

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE ARTES E LIBRAS
CURSO DE CINEMA

Leonardo Sagaz Santos

**A CASA DA TIA ZANU: PROJETO DE CURTA-METRAGEM
COM TEATRO DE ANIMAÇÃO**

FLORIANÓPOLIS
2016

Leonardo Sagaz Santos

**A CASA DA TIA ZANU: PROJETO DE CURTA-METRAGEM
COM TEATRO DE ANIMAÇÃO**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao Curso de Cinema da
Universidade Federal de Santa
Catarina, para a obtenção do título de
Bacharel em Cinema.

Orientadora: Prof.^a Ma. Marta Corrêa
Machado

Florianópolis, julho de 2016

BANCA EXAMINADORA

Este trabalho foi aprovado pela comissão julgadora abaixo como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema.

Florianópolis, julho de 2016.

Prof.^a Ma. Marta Corrêa Machado, UFSC (orientadora)

Prof. Márcio Markendorf, UFSC

Prof.^a Patricia de Oliveira Iuva, UFSC

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que fizeram parte da minha experiência e aprendizado no curso de Cinema da UFSC, professores, secretários e colegas. Assim como às pessoas com quem tive o prazer de estar em contato nas aulas e ensaios do curso de Artes Cênicas.

Muito obrigado ao professor Márcio e à professora Marta pela orientação e paciência. Obrigado também às professoras Patrícia e Alessandra por aceitarem o meu convite para a banca, apesar de eu ainda não ter tido a oportunidade de conhecê-las.

Aos meus amigos que deram conselhos e críticas sobre este trabalho. À Karine Joulie, de quem originou a ideia inicial e o nome “Tia Zanu”. E, claro, aos meus pais e a minha irmã pelo imenso apoio e torcida.

SUMÁRIO

1.	Logline.....	6
2.	Argumento.....	7
3.	Roteiro.....	9
4.	Proposta de direção.....	27
5.	Personagens e locação.....	32
6.	Referências.....	38

1. LOGLINE

Em meio à separação dos pais, uma menina de seis anos se aventura num mundo de insetos gigantes em busca de sua amiga de pelúcia na casa da tia-avó.

2. ARGUMENTO

Verão em uma cidade urbanizada do interior. Luna (6) está no carro com o pai, Roger (30), sendo levada para a casa da sua tia-avó, Zanu (65). A menina emburrada ignora o pai e segura firme a mochila Jordana e os brinquedos que está trazendo consigo.

Na casa da tia-avó, parte dos móveis acumula poeira, a tevê funciona com dificuldade, mas Tia Zanu guarda tudo com zelo, como seu santuário. Luna chega com seu pai e Zanu os recebe com pequenas reclamações: dor nas pernas, dia muito quente, etc. O pai de Luna se despede.

Luna senta com sua mochila de pelúcia em forma de joaninha no meio da sala. Desanimada, ela brinca por pouco tempo até que tem sua atenção chamada por uma fila de formigas que andam para trás de um armário.

De volta a sua casa, Luna janta sentada à mesa sozinha. Sua mãe, Livia (30), anda pela cozinha falando no telefone até a chegada de Roger. Os dois não trocam sequer uma palavra.

No dia seguinte, curiosa, Luna tenta abrir o armário, deixando cair vários objetos que se encontravam dentro dele. Tia Zanu fica incomodada e insiste que a menina brinque no quarto de hóspedes. Luna arrasta sua mochila e brinquedos até lá. Agora, sozinha, a menina conversa com seus brinquedos. Uma mariposa entra voltando no quarto e leva Luna a observar o ambiente a sua volta. Uma pequena aranha desce do ventilador de teto pela teia em direção à menina e recua. Após se recuperar do susto, Luna nota que sua amiga, a mochila Jordana, desapareceu.

Em busca de sua amiga, Luna conhece no quintal da casa um pernilongo gigante, Alfredo, de aproximadamente 30 centímetros de altura. O pernilongo apresenta a menina ao seu mundo, tentando acalmá-la. Insiste que, como em todo lugar, existem aqueles bonzinhos e os malvados, e que não é

porque são insetos que devem ser todos temidos. Eles procuram juntos pela mochila perdida, até que Tia Zanu acorda e Luna corre de volta para casa.

