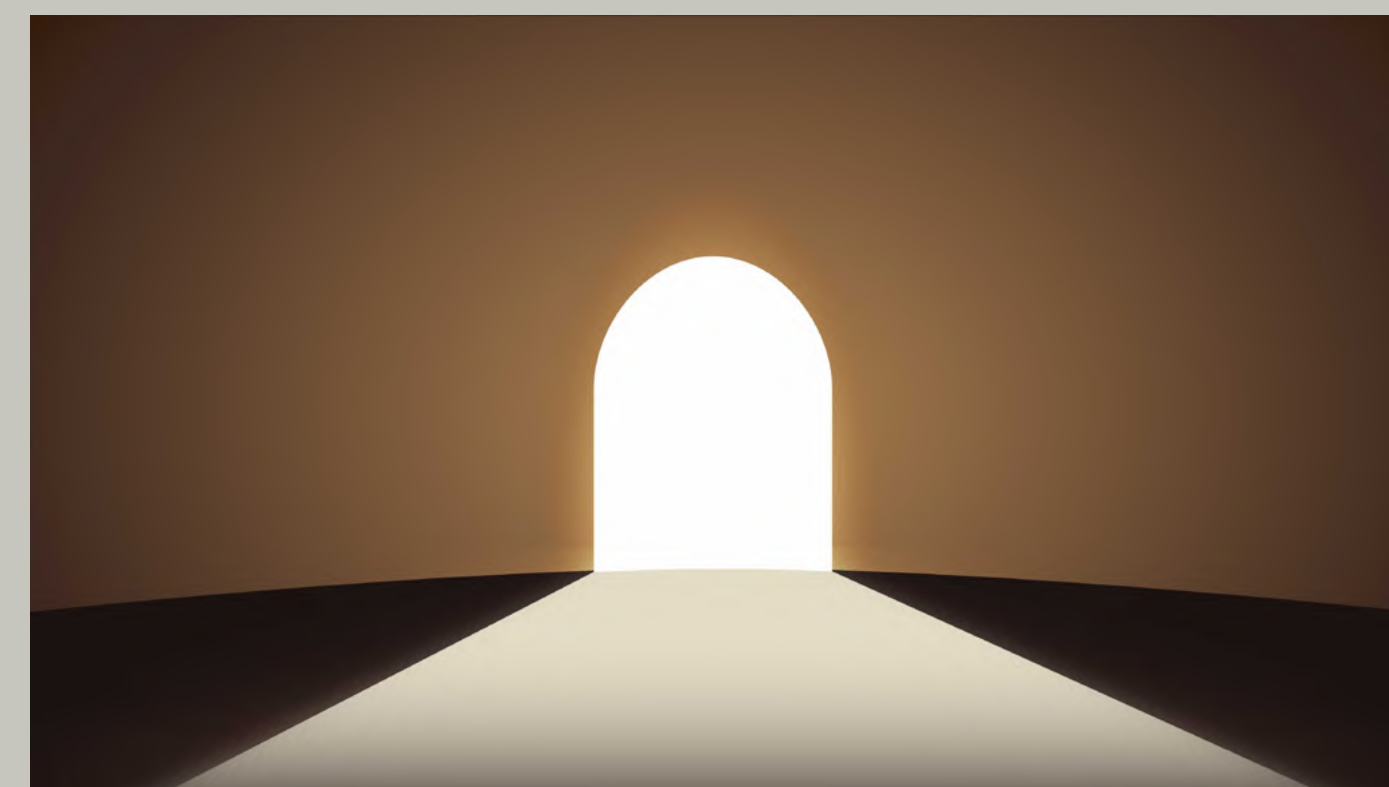
5.3. CONCEPT ART - CENÁRIOS



Figura 49: Quilombo dos Palmares - Interior casarão (descartado ao lado). Fonte: Acervo pessoal.

QUILOMBO DOS PALMARES

O interior de um dos casarões principais, são para os takes em que Sabina está dando a luz a Zumbi, com uma variante descartada pela dificuldade de finalizar a animação no prazo.



5.3. CONCEPT ART - CENÁRIOS

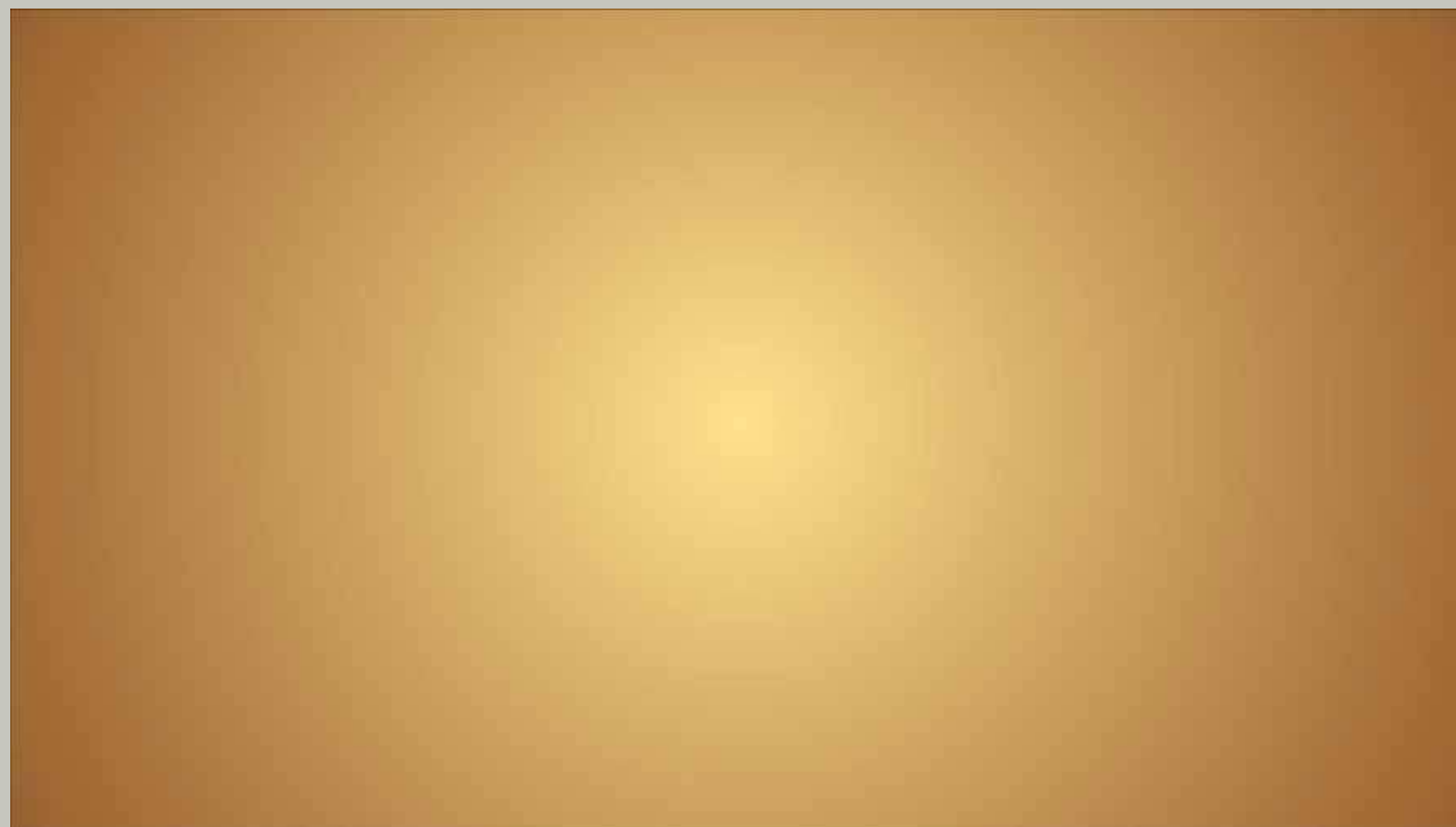


Figura 50: Parede - Zumbi Procurado. Fonte: Acervo pessoal.

PAREDE - ZUMBI PROCURADO

A parede e o cartaz de Zumbi, possui muito desgaste, com foco no jogo de luz vindo de cima para baixo da esquerda para direita. Take procura enfatizar a narrativa de resistência e a perseguição enfrentada pelos líderes quilombolas.

5.3. CONCEPT ART - CENÁRIOS



FUNDOS ABSTRATOS

No curta, viu-se a necessidade de 03 fundos abstratos para cenas em que o foco é o personagem. O primeiro é uma parede em que destaca Sabina, sua mãe e seu filho de forma quase divina. No segundo, de Exu, possui uma paleta vibrante para capturar a energia simbólica do orixá, também representada no efeito “Kirby Krackle”, criado por Jack Kirby, utilizado para ilustrar tipos de energia não especificados. E no último, um fundo para a apresentação de Aqualtune, faz uso da cor lilás por ser amplamente associada à realeza e nobreza na antiguidade, além de trazer uma paleta muito rica para o take completo.

Figura 51: Fundos abstratos (Setup de cena). Fonte: Acervo pessoal.

5.3. CONCEPT ART - QUINTAL



Figura 52: Quintal - Vista frontal (Plano aberto e close). Fonte: Acervo pessoal.

QUINTAL

As ilustrações do quintal evocam uma atmosfera de aconchego e pertencimento, onde a mangueira, com seu tronco imponente, simboliza a ancestralidade e a continuidade entre gerações. A casa ao fundo reforça a sensação de lar e laços familiares, enquanto a linha do horizonte e o céu estrelado unem as diferentes vistas em um pensamento técnico para a animação, carregando também o simbolismo de um bom momento sob a luz das estrelas. Essas artes, em conjunto, traduzem um sentimento de aconchego e intimidade que permeia a relação entre os protagonistas.



5.3. CONCEPT ART - CENÁRIOS

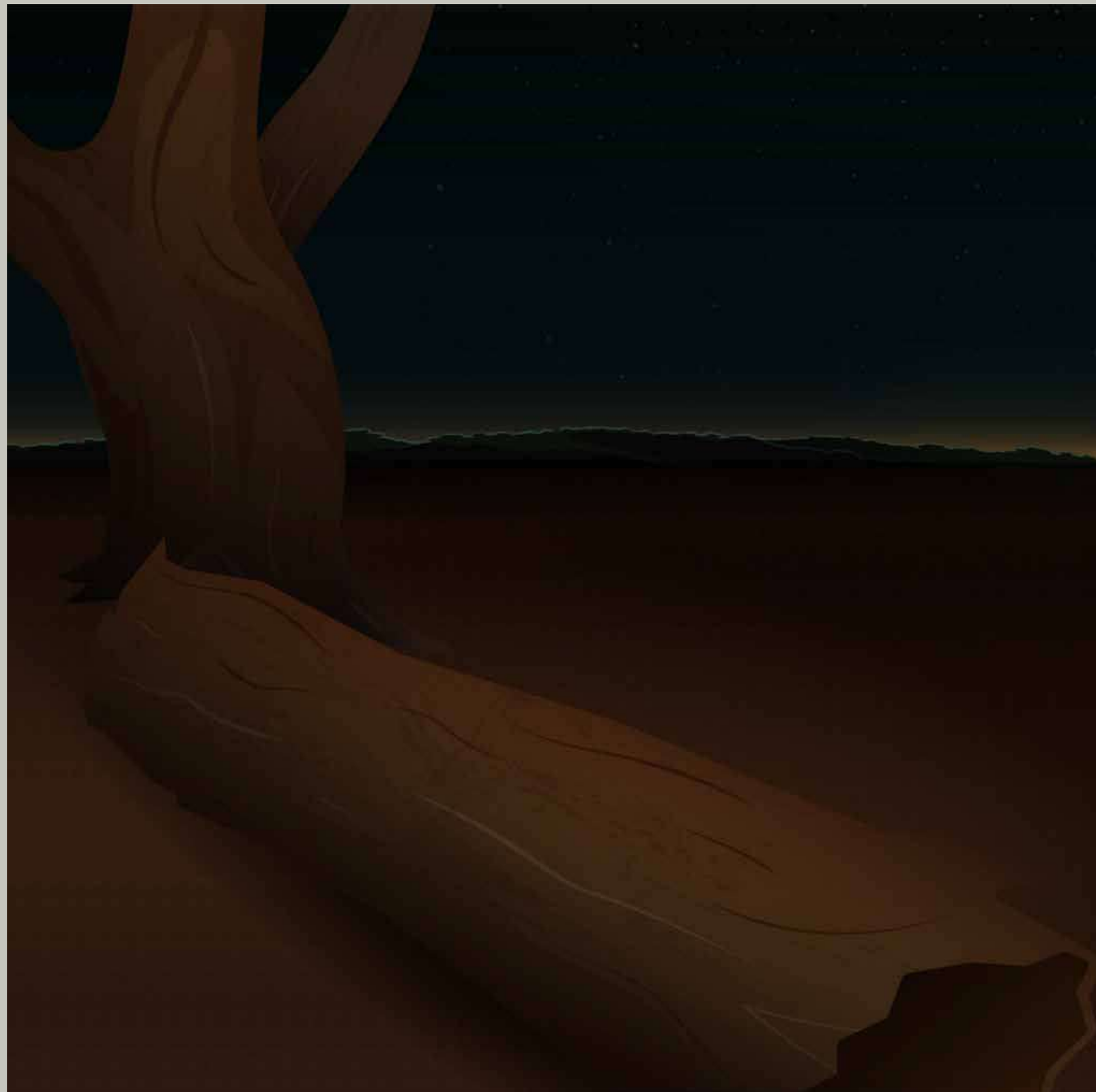


Figura 53: Quintal - Vista em perspectiva, posterior e linha do horizonte. Fonte: Acervo pessoal.