Alfredo continua sua busca, e, fugindo de um perigoso enxame de abelhas, ele avista Jordana sob o domínio de uma aranha também gigante, a Rainha Anastácia, dona de seu próprio reino. Luna, após tomar café com Tia Zanu, acha uma desculpa para sair da casa e se encontrar com o pernilongo, que lhe dá a notícia.

Com as instruções e o incentivo de Alfredo, Luna passa pelos guarda da rainha Anastácia. A menina tenta conversar com a aranha Rainha e esta, irritada, ameaça atacá-la. Luna, então, sai correndo e nisso passa por um fio de um abajur de pé, puxando-o sem querer. O abajur cai. Roger, que estava chegando à casa da tia já no final da tarde, abre a porta do quarto assustado com o barulho e descobre a aranha, agora pequena, esmagada sob a cúpula do abajur.

3. ROTEIRO

A Casa Da Tia Zanu

Por

Leonardo Sagaz

1. INT. CARRO DE ROGER - DIA

ROGER (30), vestindo uma camisa de manga curta e com um crachá pendurado no pescoço, dirige pela rodovia com LUNA (6), sentada no banco traseiro, em um silêncio desconfortável. Ela tem o cabelo liso castanho alguns dedos além do ombro e uma franja que alcança os olhos, como se precisasse de um corte. Ele, com o mesmo tom de castanho, tem o cabelo bem aparado e profissional.

Roger confere o seu relógio.

ROGER

Em quanto tempo eu falei? Vamos chegar mais rápido que eu pensava.

A tentativa de iniciar uma conversa é ignorada. Ele espia através do retrovisor para ter certeza que Luna não está dormindo. Luna olha para fora do carro emburrada. Roger se volta para a estrada, para o carro passando pela sua esquerda, e então para o céu.

ROGER

Olha os passarinhos, filha! O que que é aquilo... é...

Luna não se mexe nem responde.

ROGER

Não tá vendo, filha? Têm vários.

Luna tenta se aproximar da janela na lateral do motorista, mas o cinto a impede. O pai aponta para o vidro dianteiro, enquanto dirige. O dedo indicador lentamente segue o bando.

Luna procura enxergar os pássaros da sua janela.

LUNA

Aonde?

ROGER

Aqui ó. Eles agora tão voando para o teu lado.

(CONTINUED)

LUNA

Aham.

Ela mal enxerga duas aves. Uma e meia, no máximo.

ROGER

A tua avó tá muito feliz que vai ver você.

A menina novamente não oferece resposta.

ROGER

Filha, tá me ouvindo?

LUNA

O quê?

ROGER

A sua avó, tão feliz em receber vocês. Ela disse que ia preparar um montão de comida. Uma coisa que sempre gostou foi cozinhar, talvez até te ensine alguma receita.

Luna pega a sua mochila de joaninha, coloca-a no seu colo e a observa. Roger vira sua cabeça para trás por um instante.

ROGER

Não é tão ruim assim. Vai ser só durante as tardes. E isso tudo é até a gente resolver as coisas.

LUNA

A tia Zanu não é a minha avó.

ROGER

É como se fosse. Da minha família, pelo menos, só tem ela. E o teu tio.

LUNA

Mesmo assim.

ROGER

Mas você trouxe tudo, um monte de brinquedo. Pode brincar com eles no quintal. Lembro de uma goiabeira lá atrás, não sei como tá agora.

2. EXT. FRENTE DA CASA DA TIA ZANU - DIA

O carro de Roger para em frente à pequena casa de classe média baixa. Ao redor, casas do mesmo nível, algumas de madeira, e três terrenos baldios. As paredes externas da casa e o muro, ambos brancos, tem uma pintura velha e um tanto descascada. O jardim tem algumas flores e arbustos, todos pouco mantidos.

Roger, magro e de estatura média, sai do carro com sua atenção na filha, ajudando-a com a porta. Enquanto Luna se atrapalha com o cinto de segurança, ele olha para a casa com timidez.