5.3. CONCEPT ART - CENÁRIOS

PANORAMA CÉU NOTURNO ESTRELADO

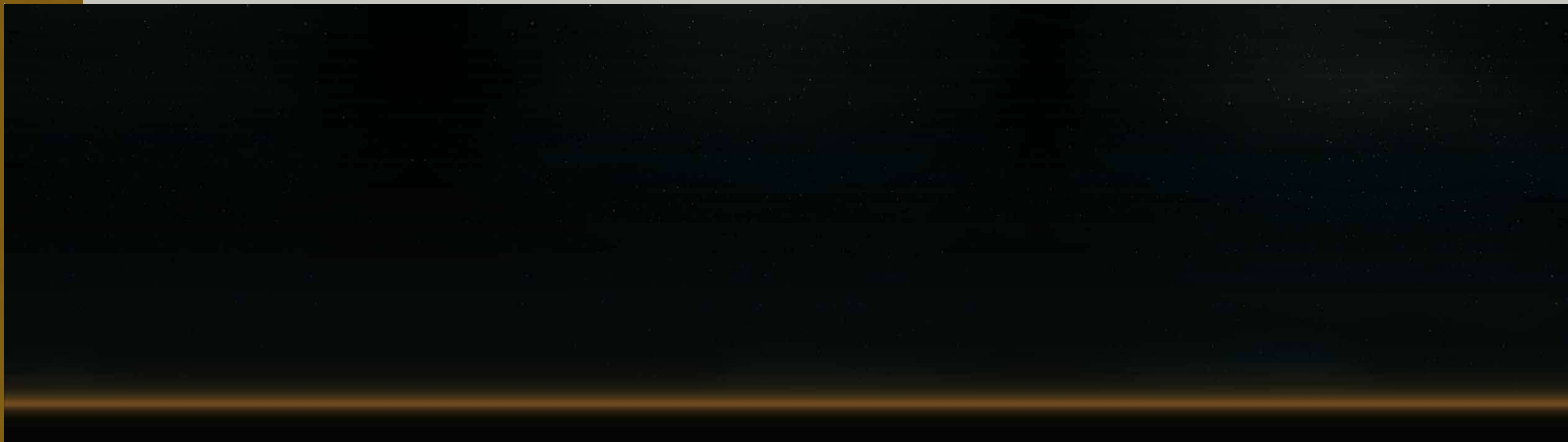


Figura 54: Céu noturno estrelado (panorama). Fonte: Acervo pessoal.

5. PRODUÇÃO

5.4. SELEÇÃO DE DUBLADORES

A trama proposta exigiu a seleção de apenas duas vozes: uma Duda e outra para Fafá. Para a voz de Fafá, já havia combinado previamente com Thomas Salles, amigo e estudante de atuação e dublagem, que assumiu o papel.

Para o papel de Duda, inicialmente tentei contato com uma escola de teatro, cinema e dublagem da cidade, Academia de Cinema Hollywood, porém, não obtive resposta. Em seguida, recorri aos canais de divulgação internos da universidade, como a ACI FAAC, onde desenvolvi duas artes para divulgação:

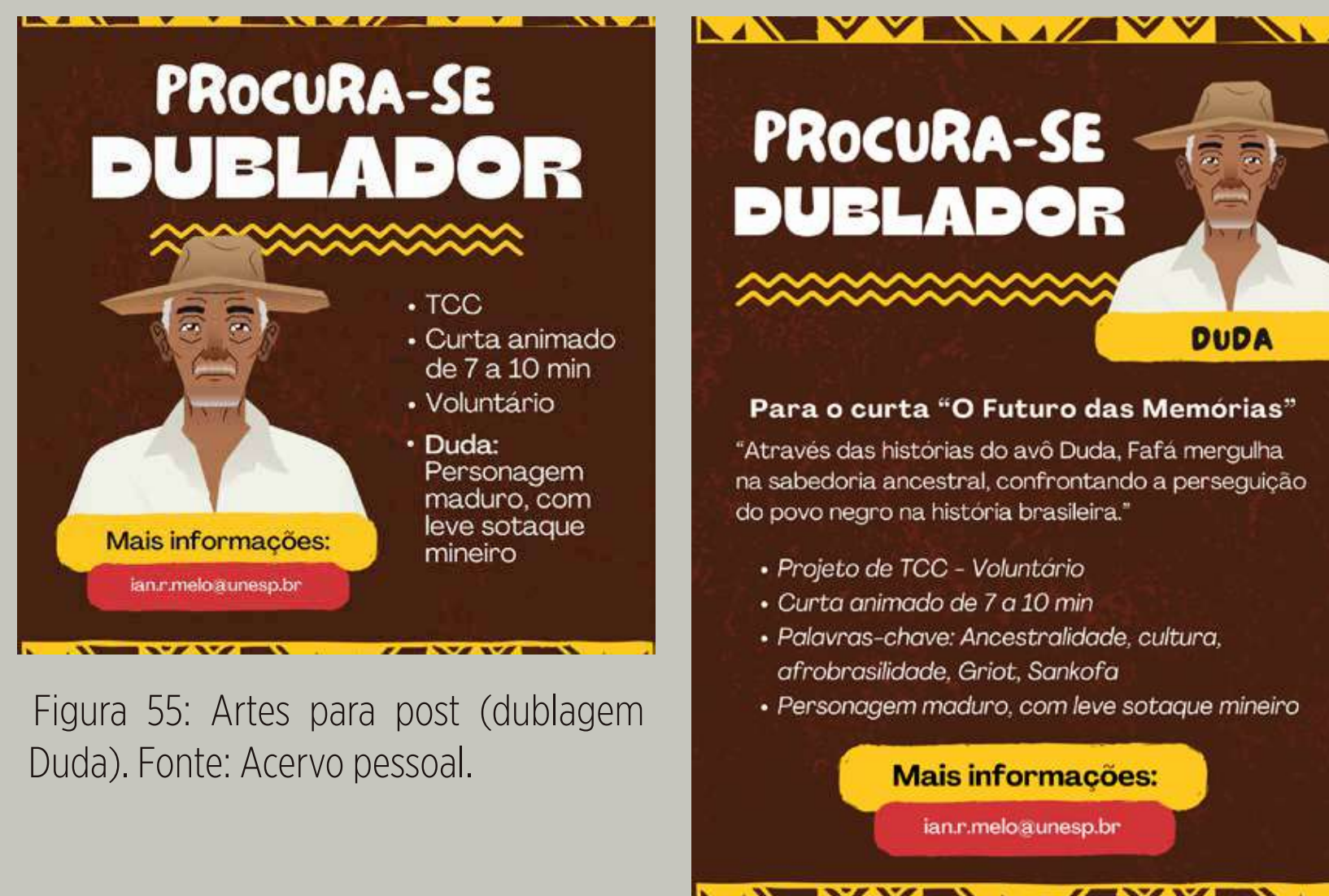


Figura 55: Artes para post (dublagem Duda). Fonte: Acervo pessoal.

Além disso, consultei amigos que eram estudantes ou entusiastas da dublagem, e consegui assim mais um contato. Junto a esses candidatos, preparei um texto para as audições:

“Oi, sô o Duda. Mineiro de coração, carrego as histórias e tradições que moldaram minha vida. Sou tranquilo, aposentei faz uns anos, moro com a muié e vivo perto dos fio aqui na roça. Tenho uns netos, mas tudo mais véio, só o Fafá que ajudo a criar com a filha. Prazer, viu?”

A seleção das vozes foi realizada através de testes, junto a professora Msc. Joyce no processo de avaliação. Após a análise, Guilherme Stefano foi selecionado para dar voz a Duda.

5.4.1. CAPTAÇÃO DE VOZES

As captações das vozes, realizadas em janeiro de 2024, tiveram duas sessões principais. No dia 6 de janeiro, um sábado, foi feito um ensaio para alinhar as interpretações e garantir que ambos os dubladores estivessem familiarizados com os personagens. Já no domingo, 14 de janeiro, ocorreu uma segunda sessão para esclarecimento de dúvidas e gravação das primeiras versões. Todo o processo foi realizado remotamente, cada dublador estava em sua própria residência. Thomas que já possuía equipamento semi-profissional devido aos seus estudos, gravou com uma qualidade técnica adequada. No caso de Guilherme, que não possuía equipamento semelhante, improvisamos uma forma caseira de isolamento acústico em seu quarto, onde utilizou o fone de seu celular para a captação.

5. PRODUÇÃO

Apesar de ser a primeira versão da dublagem, já estava previsto que, ao menos, uma nova sessão de gravação seria necessária para refinar os áudios. A segunda sessão foi realizada na primeira semana de novembro de 2024, com Thomas emprestando um de seus microfones a Guilherme, dado que ambos residem em São Paulo. A mixagem final foi uma das últimas etapas antes da apresentação do resultado final.

5.5. ANIMATIC

O animatic é uma ferramenta fundamental na produção de qualquer tipo de produto audiovisual, funcionando como uma versão preliminar do filme e permitindo visualizar o ritmo, o timing e o fluxo narrativo antes de iniciar a animação final. Durante a produção, foi desenvolvido logo após a primeira captação de vozes dos personagens principais, utilizando o storyboard como base. Nesse processo, organizei uma “biblioteca de sons” de efeitos sonoros e trilhas temporárias, estas servindo apenas como referência para definir o clima e a atmosfera desejados, já que a trilha original seria composta posteriormente.

O objetivo central do animatic foi criar um rascunho do curta, e como ele deveria ser. Entre fevereiro e março de 2024, foram feitas as três primeiras versões, com pequenas alterações, principalmente na escolha das trilhas sonoras usadas como referência, especialmente em momentos-chave no meio e final da narrativa. Esses ajustes marcaram os principais pontos de partida para dar prosseguimento às demais etapas.

Entre setembro e Novembro de 2024, desenvolvi mais uma versão do animatic, desta vez junto a trilha sonora original composta para o curta, o que permitiu realizar uma mixagem inicial, aproximando ainda mais o animatic do corte final.

5.6. DO PROCESSO DE ANIMAÇÃO

O ToonBoom Harmony foi a principal ferramenta digital utilizada. O projeto foi idealizado em torno do programa, a maioria dos takes foram montados e animados no mesmo. O After Effects também foi utilizado no intuito de poupar tempo em takes curtos com animações mais simples que não necessitavam de *rigging*.

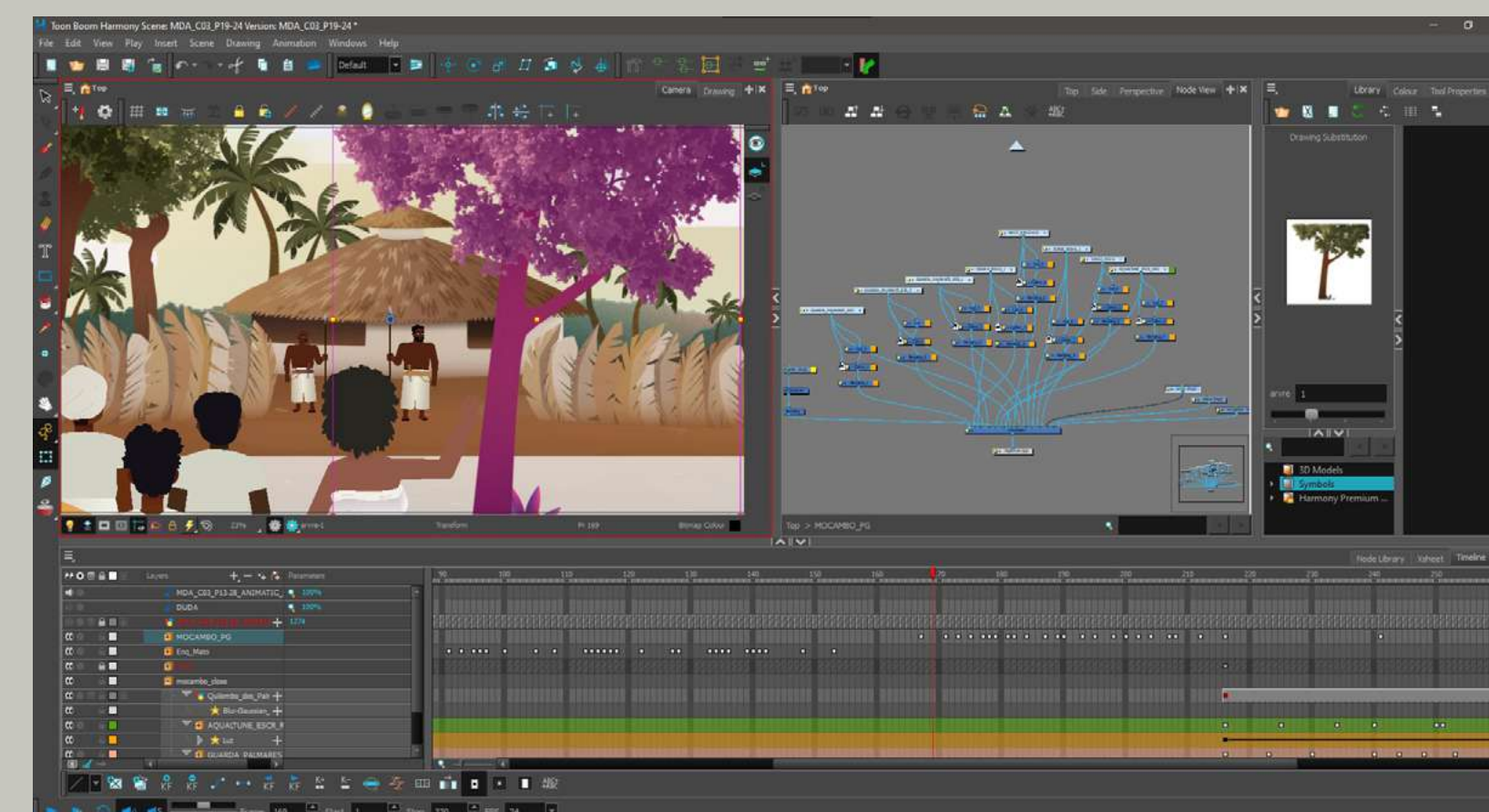


Figura 56: Capturas de tela, programas usados na produção. Fonte: Acervo pessoal.

5. PRODUÇÃO

5.7. PROGRAMAS UTILIZADOS

Para a fase de animatic realizei uso do Krita, ferramenta gratuita de ilustração, tratamento de imagem e animação, em que fiz os testes iniciais de timing das cenas em estado inicial.

Na pós-produção, o curta encontrava-se fragmentado em diversas cenas que precisam ser unidas em um único arquivo por meio de um editor. Para esta tarefa, utilizei o software Adobe Premiere, que também permitiu camadas de efeito para os ajustes de cor necessários. Esse processo permitiu refinar a aparência da animação, o que garante uma qualidade visual consistente e impactante nesta etapa de fechamento dos primeiros cortes para avaliação.

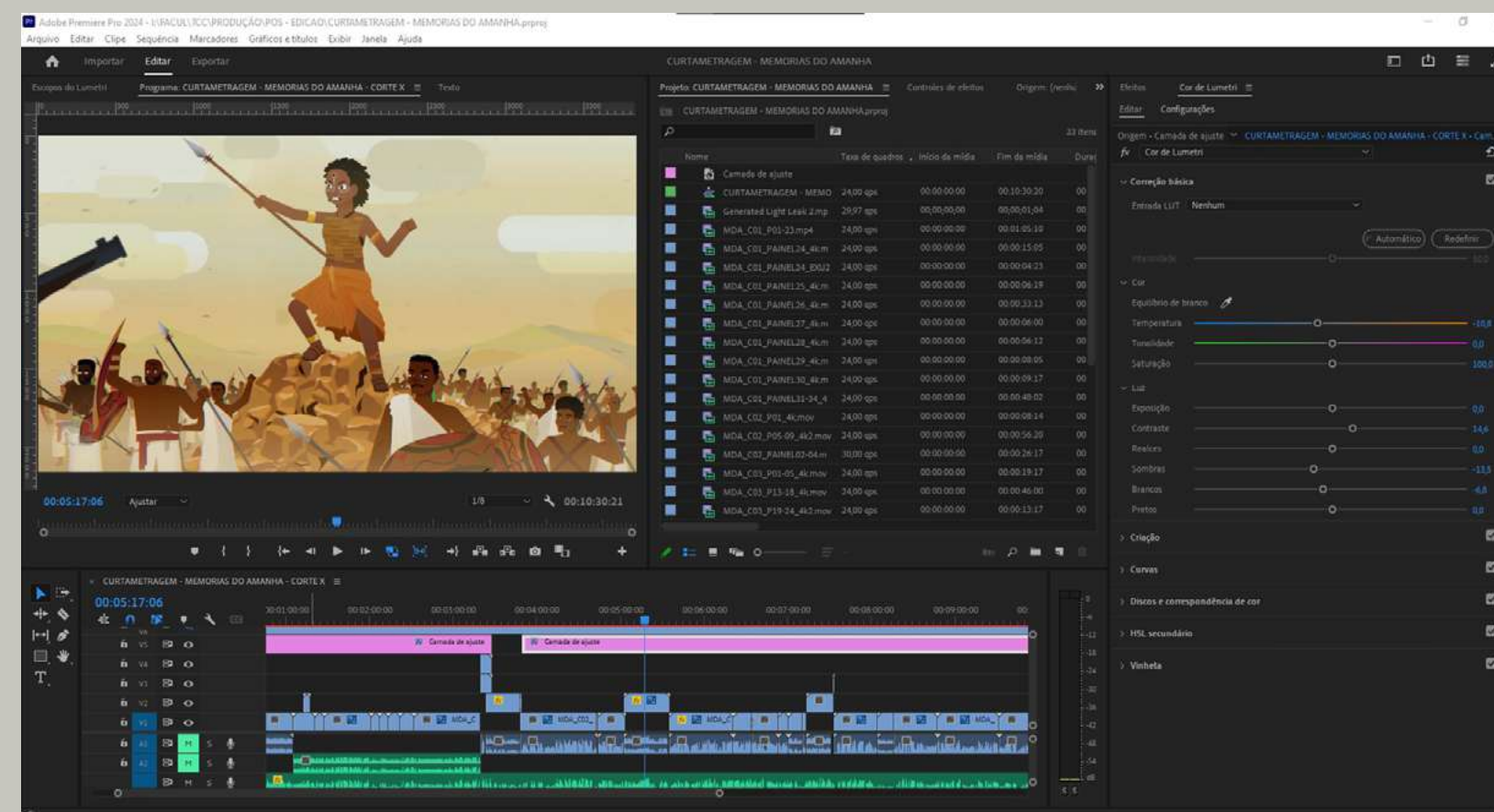


Figura 57: Capturas de tela, programas usados na produção. Fonte: Acervo pessoal.

6. DESAFIOS E SOLUÇÕES

6.1. FERRAMENTAS ORGANIZACIONAIS

No início da fase de planejamento, uma das ferramentas organizacionais utilizadas como ponto de partida foi o pré-projeto de TCC, elaborado na disciplina “Introdução ao Trabalho Final de Curso (TCC)”, ministrada pela professora Dsc. Ana Beatriz. Esse documento permitiu esboçar de forma preliminar os objetivos do projeto, além de estruturar um cronograma inicial, definindo as etapas de desenvolvimento a serem concluídas até a entrega final, prevista, à época, para julho de 2024.

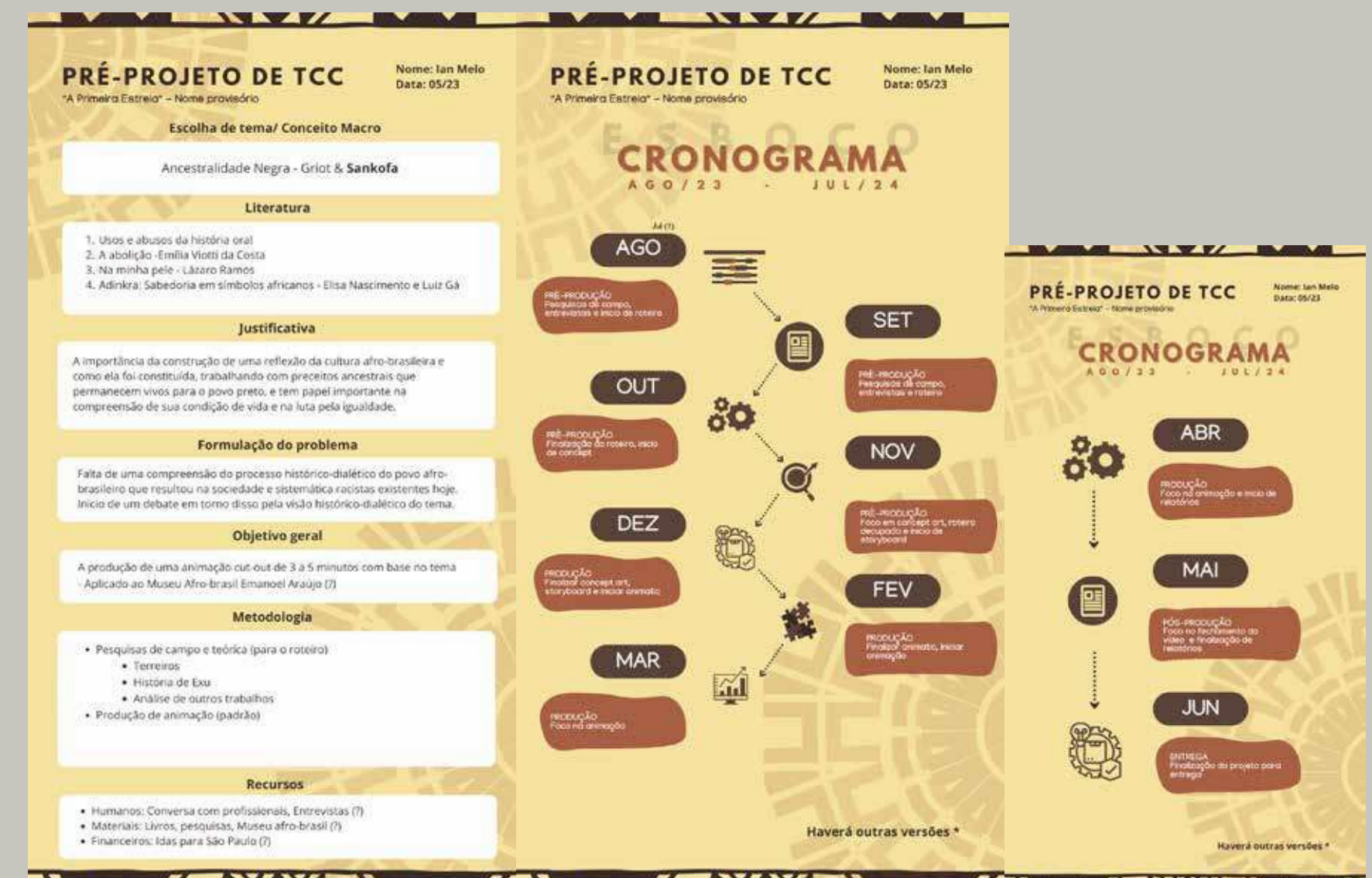


Figura 58: Pré-projeto de TCC. Fonte: Acervo pessoal.

6. DESAFIOS E SOLUÇÕES

O início efetivo do trabalho foi no segundo semestre de 2023, a primeira ferramenta que utilizei foi o Google Agenda, onde organizei as tarefas do trabalho, outras disciplinas e compromissos pessoais fora da universidade. A ferramenta ajudou a manter uma visão clara dos prazos e da sequência de atividades, como exemplificado abaixo.

No meio do semestre, durante os atendimentos com a professora Msc. Joyce Carr, fui apresentado a sistemas de organização utilizados por colegas veteranos de curso que também entregaram animações. Um dos que mais me chamou atenção foi a plataforma Miro, que é uma ferramenta de colaboração visual online, que permite a criação de quadros interativos para mapear ideias, organizar informações, e facilitar o planejamento de projetos de forma intuitiva e visual.