TIA ZANU (65), bastante fora de forma e com seus cabelos brancos ameaçando tomar conta da tinta castanha, abre a porta. Ela veste uma velha camiseta lisa laranja e um short jeans até o joelho.

TIA ZANU
Finalmente! Eu cheguei até a
cochilar esperando por vocês.

Roger sorri embaraçado.

ROGER
Oi, tia. Como tá quente hoje, né?
Tudo bem?

Ainda da porta, Tia Zanu afirma com a cabeça. Roger tranca o carro e passa pelo portão com Luna. Ele se abaixa um pouco para dar um beijo na senhora.

TIA ZANU
(beijando-o)
Ai, meu filho. Tá quente mesmo.
Minhas pernas não aguentam.

Tia Zanu olha para Luna e sorri.

TIA ZANU
Tudo bem?

Roger bota a mão na cabeça de uma envergonhada Luna.

TIA ZANU
O que tu tem nessa mochila bonita?

ROGER
Os brinquedos dela.

Tia Zanu põe a mão na maçaneta e se curva para Luna.

(CONTINUED)

CONTINUED:

4.

TIA ZANU
(sarcástica)
Ah com o tempo você fala, né?

Tia Zanu abre a porta e recebe a menina.

3. INT. CASA DA TIA ZANU - SALA - DIA

A televisão, com o volume alto, está ligada em um programa no estilo "Casos de Família". Tia Zanu se concentra na tevê sentada com uma das mãos em meio a um rasgo no tecido do sofá.

Luna tem a sua mochila esticada no meio do cômodo, entre a parte de trás de um sofá e uma mesa de jantar. A sua volta, bichinhos de pelúcia e um carrinho com olhos, nariz e boca. Cada mão da menina segura uma Barbie.

Cansada da brincadeira, Luna solta as bonecas no chão. Os seus olhos se voltam para o resto do ambiente. A menina tem um olhar distante.

Ela se levanta e carrega consigo um cachorro de pelúcia, que veste apenas uma gravata borboleta, até a janela. Com uma brisa no rosto, ela avista o quintal pouco mantido, assim como o jardim. Uma mesa e bancos de madeira se encontram perto da casa, mais ao fundo está a goiabeira.

Uma fila de formigas anda na parede perto da janela, desviando dos dedos de Luna. O seu olhar desce em direção a elas.

Aos poucos ela segue as formigas até o armário da sala. Luna se abaixa e encosta a cabeça no chão tentando encontrar o caminho das formigas, mas não o acha.

4. INT. CASA DE LUNA - COZINHA - NOITE

A cozinha é simples, porém grande. A mesa redonda de vidro juntamente com suas cadeiras não combina com o resto dos móveis.

Luna janta de pijama, fazendo com o garfo desenhos na comida. LÍVIA (30) a observa em pé. Ela segura um copo de suco perto da boca. O seu cabelo escuro e molhado cai um pouco sobre o rosto.

LÍVIA
O que tu tá fazendo? Come.

Luna interrompe seu desenho para pegar uma garfada de arroz e carne moída.

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

O celular de Livia toca em cima da mesa. Ela se aproxima e o atende.

LÍVIA
(no telefone)
Oi, mãe.

Ela olha de volta para a filha.

LÍVIA
(telefone)
Eu tava jantando.

Livia começa a caminhar para a porta da cozinha que dá para a garagem e sai.

5. EXT. GARAGEM DA CASA DE LUNA - NOITE

A garagem, no lado da casa, tem um Uno estacionado em frente a Livia. Ela encosta a porta e senta no degrau.

LÍVIA
(ainda no telefone)
Tá tudo bem. Hoje a Luna ficou na tia do Roger e eu fui procurar emprego... Mesmo com pensão não vai ter como né, eu e ela.

O portão da casa se abre e Roger entra com seu carro.

LÍVIA
(no telefone)
Depois talvez fique com uma babá, não sei.

Ele estaciona o carro. Livia se levanta irritada.

LÍVIA
(falando baixinho no telefone)
Depois a gente se fala.

Roger sai do carro e, em silêncio, entra em casa, sem que se olhem.