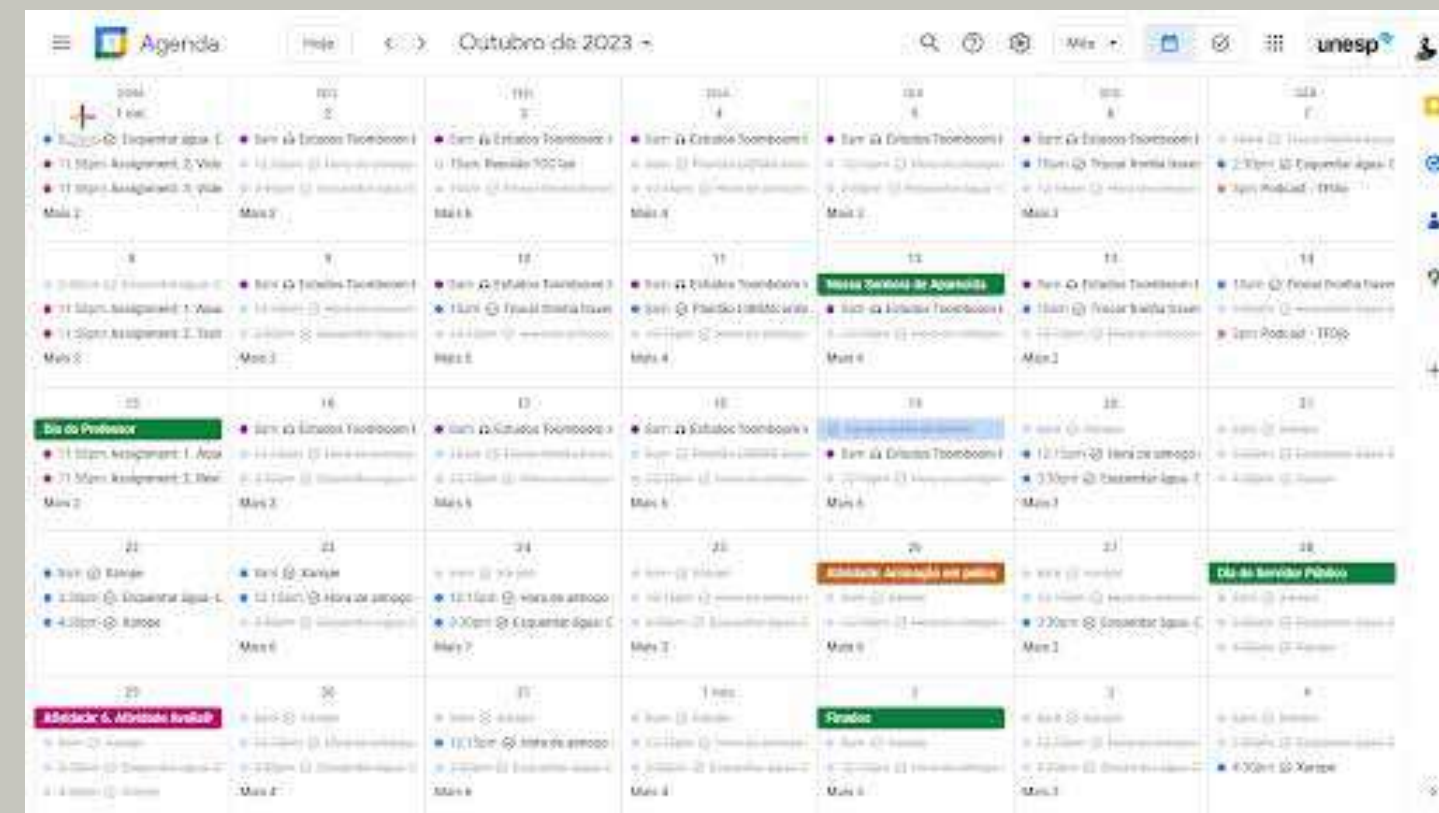
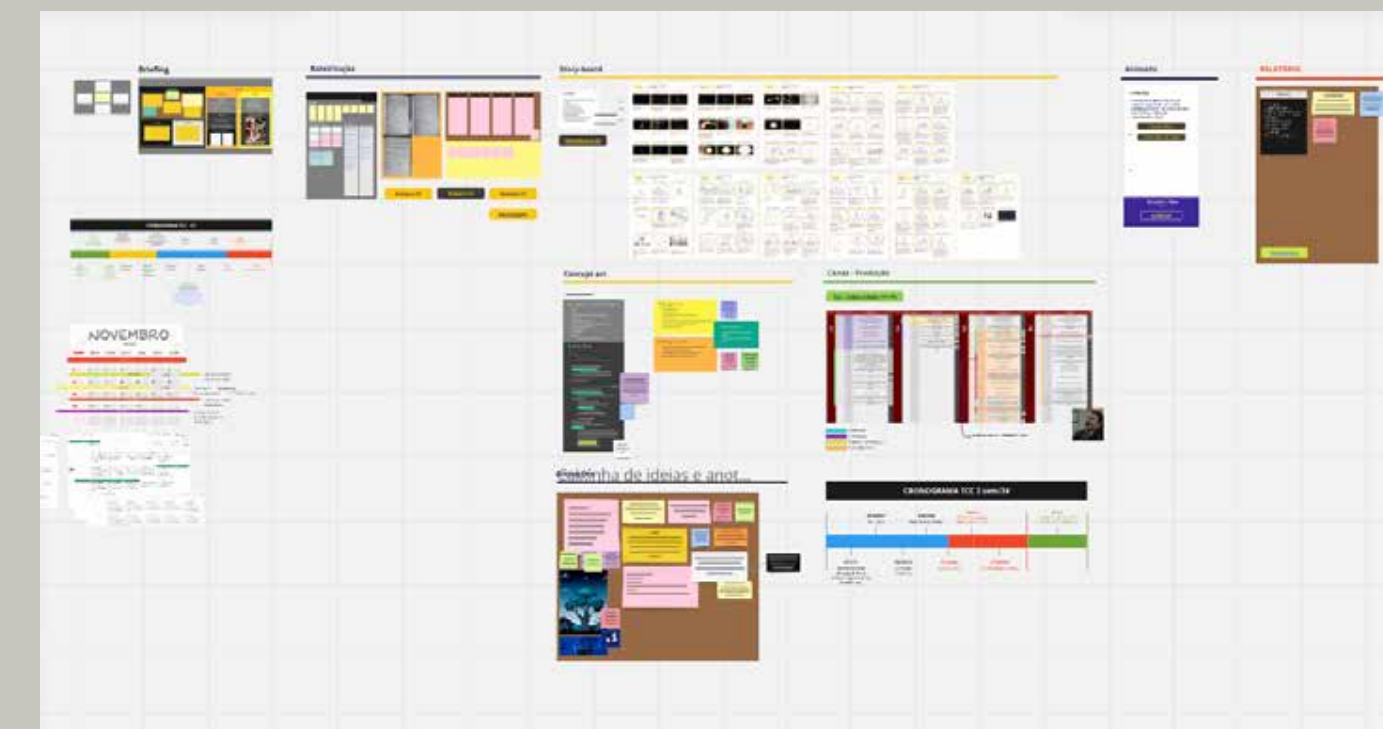
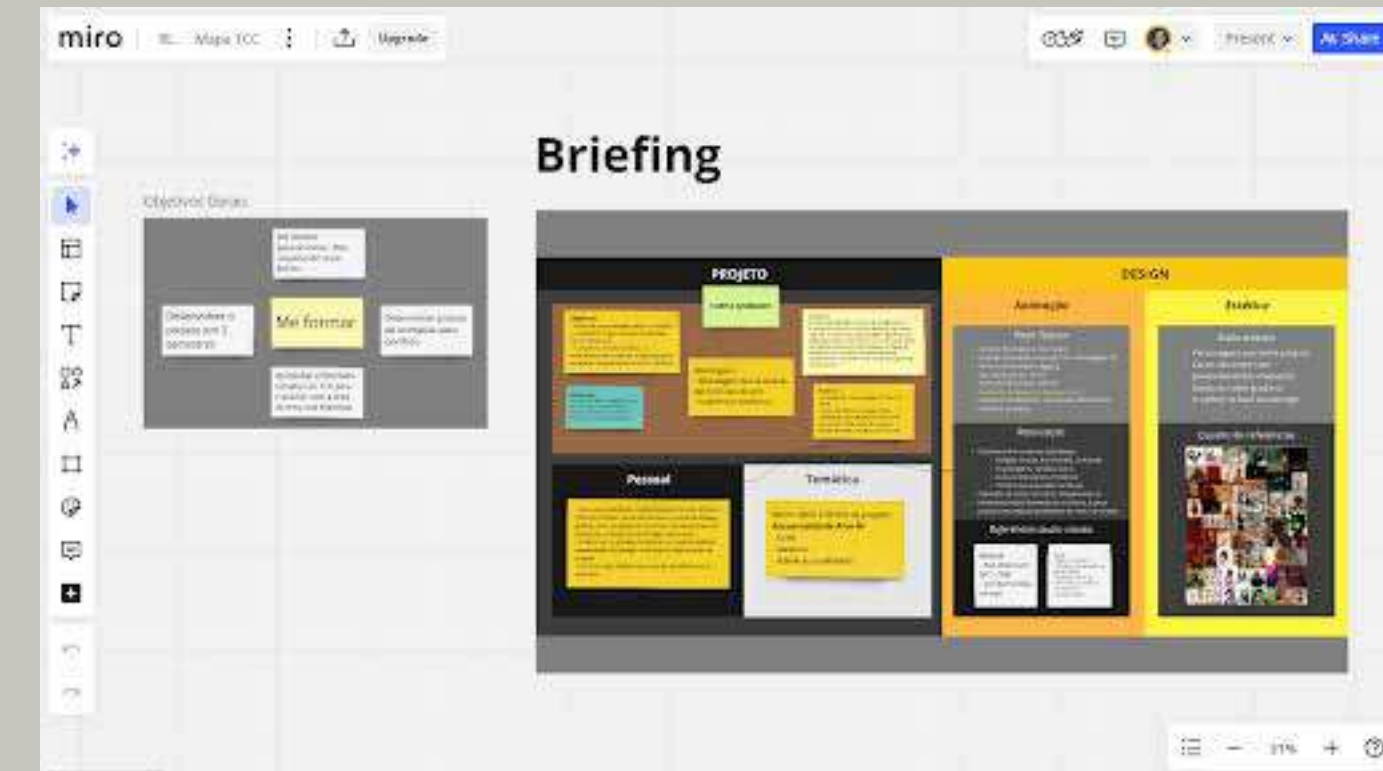


Figura 59: Captura de tela, Google agenda Outubro de 2023.
Fonte: Acervo pessoal.



Utilizei o Miro até o fim do desenvolvimento do projeto. Ele foi essencial para reunir informações relevantes, registrar atualizações de etapas, criar cronogramas, documentar problemas e soluções, desenvolver brainstorms, organizar planilhas e todas as outras demandas, e funcionou como uma “central” de todo o meu trabalho. Essa centralização facilitou o acompanhamento das fases do projeto e assegurou que as decisões e ajustes pudessem ser documentados de maneira clara e acessível.

Figura 60: Capturas de tela, plataforma Miro.
Fonte: Acervo pessoal.

6.2. PRINCIPAIS DESAFIOS E SOLUÇÕES

Um dos principais desafios enfrentados durante a produção foi o controle do tempo e a dificuldade de definir a quantidade de tempo ideal para cada etapa. Como se tratava de uma animação feita do zero, inicialmente reservei cerca de dois meses e meio para a escrita do roteiro, que ocorreu de agosto até quase o final de outubro de 2023. Paralelamente, no final de outubro, comecei a fase de artes conceituais, que estava prevista para ser concluída em dezembro daquele ano, mas acabou por se estender até o início de agosto de 2024. Isso incluiu o desenvolvimento de personagens, cenários e layouts essenciais para a produção.

Simultaneamente, em novembro de 2023, comecei a trabalhar no roteiro decupado, *storyboard* e iniciei a procura por dubladores, tarefas que transcorreram de forma satisfatória. No entanto, ao chegar em dezembro de 2023, ao tentar concluir as artes conceituais, animatic e sound design, houve um acúmulo de atividades. Muitos fatores contribuíram para esses atrasos, como meu trabalho em horário comercial e a carga das últimas disciplinas necessárias para o cumprimento do banco de horas exigido pelo curso.

Em janeiro de 2024, ao perceber a dificuldade crescente em cumprir os prazos estabelecidos, decidi estender o curso por mais um semestre e me matricular em três novas disciplinas. O objetivo foi adiantar as etapas do desenvolvimento do curta ao longo desse período de seis meses, em vez de tentar finalizá-lo até julho de 2024. Contudo, esse

plano não ocorreu como previsto. Diversas demandas inesperadas, como atividades em projetos de extensão e dois grandes projetos nos quais fui contratado, consumiram grande parte do meu tempo, além das exigências das novas disciplinas. A produção efetiva do curta foi retomada apenas no início de junho de 2024.

Mais próximo do final do desenvolvimento, enfrentei uma pressão crescente com a possibilidade de não concluir a animação a tempo para a banca avaliadora. Para mitigar essa sensação, foi estabelecido cronogramas diários detalhados, horários definidos para atividades de animação, edição e escrita do memorial, além de metas semanais. Esses cronogramas muito mutáveis tinham o intuito de maximizar minha produtividade, mas eram frequentemente interrompidos pelas demandas do meu estágio, que exigia remanejamentos inesperados de horas, junto a uma reorganização constante no início do segundo semestre de 2024.

Embora nem sempre tudo tenha saído como planejado, a maioria das metas foram atingidas dentro das possibilidades, e esta organização detalhada foi essencial para manter um avanço constante.



7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto resultou num curta-metragem que atendeu todos os objetivos iniciais, uma oportunidade significativa de aprofundamento em design e animação, além de enriquecer minhas habilidades criativas. A utilização de técnicas mais avançadas e explorar diferentes abordagens estilísticas, possibilitaram a construção de uma peça de portfólio de alta qualidade, e muito rica em elementos individuais, e reflete minhas capacidades e potencial criativo para o mercado.

Além disso, a flexibilidade temática do trabalho permitiu que temas como ancestralidade, espiritualidade e resistência afro-brasileira fossem trabalhados de forma lúdica, com sensibilidade aos elementos culturais levantados. A gestão razoavelmente eficaz dos prazos e recursos disponíveis, consolidou um processo de produção bem planejado, que permitiu que a animação fosse concluída dentro do cronograma.

Na formulação desta produção, reconheço que cometi um erro comum entre estudantes de design de animação, que é tentar realizar sozinho, muitas vezes, o trabalho que estúdios e equipes completas executam, independentemente da duração final do produto. Durante a fase de planejamento, havia sido estabelecido que a animação deveria ter entre 3 a 6 minutos no máximo. A não observância dessa premissa inicial foi a maior falha, pois impactou significativamente o volume de demandas necessárias em cada etapa do processo. Essa questão deveria ter sido ajustada já na fase de roteiro, ampliando o recorte temático para criar uma peça mais enxuta, capaz de atender aos objetivos propostos de maneira mais eficiente, poupando tempo, esforço e as inúmeras horas de trabalho aqui dedicadas.

8. APÊNDICE - ROTEIRO 01

1.	2.	3.
Sinopse: Numa noite estrelada, avô e neto compartilham histórias sob as estrelas. O avô Duda narra a jornada de Exu, de estrela a mensageiro de Olodumare, até a resistência dos africanos escravizados no Brasil, incluindo heróis nacionais como zumbi dos Palmares, a narrativa aborda a luta contínua contra o racismo e a jornada do orixá Exu no Brasil, destacando a ancestralidade e a importância de honrar as tradições culturais, conectando o passado ao presente e ao futuro. <i>A primeira estrela / O Futuro é Ancestral</i> 1 EXT. QUINTAL – NOITE 1 A cena inicia com o avô Duda e o neto saindo pela porta da cozinha, deixando uma luz que ilumina suas costas. Eles entram no quintal, onde a noite está bem iluminada pela lua, e os sons suaves de grilos e o sussurro das árvores ao vento preenchem o ambiente. DUDA (Enquanto caminham pelo quintal e se acomodam) Venha, meu querido, sente-se aqui comigo, sob a sombra deste antigo baobá/cajazeira. Neto (Olhando para o céu estrelado) Vovô, você pode me contar aquela história de novo? DUDA (Sorrindo) Claro, meu querido. Você gosta tanto dessa história, não é? Tudo bem, vamos lá... 2 EXT. QUINTAL – NOITE: A cena varia entre os personagens conversando e flashes de Exu como a primeira estrela, interagindo com outros orixás, criando e protegendo as encruzilhadas com o seu ogó e etc. DUDA (Apontando para a estrela mais brilhante) Você consegue ver aquela estrela ali, a mais brilhante meu 'fi? Pense como se ela fosse Exu. Mas ele não foi apenas uma estrela; ele foi o primeiro filho de Olodumare, o criador de todas as coisas. Neto: (Maravilhado) Uau vovô, como isso aconteceu? DUDA - Com um sorriso afetuoso (O.S.)	Bem, as histórias dizem que Olodumare queria criar o universo, mas ele precisava de alguém para ajudá-lo. E ele escolheu Exu, seu filho mais leal, para ser seu mensageiro e guardião dos segredos do universo. Neto (O.S.) E o que Exu fez como o mensageiro de Olodumare? DUDA - Com entusiasmo (O.S.) Bom, Exu com sua astúcia e inteligência, viajou por todos os cantos do universo. Ele estabeleceu as regras e os limites, as encruzilhadas onde todos os caminhos se encontram. Foi ele quem definiu as bases para o funcionamento do mundo. Neto (O.S.) Isso é incrível vô! E o que aconteceu depois? DUDA (O.S.) Quando Exu completou sua missão na Terra, Olodumare o transformou na estrela mais brilhante do céu, para que todos pudessem lembrar de sua importância e sabedoria. 3 EXT. PRAIAS E CAMPOS – TARDE: O relato do avô segue com a chegada dos africanos escravizados ao Brasil e sua vida nas plantações de cana-de-açúcar, o céu se transforma nos portos com navios negreiros e imagens acompanham as falas do avô. DUDA (Com uma expressão séria) Agora, meu querido, imagine que a muito tempo atrás, quando Exu já brilhava no céu, muitos africanos foram trazidos para estas terras. Eles eram pessoas corajosas e fortes, mas seus corações estavam pesados, pois eles foram trazidos para cá como escravos. Neto (O.S.) Eles não vieram por escolha, vovô? DUDA - Com pesar (O.S.) Não, meu filho, eles foram trazidos à força, arrancados de suas casas e famílias, e forçados a trabalhar nas plantações de cana-de-açúcar. O trabalho era árduo, e o sol quente queimava suas costas. Neto: (O.S.) Mas como as crenças ancestrais os ajudaram?	DUDA (O.S.) As crenças ancestrais, ligadas às suas antigas tradições, eram como uma chama de esperança em seus corações. À noite, quando todos dormiam, essas pessoas escravizadas se reuniam em segredo sob a luz das estrelas, e eles pediam ajuda a seus orixás. Acreditavam em Exu, como símbolo de luta e proteção, e ele os guiava em suas orações e rituais secretos, fortalecendo-os para enfrentar cada novo dia. 4 EXT. ILHA DE ITAPARICA – NOITE: O avô expande a história de Maria Felipa, destacando sua coragem e determinação durante o ataque aos navios portugueses. DUDA - Com entusiasmo (O.S.) E, à medida que o tempo passava, histórias de coragem e resistência começaram a se espalhar. Deixe-me contar sobre Maria Felipa meu neto, uma mulher incrível que viveu nas terras que hoje chamamos de Bahia. Maria foi uma guerreira destemida, uma verdadeira heroína na luta de nosso povo. Neto (O.S.) O que ela fez, vovô? DUDA (O.S.) Maria Felipa foi uma estrategista e uma navegadora habilidosa, meu 'fi. Ela liderou um grupo de caiçaras, pessoas que viviam à beira do mar, sabe? E ela realizou um ataque surpresa contra navios portugueses que tentavam tomar o controle de uma das ilhas da região. A noite estava escura como breu, mas Maria e seus companheiros usaram tochas acesas para iluminar a água. E com astúcia e coragem, eles resistiram à invasão, incendiando os navios inimigos. Os portugueses foram pegos de surpresa, e a liberdade foi preservada naquelas águas. Neto - Maravilhado (O.S.) Ela era incrível, vovô! E tem também aquele outro também que... Sempre citam naquele feriado de novembro... DUDA (O.S.) Zumbi dos Palmares? Neto Acho que ele mesmo! DUDA (O.S.) Zumbi dos Palmares foi um líder poderoso que defendeu a liberdade e a existência dos quilombos, comunidades formadas por escravizados fugitivos. Ele liderou seu

Figura 61: Roteiro 01, páginas 01-03. Fonte: Acervo pessoal.

8. APÊNDICE - ROTEIRO 01

4.

povo com determinação e resistência contra as terríveis forças coloniais. E por anos, Zumbi e seu quilombo desafiaram o sistema escravista da época, mostrando como nosso povo nunca abaixou a cabeça para nenhum malfeitor!

Neto - Maravilhado
Ohhh!

5

EXT. QUINTAL – NOITE:

A história avança para os dias atuais, mostrando a luta contínua contra o racismo e a busca por igualdade e justiça. O avô discute a demonização que Exu enfrentou ao longo da história brasileira, assim como o povo preto no país.

DUDA - Refletindo
Mas a luta não acabou, meu netinho. Ainda hoje enfrentamos uns desafios bem profundos. É importante entender que Exu, assim como nosso próprio povo neste país, sofreu com uma demonização injusta ao longo da história. Muitas vez, as crenças ancestrais, as tradições de nossos antepassados, foram mal entendidas, distorcidas e retratadas de uma forma mal intencionada por aí.

Neto - triste
É tão estranho, vovô... Exu era tipo o guardião dos caminhos e ajudava as pessoas a resolverem problemas, né? E mesmo assim, as pessoas não entenderam isso direito, e ele foi tratado de um jeito ruim. É tão injusto...

DUDA - Com seriedade
Sim, meu filho. Mas assim como Exu e nossos antepassados resistiram e persistiram, e nós também continuamos a lutar contra as injustiças. E Exu é um exemplo de resiliência e força espiritual. Ele nunca se curvou diante da violência, assim como nosso povo não se curvou diante da opressão.

Neto - Empolgado
Isso é verdade, vovô! Nós temos que continuar lutando por igualdade e justiça, assim como os heróis das suas histórias!

DUDA - Com orgulho
Exatamente, meu netinho. Assim como nossos antigos guerreiros, como Maria Felipa, Zumbi dos Palmares e tantos outros, que enfrentaram as adversidades com muita coragem, nós também podemos enfrentar os desafios de nosso tempo. Eles nos ensinam que, mesmo quando a história tenta apagar nossa presença, nossa cultura e nossa luta continuam vivas.

Neto

Figura 62: Roteiro 01, páginas 04 e 05. Fonte: Acervo pessoal.

8. APÊNDICE - ROTEIRO 02

	1.		2.		3.
	Sinopse: Em uma noite estrelada, avô e neto compartilham histórias sob as estrelas. O avô Duda narra a jornada de Exu, de estrela a mensageiro de Olodumaré, até a resistência dos africanos escravizados no Brasil. A narrativa inclui heróis nacionais como a princesa Aqualtune, e a jornada do orixá no Brasil, destacando a ancestralidade e a importância de honrar as tradições culturais, conectando o passado, o presente e o futuro. <i>A primeira estrela / Memórias do amanhã</i>		através da desordem, organizando o nosso mundo como ele é. Você pode pensar nele também como... Uma pedra, a pedra primordial. Nossos antepassados já o chamaram de Yangi, e ela que deu origem a tudo que se espalhou por aí, assim como as estrelas. E por isso, Exu é a comunicação, ele tá presente na comunicação e ligação entre todas as coisas, também permitindo a comunicação entre as entidades lá do òrun e as pessoas aqui no Àiyê, sendo o grande mensageiro dos orixás. ...ele é o mensageiro entre o mundo material e espiritual entre as pessoas, entre a comunidade de Aiyê FAFÁ (O.S.) Nossa... E como que ele faz para ser o mensageiro? DUDA (O.S.) Bom, ele veio ao mundo com um porrete chamado ogó, que lhe ajuda a se transportar de um ponto ao outro bem ligeirinho, permitindo que Exu esteja em todo canto, bisbilhotando, olhando todos os nossos passos e nos julgando como o justo juiz de Olodumare. FAFÁ Isso é incrível vô! E o que mais que ele faz? DUDA Hmm... Exu tem muitas facetas Fafá, Ele é aquele que matou o pássaro ontem com a pedra que ele lançou hoje, Exu tem a capacidade de dar nó em pingo d'água, e tudo isso pra te mostrar a capacidade que esse orixá tem de resolver não só o problema que temos agora ou o problema que teremos no futuro, mas também de resolver os problemas que tivemos no passado meu fi. FAFÁ Vovô eu não gosto quando o senhor fala desse jeito, num dá pra entender nada. DUDA Bom, tem razão. Deixa então eu te contar uma história que vai te mostrar como Exu sempre cuidou do seu povo e ajudou aqueles que precisavam.		3 EXT. PRAIAS E CAMPOS – TARDE: O relato do avô segue com a chegada dos africanos escravizados ao Brasil e sua vida nas plantações de cana-de-açúcar, o céu se transforma nos portos com navios negreiros e imagens acompanham as falas do avô. DUDA (O.S.) (expressão séria) Agora cê imagina que lá atrás meu fi, quando Exu já era história pra nossos ancestrais, o povo africano, vieram parar aqui nessas terras. Pessoas corajosas e fortes, mas seus corações estavam pesados, pois eles foram trazidos para cá como escravos. FAFÁ (O.S.) Como assim, eles não vieram por escolha, vovô? DUDA (O.S.) (Com pesar) Não, meu pequeno, eles foram trazidos à força, arrancados de suas casas e famílias, e forçados a trabalhar nas plantações de cana-de-açúcar da colônia. O trabalho era árduo, e o sol quente queimava suas costas. FAFÁ (O.S.) Mas como as crenças ancestrais os ajudaram? E como Exu e os outros orixás podiam ajudar eles? DUDA (O.S.) As crenças antigas, ligadas às tradições deles, eram como uma faísca de esperança no peito. De noite, quando todo mundo tava dormindo, esses escravizado se juntavam escondido, lá debaixo das estrelas, e pediam ajuda pros orixás deles. Acreditavam muito em Exu, como um símbolo de luta e proteção, e ele tava lá, conduzindo eles nas orações e rituais escondidos, dando força pra encarar cada dia que vinha. 4 EXT. REINO DO CONGO (SÉC XVI) – DIA: A noite se estende sob o céu estrelado, e o avô Duda se prepara para dar uma guinada na história que está contando a seu neto. DUDA (O.S.)

Figura 63: Roteiro 02, páginas 01-03. Fonte: Acervo pessoal.

8. APÊNDICE - ROTEIRO 02

4 .
E olha só, Fafá, isso tudo mostra que mesmo nas horas mais difíceis, o nosso povo nunca arredô o pé da luta. E a fé, principalmente na gente mesmo, era o que nos dava forças. Acreditar que a gente podia mesmo encarar a opressão dos malvados. E essa fé abria caminhos, meu fi. Agora, quero te contar a história de uma princesa chamada Aqaltune, que também desempenhou um papel crucial na nossa história.

FAFÁ
Aqaltune? Não conheço não vovô, quem é ela?
~~Aqaltune? Não conheço não vovô, em que filme ela aparece?~~

DUDA (O.S.)
Ela foi uma princesa lá na África, filha do rei do Congo. Um dia, um bando de gente ruim invadiu a terra dela, e Aqaltune, com o coração cheio de fé, lutou firme com seu povo, mas infelizmente perderam aquela briga. Depois dessa batalha, ela foi aprisionada e vendida como escrava. Ela desembarcou aqui no Brasil, no momento em que algo muito importante começou a ganhar forma. Já ouviu falar do Quilombo dos Palmares, meu fi?

FAFÁ (O.S.)
Acho que... Sempre citam naquele feriado de novembro... né?

DUDA (O.S.)
Sim, sim, foi nessa época que ele começou a brotar como um pé de cana na roça. Um bocado de negros escapou dos grilhões de seus senhores e se mandou pra lá, onde sonhavam viver livres. Aqaltune, mesmo sendo uma princesa e agora uma cativa, não baixou a crista como deve imaginar, ela ouviu falar desse tal quilombo e tomou a decisão de fugir para lá, conseguindo liderar uma penca de gente pra fugir da fazenda de onde estava, se adentrou entre as matas e encontrou um dos mocambos. Quando chegou, ela logo foi reconhecida e se tornou uma líder de respeito. Além de tudo, Aqaltune fortaleceu o quilombo, um lugar onde nosso povo podia preservar suas raízes e viver na bênção da liberdade.

FAFÁ (O.S.)
Uau, vovô! Ela era incrível! Conheço poucas princesas guerreiras que nem meus heróis favoritos, o que aconteceu depois?

5 .
DUDA (O.S.)
A princesa teve filhos Fafá, os guerreiros Gamba Zumba e Gana Zona, além de Sabina, que, por sua vez, teve um rebento chamado Zumbi. Ah, mas acho que ocê já ouviu falar desse Zumbi, né?

FAFÁ (O.S.)
Já ouvi falar dele, na escola eu acho...

DUDA (O.S.)
Ele mesmo, Zumbi dos Palmares se tornaria o último comandante do quilombo, liderando seu povo com determinação e resistência contra as terríveis forças coloniais. E por bons anos, ele e seu quilombo desafiaram o sistema escravista da colônia, mostrando como nosso povo nunca abaixou a cabeça para ninguém!

FAFÁ (O.S.)
(Dando risada de empolgação)
Que máximo vô!

5 EXT. QUINTAL – NOITE:

A história avança, e Duda discute a demonização que Exu enfrentou ao longo da história brasileira, assim como o povo preto no país.

DUDA
Mas a luta ainda não acabô, meu fi. Ainda hoje, a gente encara uns desafios danados. É importante entender que Exu, assim como nosso próprio povo neste país, sofreu com uma demonização sem tamanho ao longo da história. Muitas vez, as crenças antigas, as tradições de nossos antepassados, foram mal interpretadas de um jeito que num fazia justiça.

FAFÁ
É tão estranho, vovô... Exu era tipo o guardião dos caminhos e ajudava as pessoas a resolverem problemas, né? E mesmo assim, as pessoas não entenderam isso direito, e ele foi tratado de um jeito ruim. É tão injusto...

DUDA (O.S.)

6 .
Sim, meu fi. Mas, assim como Exu, nossos antepassados resistiram e pelejaram, e a gente também segue lutando contra as injustiças com tudo que a gente tem. Exu é um retrato de resistência e uma força bruta do espiritual. Ele nunca se acovardou violência, assim como nosso povo não se deixou pisar pelo sofrimento.

FAFÁ
Isso é verdade, vovô! Nós temos que continuar lutando como os heróis das suas histórias!

DUDA
Exatamente, Fafá. Assim como nossos antigos guerreiros, como Aqaltune, Ganga Zumba, Zumbi dos Palmares e tantos outros, eles nos mostram que olhar para o passado nos ajuda a entender o presente e a construir um futuro, entendendo quem somos e como chegamos até aqui. A sabedoria dessas histórias nos guia, para que possamos trilhar caminhos melhores.

FAFÁ
Foi tão legal ouvir essas histórias hoje, vovô! Mal posso esperar pra ouvir mais!

Fafá boceja.

DUDA
Eu sei que você está animado, mas nenhum guerreiro briga com o sono meu fi, vamo dormir.