6. INT. CASA DA TIA ZANU - SALA - DIA

Luna desenha deitada no chão perto do armário. Ela o olha com a boca tensa, inquieta. Do outro lado da sala, Tia Zanu assiste à televisão com os pés sobre uma almofada na mesa de centro.

(CONTINUED)

CONTINUED:

6.

Luna finalmente se levanta e espia os fundos do armário. Ela se abaixa e espia a parte de baixo. Olha os fundos dele também pelo outro lado.

Ela dá as costas ao móvel, pensativa. Luna se volta e tenta abri-lo. Os puxadores de ferro estão enferrujados. A madeira emperra, mas a menina finalmente consegue abrir as portas.

Um monte de objetos cai em cima dela, itens de cozinha, cobertores, livros, pilha de documentos.

Tia Zanu se assusta e se levanta com as mãos na cabeça.

TIA ZANU
(irritada)
O que tu tá fazendo, menina?

Tia Zanu para diante da bagunça.

LUNA
Eu tava... tava só procurando uma coisa.

Tia Zanu se volta para Luna, indignada.

TIA ZANU
Procurando o quê? Tem alguma coisa sua aqui dentro por acaso?

Zanu se abaixa alcançando um velho cobertor.

LUNA
Não, eu...

Tia Zanu enrola o cobertor e, sem pressa, coloca-o de volta no armário. Ela está mais calma.

TIA ZANU
Minha filha, porque tu não vai brincar no quarto de trás? Brinca lá em cima da cama.

Tia Zanu se encaminha para o quarto. Luna a segue, insegura.

7. INT. CASA DA TIA ZANU - QUARTO DE HÓSPEDES - DIA

O ambiente é bem iluminado pela luz vinda de fora. O quarto é simples, cama de casal, guarda-roupa, criados-mudos e escrivaninha sem cadeira.

Tia Zanu começa a abrir a janela, destrancando a trava.

(CONTINUED)

CONTINUED:

7.

TIA ZANU

Eu troquei esse lençol há pouco tempo, pode até cochilar aqui. Eu mesma, daqui a pouco tiro uma soneca.

Ela olha para trás. Luna está parada ainda na porta, observando o espaço.

TIA ZANU

Não vai trazer os teus brinquedos?

A menina olha a cama e o guarda-roupa.

TIA ZANU

Vai, pega as tuas coisas, querida.

Tia Zanu deixa a janela aberta.

8. INT. CASA DA TIA ZANU - QUARTO DE HÓSPEDES - DIA

Enquanto um lado da cortina esvoaça, o outro fica quase imóvel, barrado pelo cabide.

Luna está sentada na cama com as pernas cruzadas. Ela é parte de um círculo formado pela sua dezena de brinquedos.

LUNA

(falando com os brinquedos)
Alguém sabe a resposta?

Eles não respondem, claro.

LUNA

(para a gata de pelúcia)
Ei, pare com isso, Anita. Se vocês continuarem vou mandar os dois para a diretora.

Uma mariposa entra pela janela e voa pelo quarto, assustando Luna. O inseto pousa na parede em frente à menina.

Luna a observa e aos poucos se aproxima de joelho, ainda na cama. Ela passa a olhar o resto da parede, onde estão mais alguns pequenos insetos.

O olhar curioso percorre o resto do quarto, auxiliado pela movimentação da menina, até parar no ventilador de teto. Lá está uma pequena teia de aranha. Com a cabeça para cima, Luna senta de volta no seu lugar.

(CONTINUED)

CONTINUED:

8.

Uma aranha está na ponta da lâmpada desligada. Bruscamente ela começa a descer em um único fio de seda. A menina observa atentamente.

Cada centímetro mais perto deixa Luna mais temerosa. Ela se mexe na cama, empurrando alguns de seus brinquedos e derrubando a mochila de joaninha.

A menina a encara e então, numa reação inconsciente, assopra a aranha, que recua de volta para a lâmpada.

Luna a observa por alguns segundos e se põe a reorganizar seus "alunos". Ela sente falta da mochila e a procura pelo chão, de cima da cama. Coloca o chinelo e procura ao redor do quarto, inclusive embaixo da cama, e nada.