Nesse momento, a porta da cozinha se abre, e uma luz interna volta a iluminar suas costas enquanto eles se levantam do tronco e caminham para casa.

FAFÁ
Ah vovô me conta mais uma! Conta!

DUDA
Amanhã te conto mais. É hora de descansar.

O avô e o neto continuam caminhando de volta para casa sob o brilho das estrelas em meio a comentários inaudíveis.

TRANSIÇÃO

Figura 64: Roteiro 02, páginas 04-06: Acervo pessoal.

8. APÊNDICE - ROTEIRO 03

1.		2.		3.	
Sinopse: Em uma jornada pelo tempo, Fafá mergulha nas histórias de seu avô Duda para explorar suas raízes culturais e confrontar a perseguição enfrentada pelo povo negro e suas crenças ao longo da história brasileira. O curta destaca a riqueza da sabedoria afro-brasileira e a necessidade de compreender o passado como um caminho para um futuro melhor. <i>Memórias do Amanhã*</i>		DUDA Hmm... Exu tem muitas facetas Fafá, Ele é aquele que matou o pássaro ontem com a pedra que ele lançou hoje, Exu tem a capacidade de dar nó em pingo d'água, e tudo isso pra te mostrar a capacidade que esse orixá tem de resolver não só o problema que temos agora ou o problema que teremos no futuro, mas também de resolver os problemas que tivemos no passado.		FAFÁ Então tá bão!	
1 EXT. ÒRUN – NOITE: No orum, imagens vão acompanhando as falas do avô, da criação do universo com a manifestação de Olodumaré, e uma pedra (yangi) surgindo no vazio e se transformando em uma estrela. DUDA (O.S.) As histórias contam que Exu, foi o primeiro filho de Olodumarê, o criador de todas as coisas, e como portador do axé do deus supremo, Exu é aquele que fiscaliza a ordem, e faz a ordem através da desordem, organizando o nosso mundo como ele é. Cê pode pensar nele também como... Uma pedra, a pedra primordial. Nossos antepassados já o chamaram de Yangí, e ele que deu origem a tudo que se espalhou por aí, assim como as estrelas. E por isso, Exu é a comunicação, ele tá presente na ligação entre todas as coisas, também permitindo a comunicação entre as entidades lá do òrun e as pessoas aqui no Àiyé, sendo o grande mensageiro dos orixás. Corte seco para o rosto de Fafá, antes de voltar para as imagens narradas pelo avô. FAFÁ Nóóó... E comele faz pra ser esse mensagêro? DUDA (O.S.) Bom, ele veio ao mundo com um porrete chamado ogó, que lhe ajuda a se transportar de um ponto ao outro bem ligeirinho, permitindo que Exu esteja em todo canto bisbilhotando, olhando todos os nossos passos e nos julgando como o justo juiz de Olodumare. Corte para o avô e neto conversando, sentados em um velho tronco, debaixo de uma mangueira no quintal da família. FAFÁ Isso é incrível vô! E o que mais que ele faz?		FAFÁ (Ficando abalado) Uau.. E eu tava mesmo precisando de uma mãozinha com um negócio que tava me atormentando esses dias, vovô. DUDA (preocupado) O que aconteceu, meu fi? Bem que eu ia te perguntar por que cê quis saber mais desse orixá tão singular. FAFÁ Ah, ouvi a vovó falando que ele ajuda as pessoas, mas pelo o que o senhor tá me contando, acho que não é tão simples quanto eu pensei... DUDA Bom, é verdade, Exu tem a capacidade tanto de abrir quanto de fechar caminhos, mas ele não vai resolver as coisas por você não. O que aconteceu, Fá? FAFÁ Uai, vô, é que eu fiquei mei confuso, sabe? Eu ouvi umas pessoas dizendo umas coisas ruins sobre ele e outros orixás lá na escola, mas aí eu lembro do senhor, da vovó, da mamãe e de todo mundo tão feliz lá no terreiro que achei muito estranho alguém falar dele como algo ruim. Então, fiquei em dúvida se ele é um orixá que ajuda os outros... DUDA Ah sim, e entendo por que cê tá confuso. Às vezes, as pessoas não entende as coisas como devia, mas Exu é um orixá de grande importância, e a gente aprende com as histórias como ele sempre protegeu e guiou nosso povo entre os caminhos. Vou te contar umas história que vai te ajudar a entender tudo melhor, tá bão?		O relato do avô segue com a chegada dos africanos escravizados ao Brasil e sua vida nas plantações de cana-de-açúcar, ele levanta um dos braços e o céu se transforma nos portos com navios negreiros e imagens acompanham a narração. DUDA (O.S.) Cê imagina que lá atrás, quando Exu já era história pra nossos ancestrais, o povo africano veio parar aqui por essas terras. Pessoas corajosas e fortes, mas seus corações estavam pesados, pois eles foram trazidos para cá como escravos. FAFÁ (O.S.) Ahh eu vi isso na escola, eu ainda não acredito que o nosso país tão, tão bonito fez um trem feio desse! Corte para o avô e neto. DUDA (Com pesar) Mas aconteceu, meu pequeno, eles foram trazidos à força, arrancados de suas casas e famílias, e forçados a trabalhar nas plantações de cana-de-açúcar da colônia. O trabalho era duro, e o sol forte queimava suas costas. FAFÁ Eu até perguntei pra professora, e ela me disse que a gente ia aprender isso na hora certa. Mas, uai, como que eles aguentava isso vô? DUDA Não tenho todas as respostas, mas teve muita luta e intriga nesse meio tempo, viu? As crenças antigas, ligadas às tradições deles, eram como uma faísca de esperança no peito. E nosso povo nunca arredô o pé da luta como fazem parecer as vezes, meu fi. A fé, principalmente na gente mesmo, era o que nos dava forças. Acreditar que a gente podia mesmo encarar a opressão dos malvados. E essa fé abria caminhos. FAFÁ (Pensativo)	

Figura 65: Roteiro 03, páginas 01-03. Fonte: Acervo pessoal.

8. APÊNDICE - ROTEIRO 03

4.

Acho que tô entendendo...

3 EXT. REINO DO CONGO (SÉC XVI) – DIA:

A noite se estende sob o céu estrelado, e o avô Duda pretende continuar a história para Fafá entender melhor tudo o que ele quer dizer.

DUDA

Pro cê entender melhor tudo o que to te falando, vou te contar uma lenda que eu gostava muito quando minha vó me contava e se passou nesse tempo. Ocê já ouviu falarem de uma princesa chamada Aqualtune?

FAFÁ

Aqualtune? uai, não lembro de nenhuma não, mas que nome legal! (risadas)

DUDA (O.S.)

Então preste atenção, meu fi. Ela foi uma princesa lá de África, e o povo conta que ela foi filha do rei do Congo. Um dia, um bando de gente ruim invadiu a terra dela, e Aqualtune, com o coração cheio de fé, lutou firme com seu povo, mas infelizmente perderam aquela briga. Depois dessa batalha, ela foi aprisionada e vendida como escrava. Ela desembarcou aqui no Brasil, em um momento em que algo muito importante começava a ganhar forma...

Aqui ambos estão dentro do engenho junto de Aqualtune, discutindo enquanto ela e outras pessoas escravizadas trabalham sem perceber a presença dos dois.

FAFÁ (O.S.)

Calma aí, o senhor tá me falando que uma princesa foi capturada e transformada em escrava?! Como pode uma coisa dessas vovô?!

DUDA (O.S.)

Ah, isso é o que as histórias contam, e num me admiraria nadinha se tivesse havido outras como ela por aí.

FAFÁ (O.S.)

Mas aí é ruim demais da conta, vó... Tinha algum jeito dela sair dessa? um lugar prela í?

DUDA (O.S.)

5.

Oh se tinha! Nessa época quilombos estavam começando a brotar como um pé de cana na roça. Um bocado de negros estava escapando dos grilhões de seus senhores e indo para esses lugares, onde sonhavam viver livres.

FAFÁ (O.S.)

Então ela tentou fugir?

DUDA (O.S.)

Não só tentou, ela fugiu! Quando ouviu falar de um tal quilombo pela região tomou a decisão de fugir para lá, e foi liderando uma penca de gente pra fugir da fazenda de onde estava, se embrenhando entre as matas e achando um dos mocambos. Quando chegou, ela logo foi reconhecida e se tornou uma líder de respeito. Além de tudo, Aqualtune fortaleceu o quilombo, um lugar onde nosso povo podia preservar suas raízes e, tentar, viver em paz.

Ambos aparecem entre os escravizados fugitivos, não só contando como também participando da história, vendo a evolução de Aqualtune.

FAFÁ

Uau, vovô! Ela era incrível! Conheço poucas princesas guerreiras que nem meus heróis favoritos, o que aconteceu depois?

DUDA (O.S.)

A princesa teve filhos Fafá, os guerreiros Gana Zona e Ganga Zumba, além de Sabina, que, por sua vez, teve um rebento chamado Zumbi. Mas acho que ocê já ouviu falar desse tal Zumbi, num é?

FAFÁ (O.S.)

(Pensativo)

Acho que já ouvi falar dele sim, viu? Na escola ou na TV, esse nome num me é estranho

DUDA (O.S.)

Deve ser ele mesmo, Zumbi dos Palmares se tornaria o último comandante do quilombo, liderando seu povo com determinação e resistência contra as terríveis forças coloniais. E por bons anos, ele e seu quilombo desafiaram o sistema escravista da colônia, mostrando como nosso povo nunca abaixou a cabeça para ninguém!

Figura 66: Roteiro 03, páginas 04 e 05. Fonte: Acervo pessoal.

8. APÊNDICE - ROTEIRO 03

6.

FAFÁ
(Dando risada de empolgação)
Que máximo vô!

4 EXT. QUINTAL – NOITE:

A história avança, e Duda discute a demonização que Exu enfrentou ao longo da história brasileira, assim como o povo preto no país. Buscando elucidar o neto sobre o racismo religioso muito presente nos dias de hoje.

DUDA
Mas a luta ainda não acabô, meu fi. Ainda hoje, a gente encara uns desafios danados. É importante entender que Exu, assim como nosso povo, sofreu com uma perseguição sem tamanho ao longo da história. Cresci indo em lugar em que só faltavam dizer que tudo que vem de preto é ruim. Muitas vez, as crenças antigas são mal interpretadas de um jeito que num faz justiça.

FAFÁ
É tão estranho, vovô... Exu era tipo o guardião dos caminhos e ajudava as pessoas com os seus problemas, né? E mesmo assim, as pessoas não entendem isso direito, e ele é tratado de um jeito ruim. É tão injusto...

DUDA
É Fafá, a vida é cheia dessas coisas, mai num podemos abaixar a cabeça não, temos que lutar pelo que é certo! Como seu vô, vou estar aqui pra te ajudar no que precisar, viu? Deixa o povo pra lá, meu fi, lembre-se sempre de ter orgulho da herança que carrega na pele.

Duda dá dois tapas no ombro de Fafá.

FAFÁ
(Rindo um pouco)
É, vovô, acho que tá certo. ~~O senhor sempre diz coisas que fazem a gente pensar.~~ Eu vou lembrar disso de não ligar pro que as pessoas falam, e vou ter orgulho de quem nós somos!

DUDA
Isso mesmo, meu fi. A sabedoria dessas histórias que te contei está em perceber que mesmo nas situações mais difíceis, a gente pode encontrar força e superar diferentes desafios que nos aparecem, elas nos guiam para que possamos trilhar caminhos melhores.

7.

FAFÁ
Muito legal essas histórias de hoje, vô! Acho que é como um negócio que já vi a vô falar outro dia, quando ela disse que a gente deve olhar pro passado pra entender o futuro. É isso, né?

DUDA
Eita menino inteligente só! É isso mesmo meu pequeno, temos que olhar para o passado se quisermos entender o presente, e construir um futuro. Saber de onde viemos para entender melhor quem nós somos.

FAFÁ
(bocejando)
Uai vô, o senhor adora fazer a gente parar pra pensar, né?

DUDA
Ah, se deixar eu fico falando a noite toda e a gente não sai muito do lugar meu fi. Mas não subestime o poder das palavras, viu?

Nesse momento, a porta da cozinha se abre, e uma luz interna ilumina suas costas, fazendo eles se levantarem do tronco.

FAFÁ
Ah vovô me conta mais uma! Conta!

DUDA
Eu sei que você está animado, mai nenhum guerreiro briga com o sono não viu? Vamo dormir.

O avô e o neto continuam caminhando de volta para casa sob o brilho das estrelas em meio a comentários inaudíveis.

TRANSIÇÃO

Figura 67: Roteiro 03, páginas 06 e 07. Fonte: Acervo pessoal.

8. APÊNDICE - ROTEIRO DECUPADO

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

DESIGN

DEP/ART/AME/NTG

faac

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design

Memórias do Amanhã* - Roteiro decupado

CENA 1 - EXT. ÒRUN – NOITE

OBS	PLA	DIREÇÃO DE FILMAGEM	ÁUDIO
Luz e sombra fortes	PG	Tela escura, seguida de uma grande explosão, o plano apresenta um grande ser (Olodumarê) surgindo do que se parece com uma lagoa	BG: Explosão (+som de água), som de ventania, água agitada + trilha
Na "água" vai surgindo a estrela	PM	Dessas "águas" se ergue uma bolha, que Olodumarê pega com as mãos e a assopra, e brilhando surge um ser pequeno em suas mãos, Exu.	BG: Som de água calma (diminuindo) - trilha DUDA As histórias contam que Exu, foi o primeiro filho de Olodumarê, o criador de todas as coisas, e como portador do axé do deus supremo (...)
	PG/PA/PG	Olodumarê com um sorriso, abre as mãos e com o foco na figura de exu caindo na superfície (líquida) do òrun, formando uma onda suave que aumenta e com um zoom in podemos ver dois planetas colidindo (Theia e Terra), e do intenso brilho formado pela explosão aparecem alguns detritos, no qual a câmera enfoca em um que vem em direção à tela.	BG: Som de água calma, de onda, impacto/ explosão de rochas - trilha DUDA (...) Exu é aquele que fiscaliza a ordem, e faz a ordem através da desordem, organizando o nosso mundo como ele é. Cê pode pensar nele também como (...)
	PG	O detrito/pedra girando cai no chão. A câmera dá um leve giro em torno dela, e ela se transmuta em uma estrela e supernova.	BG: Som de explosão, meteorito, pedra caindo no chão - trilha DUDA (...) Uma pedra, a pedra primordial. Nossos antepassados já o chamaram de Yangi, e ela que deu origem a tudo que se espalhou por aí, assim como as estrelas. (...)

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

DESIGN

DEP/ART/AME/NTG

faac

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design

zoom out lento	PD - GPG	Clarão novamente, é formada uma malha de pontos e linhas (brilhosos), fazendo alusão ao universo observável, em movimento de zoom out essa malha volta a ser uma esfera, que em uma transição suave se torna uma estrela no céu com o dedo de Duda apontando com o movimento continuando.	BG Suave: Som de grilos, vento batendo em árvores - trilha DUDA (...) E por isso, Exu é a comunicação, ele tá presente na ligação entre todas as coisas, também permitindo a comunicação entre as entidades lá do òrun e as pessoas aqui no Àiyé, sendo o grande mensageiro dos orixás.
	PP	Foco no rosto de Fafá	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores FAFÁ Nóóó... E comele faz pra ser esse mensagêro?
zoom in lento	PML / PA	Corta para Duda sentado, que coloca a mão no queixo e começa a apontar para o ar conforme fala, com exu aparecendo onde ele aponta (se teleportando). Duda faz mais alguns movimentos ilustrativos para o que fala.	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores DUDA (O.S.) Bom, ele veio ao mundo com um porrete chamado ogó, que lhe ajuda a se transportar de um ponto ao outro bem ligeirinho, permitindo que Exu esteja em todo canto bisbilhotando, olhando todos os nossos passos e nos julgando como o justo juiz de Olodumare.
	PG	Corte para Duda e Fafá conversando, sentados em um velho tronco, debaixo de uma mangueira no quintal da família, silhuetas.	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores FAFÁ Isso é incrível vô! E o que mais que ele faz? DUDA Hmm... Exu tem muitas facetas Fafá, Ele é aquele que matou o pássaro

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

DESIGN

DEP/ART/AME/NTG

faac

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design

			ontem com a pedra que ele lançou hoje, Exu tem a capacidade de (...)
Reutilização de ângulo	PP	Foco no rosto de Fafá	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores FAFÁ (Ficando abalado) Uau.. E eu tava mesmo precisando de uma mãozinha com um negócio que tava me atormentando esses dias, vovô.
	PML	Duda sentado um pouco mais para frente e com olhos bem abertos e gesticulando com uma das mãos	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores DUDA (preocupado) O que aconteceu, meu fi? Bem que eu ia te perguntar por que cê quis saber mais desse orixá tão singular.
	PML	De frente, Fafá tira os olhos do avô e olha para o chão	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores FAFÁ Ah, ouvi a vovó falando que ele ajuda as pessoas, mas pelo o que o senhor tá me contando, acho que não é tão simples quanto eu pensei...
Reutilização de ângulo / take	PML	Duda sentado um pouco mais para frente e com olhos bem abertos e gesticulando com uma das mãos	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores DUDA Bom, é verdade, Exu tem a capacidade tanto de abrir quanto de fechar caminhos, mas ele não vai resolver as coisas por você não. (...)
Reutilização de	PG	Ambos debaixo da mangueira no quintal da família, silhuetas.	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores

Figura 68: Roteiro Decupado, páginas 01-03. Fonte: Acervo pessoal.

8. APÊNDICE - ROTEIRO DECUPADO

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

DESIGN

faac

Faculdade de
Arquitetura, Artes,
Comunicação
e Design

ângulo / take			DUDA (...) O que aconteceu, Fáfá? FAFÁ Uai, vô, é que eu fiquei meio confuso, sabe? (...)
Reutilização de ângulo	PMC	Foco no rosto de Fafá	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores FAFÁ (...) Eu ouvi umas pessoas dizendo umas coisas ruins sobre ele e outros orixás lá na escola, mas aí eu lembro do senhor, da vovó, da mamãe e de todo mundo tão feliz lá no terreiro que achei muito estranho alguém falar dele como algo ruim. Então, fiquei em dúvida se ele é um orixá que ajuda os outros.
Reutilização de ângulo / take 34	PG	Ambos debaixo da mangueira no quintal da família, silhuetas.	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores DUDA Ah sim, e entendo por que cê tá confuso. Às vezes, as pessoas não entende as coisas como devia, mas Exu é um orixá de grande importância, e a gente aprende com as histórias como ele sempre protegeu e guiou nosso povo entre os caminhos (...)
Reutilização de ângulo / take	PML	Duda gesticula, ao final rosto de Fafá aparece de lado, animado	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores DUDA (...) Vou te contar umas história que vai te ajudar a entender tudo melhor, tá bão?

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

DESIGN

faac

Faculdade de
Arquitetura, Artes,
Comunicação
e Design

			FAFÁ Então tá bão!
CENA 2 - EXT. PRAIAS E CAMPOS – TARDE:			
OBS	PLA	DIREÇÃO DE FILMAGEM	ÁUDIO
	PM/ PG/ PG/ PMC	O quadro se aproxima do rosto de Duda, ele levanta um dos braços e o céu transiciona para os portos com navios negreiros parando no porto, escravos acorrentados saindo e terminando com enfoque no rosto e peito de um deles	BG: Som de mar, navios, aves de praia, correntes, caminhada em areia + trilha DUDA (O.S.) Cê imagina que lá atrás, quando Exu já era história pra nossos ancestrais, o povo africano veio parar aqui por essas terras. Pessoas corajosas e fortes, mas seus corações estavam pesados, pois eles foram trazidos para cá como escravos. FAFÁ (O.S.) Ahh eu vi isso na escola, eu ainda não acredito que o nosso país tão, tão bonito fez um trem feio desse!
Reutilização de ângulo / take	PM	Duda olhando para a paisagem, expressão facial mais evidente	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores DUDA (Com pesar) Mas aconteceu, meu pequeno, eles foram trazidos à força, arrancados de suas casas e famílias, e forçados a trabalhar nas plantações de cana-de-açúcar da colônia. O trabalho era duro, e o sol quente queimava suas costas.
Reutilização de ângulo	PML	De frente, Fafá está com a cabeça de lado olhando para o avô	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores FAFÁ

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

DESIGN

faac

Faculdade de
Arquitetura, Artes,
Comunicação
e Design

take			Eu até perguntei pra professora, e ela me disse que a gente ia aprender isso na hora certa. Mas, uai, como que eles aguentava isso vô?
Reutilização de ângulo / take	PG	Ambos debaixo da mangueira no quintal da família, silhuetas.	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores + trilha DUDA Não tenho todas as respostas, mas teve muita luta e intriga nesse meio tempo, viu? As crenças antigas, (...)
Reutilização de ângulo / take	PML	Duda da paisagem olha para fafá, e termina olhando para a paisagem.	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores + trilha DUDA (...) ligadas às tradições deles, eram como uma faísca de esperança no peito. E nosso povo nunca arredô o pé da luta como fazem parecer as vezes, meu fi. A fé, principalmente na gente mesmo, era o que nos dava forças. Acreditar que a gente podia mesmo encarar a opressão dos malvados. E essa fé abria caminhos.
Reutilização de ângulo / take	PG	Ambos debaixo da mangueira no quintal da família, silhuetas. Fafá abaixa a cabeça (coloca a mão no queixo)	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores - trilha FAFÁ (Pensativo) Acho que tô entendendo...

Figura 69: Roteiro Decupado, páginas 04-06. Fonte: Acervo pessoal.

8. APÊNDICE - ROTEIRO DECUPADO

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

DESIGN

faac

Faculdade de
Arquitetura, Artes,
Comunicação
e Design

CENA 3 - EXT. REINO DO CONGO (SÊC XVI) – DIA:

OBS	PLA	DIREÇÃO DE FILMAGEM	ÁUDIO
Reutilização de ângulo/ take	PM	Curto silêncio. Duda olha para Fafá, olha para cima e para a paisagem antes de falar.	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores DUDA Pro cê entender melhor tudo o que to te falando, vou te contar uma lenda que eu gostava muito quando minha vó me contava (...)
Reutilização de ângulo/ take	PG	Ambos debaixo da mangueira no quintal da família, silhuetas. Duda olha para Fafá	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores DUDA (...) e se passou nesse tempo. Ocê já ouviu dizer de uma princesa chamada Aqaltune?
Reutilização de ângulo/ take	PP	Foco no rosto de Fafá	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores FAFÁ Aqaltune? uai, não lembro de nenhuma não, mas que nome legal! (risadas)
Reutilização de ângulo/ take	PM/ PP	Duda olha para fafá, olha para cima e o enquadramento foca em seu rosto com um suave zoom in	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores (diminuindo) + trilha DUDA (O.S.) Então preste atenção, meu fi. Ela foi (...)
	PP/ PMC/ PP/ PG	Iniciando no rosto de Aqaltune em vestimentas reais em zoom out (indo de PP a PMC). Corta para os pés marchando, portugueses (PP), zoom out do rosto de Aqaltune para sua lança e comandando guerreiros,	BG: Som de marcha em terra, homens e mulheres gritando, espadas, tiros + trilha DUDA (O.S.) (...) uma princesa lá de África, e o povo conta que ela foi filha do rei do

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

DESIGN

faac

Faculdade de
Arquitetura, Artes,
Comunicação
e Design

		um soldado português armado tampa a visualização, som de tiro.	Congo. Um dia, um bando de gente ruim invadiu a terra dela, e Aqaltune, com o coração cheio de fé, lutou firme com seu povo, mas infelizmente perderam aquela briga. (...)
	PML/ PG	Mostra Aqual e outras pessoas em um navio negreiro (Pml). Navio desembarcando no país (PG)	BG: Som de marcha em terra, homens e mulheres gritando, espadas, tiros + trilha (baixa) DUDA (O.S.) (...) Depois dessa batalha, ela foi aprisionada e vendida como escrava. Ela desembarcou aqui no Brasil, em um momento em que algo muito importante começava a ganhar forma...
	PG	Corte para ambos dentro do engenho junto de Aqaltune, discutindo, enquanto ela e outras pessoas escravizadas trabalham no primeiro plano sem perceber a presença dos dois ao fundo	BG: Som de cigarra, enxada, pessoas trabalhando (grunidos) + trilha (baixa) FAFÁ (O.S.) Calma aí, o senhor tá me falando que uma princesa foi capturada e transformada em escrava?! Como pode uma coisa dessas vovô?! DUDA (O.S.) Ah, isso é o que as histórias contam, e num me admiraria nadinha se tivesse havido outras como ela por aí.
rápido zoom in	PA	Foco em Duda e Fafá	BG: Som de cigarra, enxada, pessoas trabalhando (grunidos) + trilha (baixa) FAFÁ Mas aí é ruim demais da conta, vô... Tinha algum jeito dela sair dessa? um lugar para ir? DUDA

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

DESIGN

faac

Faculdade de
Arquitetura, Artes,
Comunicação
e Design

			Oh se tinha! Nessa época quilombos estavam começando a brotar como um pé de cana na roça. Um bocado de negros estava escapando dos grilhões de seus senhores e indo para esses lugares, onde sonhavam viver livres.
Corte Seco	PP	Foco em Fafá	BG: Som de cigarra, enxada, pessoas trabalhando (grunidos) - baixo + trilha (baixa) FAFÁ Então ela tentou fugir?
	PMC/ PG/ PM	Corte Seco para Duda, após a primeira frase, o enquadramento se expande em zoom out (PG) mostrando Aqaltune trabalhando, uma pessoa se aproxima e cochicha no ouvido dela, a câmera foca em seu rosto erguendo as sobrancelhas, "tendo uma idéia" (PP)	BG: Som de cigarra, enxada, pessoas trabalhando (grunidos), cochicho + trilha (baixa) DUDA Não só tentou, ela fugiu! Quando ouviu falar de um tal quilombo pela região tomou a decisão de fugir para lá, (...)
	PP	Corte Seco, ambos aparecem entre os escravizados fugitivos, com Duda falando com o Neto no meio da caminhada e chegada ao mocambo	BG: Som de muitos passos na mata fechada, folhas + trilha (baixa) DUDA (...) e foi liderando uma penca de gente pra fugir da fazenda de onde estava, se embrenhando entre as matas e achando um dos mocambos. (...)
	PG/ PA	Corte seco, as pessoas chegam num terreno aberto com algumas casas, o mocambo (PG). Um soldado para na frente dela e vê vários escravos fugitivos atrás, ela coloca as mãos na cintura, ele olha para ela e dá um grande sorriso, uma pessoa passa em	BG: Som de muitos passos na mata fechada, folhas + trilha (baixa) DUDA (...) Quando chegou, ela logo foi reconhecida e se tornou uma líder de respeito. (...)

Figura 70: Roteiro Decupado, páginas 07-09. Fonte: Acervo pessoal.

8. APÊNDICE - ROTEIRO DECUPADO

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

DESIGN

faac

Faculdade de
Arquitetura, Artes,
Comunicação
e Design

		frente a camera para transição (PA).	
Zoom out	PM	Corte para Duda de perfil, abaixando a cabeça ao final.	+ trilha (baixa) DUDA (...) Além de tudo, Aqaltune fortaleceu o quilombo, um lugar onde nosso povo podia preservar suas raízes e, tentar, viver em paz
	PM	Duda sentado, Fafá aparece de perfil animado. Corte com foco em seu rosto na última frase.	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores FAFÁ Uau, vovô! Ela era incrível! Conheço poucas princesas guerreiras que nem meus heróis favoritos, o que aconteceu depois?
	PG	(Alteração) Ambos estão novamente no mocambo, no canto de uma das casas perto da porta, por onde gana e ganga passam correndo na frente dos dois.	BG: Sons de pés correndo, choro de bebê DUDA (O.S.) A princesa teve filhos Fafá, os guerreiros Gana Zona e Ganga Zumba, além de Sabina, que, (...)
	PA	Sabina está deitada com um bebê nos braços, Aqaltune mais velha ao lado, sombras dos irmãos nos cantos.	+ trilha (baixa) DUDA (O.S.) (...) por sua vez, teve um rebento chamado Zumbi. Mas acho que ocê já ouviu falar desse tal Zumbi, num é? FAFÁ (O.S.) (Pensativo) Acho que já ouvi falar dele sim, viu? (...)
Reutilização de ângul	PML	Fafá gesticula pensativo e olha do chão para o avô, que olha para o céu.	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

DESIGN

faac

Faculdade de
Arquitetura, Artes,
Comunicação
e Design

os/ takes			FAFÁ (...) Na escola ou na TV esse nome num me é estranho. DUDA Deve ser ele mesmo, (...)
	PG	Corte para um poster escrito "PROCURADO" de zumbi dos palmares sendo pregado ao lado de outras figuras.	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores DUDA (O.S.) (...) Zumbi dos Palmares se tornaria o último comandante do quilombo, liderando seu povo com determinação e resistência contra as terríveis forças coloniais. E por bons anos, ele e seu quilombo desafiaram o sistema escravista da colônia, mostrando como nosso povo nunca abaixou a cabeça para ninguém! FAFÁ (Dando risada de empolgação) Que máximo vô!

CENA 4 - EXT. QUINTAL – NOITE:

OBS	PLA	DIREÇÃO DE FILMAGEM	ÁUDIO
	PM	Corte para Duda de perfil, abatido	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores + trilha (baixa) DUDA Mas a luta ainda não acabô, meu fi. Ainda hoje, a gente encara uns desafios danados. (...)
	PML	Ambos de frente com duda gesticulando	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores + trilha (baixa)

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

DESIGN

faac

Faculdade de
Arquitetura, Artes,
Comunicação
e Design

			DUDA (...) É importante entender que Exu, assim como nosso próprio povo, sofreu com uma perseguição sem tamanho ao longo da história. (...) Cresci indo em lugar em que só faltava dizer que tudo que vem de preto é ruim. (...) Muitas vez, as crenças antigas, as tradições de nossos antepassados, são mal interpretadas de um jeito que num faz justiça.
	PM	Foco no rosto de Duda	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores + trilha DUDA (...) Cresci indo em lugar em que só faltava dizer que tudo que vem de preto é ruim. (...)
	PML	Ambos de frente, com duda gesticulando, e Fafá expressando frustração e dúvida	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores + trilha DUDA (...) Muitas vez, as crenças antigas, as tradições de nossos antepassados, são mal interpretadas de um jeito que num faz justiça.
	PP-PML	Foco em Fafá na primeira frase. Corte para Exu de braços cruzados, até que algumas mãos aparecem apontando para ele, com elementos gráficos de conflito/raiva	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores + trilha FAFÁ É tão estranho, vovô... Exu era tipo o guardião dos caminhos e ajudava as pessoas com os seus problemas, né? E mesmo assim, as pessoas não entendem isso direito, e ele é tratado de um jeito ruim. (...)

Figura 71: Roteiro Decupado, páginas 10-12. Fonte: Acervo pessoal.

8. APÊNDICE - ROTEIRO DECUPADO

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

DESIGN

faac

Faculdade de
Arquitetura, Artes,
Comunicação
e Design

Reutilização de ângulos/takes	PP-PML	Foco em Fafá na primeira frase. Duda sentado, Fafá aparece de perfil abatido. Curto silêncio. Duda gesticula mais animado	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores - trilha FAFÁ (...) É tão injusto... DUDA É Fafá, a vida é cheia dessas coisas, mas num podemos abaixar a cabeça não, temos que lutar pelo que é certo! (...)
Reutilização de ângulos/takes	PG	Ambos debaixo da mangueira no quintal, silhuetas. Duda dá dois tapas no ombro de Fafá	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores - trilha DUDA (...) Como seu vô, vou estar aqui pra te ajudar no que precisar, viu? Deixa o povo pra lá, meu fi, lembre-se sempre de ter orgulho da herança que carrega na pele. FAFÁ (Rindo um pouco) É, vovô, acho que tá certo.
	PP	Foco no rosto de Fafá, linguagem corporal mais aliviada	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores - trilha FAFÁ O senhor sempre diz coisas que fazem a gente pensar. Eu vou lembrar disso de não ligar para o que as pessoas falam, (...)
Reutilização de ângulos/takes	PML	Duda sorrindo olhando Fafá, gesticula mais por estar alegre	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores + trilha FAFÁ

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

DESIGN

faac

Faculdade de
Arquitetura, Artes,
Comunicação
e Design

takes			(...) e vou ter orgulho de quem nós somos! DUDA Isso mesmo, meu fi. A sabedoria dessas histórias que te contei está em perceber que mesmo nas situações mais difíceis, a gente pode encontrar força e superar diferentes desafios que nos aparecem, elas nos guiam para que possamos trilhar caminhos melhores.
Reutilização de ângulos/takes	PP/PM	Diferentes enquadramentos conforme fala.	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores FAFÁ Muito legal essas histórias de hoje, vô! Acho que é como um negócio que já vi a vô falar outro dia, quando ela disse que a gente deve olhar pro passado pra entender o futuro. É isso, né?
Reutilização de ângulos/takes	PG/PM	Ambos debaixo da mangueira, silhuetas. Foco no rosto de Duda	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores DUDA Eita menino inteligente sô! É isso mesmo meu pequeno, temos que olhar para o passado se quisermos entender o presente, e construir um futuro. Saber de onde viemos para entender melhor quem nós somos.
Reutilização de ângulos/takes	PML	Duda e Fafá no mesmo enquadramento	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores + trilha FAFÁ (bocejando) Uai vô, o senhor adora fazer a gente parar pra pensar, né?

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

DESIGN

faac

Faculdade de
Arquitetura, Artes,
Comunicação
e Design

			DUDA Ah, se deixar eu fico falando a noite toda e a gente não sai muito do lugar meu fi. Mas também não subestime o poder das palavras, viu?
Reutilização de ângulos/takes	PG	Leve silêncio, a porta da cozinha se abre, e uma luz interna ilumina suas costas, fazendo Duda se levantar do tronco.	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores + trilha FAFÁ Ah vovô me conta mais uma! Conta!
	PM	Foco no rosto de Duda com o céu atrás	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores + trilha DUDA Eu sei que você está animado, mas nenhum guerreiro briga com o sono não viu? Vamo dormir.
	PD	Tronco em plano detalhe, as silhuetas de avô e neto vão diminuindo e ficando mais desfocadas indo pra casa.	BG: Som de grilos, vento batendo em árvores, comentários inaudíveis + trilha

TRANSIÇÃO

- PD - P. Detalhe

PPP - Primeiríssimo Plano

PP - Primeiro Plano/ P. Fechado

PMC - P. Médio Curto

PI - P. Inteiro
- PM - P. Médio

PML - P. Médio Longo

PA - P. Americano

PG - P. Geral/ P. Aberto

Figura 72: Roteiro Decupado, páginas 13-15. Fonte: Acervo pessoal.

9. REFERÊNCIAS

ANDRÉ PLACITTE. Animação Com Toon Boom Harmony 15. YouTube, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLYnKT89wM1IN7MNezZF8F8KmiSoXPmIHl>. Acesso em: 04 abr. 2023.

ARRAES, Jarid. Aqualtune: Princesa no Congo, mas escrava no Brasil. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/aqualtune-princesa-no-congo-mas-escrava-no-brasil/>. Acesso em: 18 nov. 2023.

BARBIERI, Alan. Exu: Fundamentos, Firmezas e Oferendas. São Paulo. Editora Mariwô, 2020.

CALUNGUINHA PODCAST. Maria Felipa, a guerreira da independência – com Josyara. Produção de Todo Canto - Produções Artísticas. Realizado por Sound Up Brasil. [podcast]. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/0yaoudN2G714XScoJyTqf0?si=e4c9eab801e84d49>. Acesso em: 06 set. 2023.

CALUNGUINHA PODCAST. Ganga Zumba, o titio rei – com Yuri Marçal. Produção de Todo Canto - Produções Artísticas. Realizado por Sound Up Brasil. [podcast]. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/3bwW6S1T6EUBFTG8ckzwKJ?si=afbb816beda54bdd>. Acesso em: 08 nov. 2023.

CALUNGUINHA PODCAST. Zumbi e Dandara, liderança palmarina – com Douglas Silva e Veneza Francisca. Produção de Todo Canto - Produções Artísticas. Realizado por Sound Up Brasil. [podcast].

Disponível em:

<https://open.spotify.com/episode/6AjzSBtKs1jvs6NHEE0tII?si=f2effb10f5304382>. Acesso em: 15 nov. 2023.

CONHECIMENTOS DA HUMANIDADE. A Origem dos Orixás e Homens. YouTube, 14 de out. de 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jflxNr8B4CA>. Acesso em: 20 ago. 2023

COSTA, Emília Viotti da. A abolição. 9ª Edição. São Paulo. Editora UNESP, 2008.

CRISTAN, Mara. A Distinção Social pelo Traje no Brasil (Séc. XVIII). Disponível em: <https://maracristan.wordpress.com/2013/04/27/a-distincao-social-pelo-traje-no-brasil-sec-xviii/>. Acesso em: 14 jun. 2024.

FAMA, Chief. Fundamentos de la religion yorubá (Orisa Worship). San Bernardino. Ilé Ọrúnmilà Communications, 1993.

FERREIRA, Marieta de Moraes; AMADO, Janaína. Usos e abusos da história oral. 8ª edição. Rio de Janeiro. Editora FGV, 2006.

FLEE - Nenhum Lugar Para Chamar De Lar. Direção: Jonas Poher Rasmussen. França, Suécia: Vice Studios; Left Handed Films; RYOT Films; Final Cut for Real, 2021. 89 min.

FRIAS, Rodrigo Ribeiro. Exu e a ordem do universo. Revista Odeere, Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), Bahia, número 3, volume 3, p. 175-179, 2017.

9. REFERÊNCIAS

GARCIA, Maria Fernanda. A princesa escravizada no Brasil que lutou pela liberdade de seu povo. Disponível em: <https://observatorio3setor.org.br/carrossel/a-princesa-escravizada-no-brasil-que-lutou-pela-liberdade-de-seu-povo>. Acesso em: 02 out. 2023.

GOMES, Flávio dos Santos. Mocambos e quilombos. São Paulo. Editora Claro Enigma, 2015.

HISTORIANDO AXÉ COM TOM OLOORÊ. Exú - O mensageiro de Olodumare e dos Orixás - EP#168. YouTube, 29 de ago. de 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=vnohm_oq4Ha8. Acesso em: 20 ago. 2023

LARA, Silvia Hunold. Sedas, panos e balangandãs: o traje de senhoras e escravas nas cidades do Rio de Janeiro e de Salvador (Séc. XVIII). in: (Silva, Maria Beatriz Nizza, org.) Brasil: Colonização e Escravidão. Rio de Janeiro. Nova Fronteira, 2000.

LIMA, Everton. Afinal de contas, o que é Exu?. Disponível em: <https://www.megacurioso.com.br/artes-cultura/121864-afinal-de-contas-o-que-e-exu.htm>. Acesso em: 15 ago. 2023.

MENDONÇA, Luciara Leite de; RAMALHO, Christina Bielinski. “Zumbi-Exu” e outras questões identitárias em “a cabeça de zumbi”. Revista Odeere, Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), Bahia, número 3, volume 3, p. 202-220, 2017.

MOONVALLEY. Vídeos gerados por inteligência artificial. Disponível em: <https://www.moonvalley.com>. Acesso em: 20 jul. 2024.

NOGUEIRA, Claudete de Sousa. Memórias subterrâneas, histórias (re) visitadas: a contribuição metodológica da história oral em estudos de grupos étnicos. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/124745>. Acesso em: 20 set. 2023.

NASCIMENTO, Elisa Larkin; GÁ, Luiz Carlos. Adinkra – Sabedoria em símbolos africanos. 2ª edição. Rio de Janeiro. Editora Cobogó, 2022.

ODUDUWA TEMPLE. Exu. Disponível em: <https://oduduwa.com.br/?cont=templo-exu>. Acesso em: 15 ago. 2023.

SÀLÀMI, Sikírú; IYAKEMI, Ronilda. Exu e a ordem do universo. São Paulo. Oduduwa, 2010.

TRISTÃO, Waldete. Conhecendo os Orixás, de Exu à Oxalá. São Paulo. Editora Arole Cultural, 2018.

UEL WINNER. Conhecendo Toon Boom Harmony - Português - Com Uel Winner. YouTube, 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/playlist?list=PLgKQb_zvvFrqiWHNooNYQbI0Y4k7V5sAa. Acesso em: 20 mar. 2023.

VELAME, Fábio Macêdo. Átinsás: As árvores sagradas e as arquiteturas dos terreiros de candomblé de Cachoeira e São Félix. Revista Arq Urb, Universidade São Judas Tadeu, São Paulo, p. 21-31, 2021.

VERGER, Pierre Fatumbi. Orixás. Bahia. Editora Solisluna Editora, 2018.

9. REFERÊNCIAS

VERGER, Pierre Fatumbi. Lendas africanas dos orixás. São Paulo. Editora Companhia das Letras, 2000.

ÒRUN Àiyé - A Criação do Mundo. Direção: Jamile Coelho, Cintia Maria. Bahia: Estandarte Produções, 2015 . 12 min.

ZÓCALO POETS. Alberto Henschel: 19th-century Brazilian photographer: Tipos negros / Black Types. Disponível em: <https://zocalopoets.com/2016/02/25/alberto-henschel-19th-century-brazilian-photographer/>. Acesso em: 15 nov. 2023.