9. INT. CASA DA TIA ZANU - SALA - DIA

Luna sai do quarto, nervosa, mirando o chão. Tia Zanu dorme no sofá. Ela dá uns passos para fora e se volta para trás, para os brinquedos ainda no outro cômodo.

Seus olhos procuram algo pela sala e, dentre os itens que derrubou do armário, encontra uma grande sacola de papel com alça. Ela olha de novo para os bichinhos de pelúcia, alcança a sacola e corre para o quarto.

10. INT. CASA DA TIA ZANU - QUARTO DE HÓSPEDES - DIA

Luna abre a sacola de papel e passa a colocar todos os seus brinquedos dentro.

LUNA

(para os brinquedos)

Eu não sei onde a Jordana foi parar
ou o que aconteceu, mas a gente tem
que ficar junto.

Apenas a cabeça de uma girafa de pelúcia fica para fora da sacola.

LUNA

(para a girafa)

A gente vai encontrar ela.

11. INT. CASA DA TIA ZANU - COZINHA - DIA

A cozinha é pequena e tem um pouco de louça na pia. O chão tem tapete de crochê e a tampa de vidro do fogão serve para pendurar uma toalha pintada à mão.

Luna enfia primeiro a sua cabeça para dentro da cozinha, seus olhos atentos voltados para o chão. Ela anda e sua atenção aos poucos sobe para os armários. A sacola está nas suas costas, como uma mochila. Cada alça em um ombro.

12. INT. CASA DA TIA ZANU - SALA - DIA

Luna retorna à sala ainda à procura da mochila de joaninha. Ela para em frente à porta que dá para o quintal e passa os dedos pela penca de chaves. Luna olha para Tia Zanu roncando no sofá e gira a chave.

Ela abre a porta com cuidado. A quantidade de luz solar que entra pela abertura aumenta sutilmente a cada segundo. Assim que tem espaço o suficiente, Luna pula para fora da casa e fecha a porta.

13. EXT. QUINTAL DE TIA ZANU - DIA

O sol é intenso, mesmo que o calor não seja. As duas mãos de Luna vão ao rosto e cobrem seus olhos franzidos da luz do sol. A menina pouco admira a tranquilidade do local, focando-se apenas em sua busca.

De longe, Luna investiga ao redor da mesa de madeira e o chão próximo da casa, onde a grama e a vegetação são um pouco mais altas.

Ela anda até a janela do quarto de hóspedes e, nas pontas dos pés, espia o espaço lá dentro. Luna ouve um zumbido e abana com uma das mãos a sua orelha. O zumbido continua, então abana de novo. Finalmente ela tira a cabeça da janela e se vira.

Um pernilongo gigante, PERNILONGO ALFREDO, a observa bem de perto. A menina toma um susto com o inseto. Ele é um boneco de vara, cerca de 30 cm, com grandes olhos brancos e pupilas pretas e um longo nariz.

Luna fecha os seus olhos e os abre, sem acreditar no que vê. Pernilongo Alfredo apenas encara a criança com curiosidade.

(CONTINUED)

PERNILONGO ALFREDO
Está tudo bem, criança menina?

Luna pisca mais uma vez, confusa.

PERNILONGO ALFREDO
Você é nova aqui, não é mesmo?

LUNA
Ss... Sim.

PERNILONGO ALFREDO
Por isso que não me reconheceu. O meu nome é conhecido em mais de cinco quintais desses, 'Esse zumbido deve ser do Alfredo', 'Se é chato, é o Alfredo', 'Voa daqui, Alfredo!'.

O pernilongo não para quieto, voando bastante ainda que em frente a Luna. Ela observa os terrenos vizinhos.

PERNILONGO ALFREDO
É isso mesmo, insetos para todos os lados. Nesse calor, ainda mais.

A menina ainda está perplexa.

PERNILONGO ALFREDO
Humm, então... Você precisa de ajuda? Quer alguma coisa, informação? Não é sempre que um humano acaba nos lados de cá.

Luna se move de repente.

LUNA
Sim, eu... eu gostaria de saber onde está minha amiga.

PERNILONGO ALFREDO
Amiga? De que amiga você fala?

LUNA
Ela é uma joaninha... e uma mochila. Ela é os dois, na verdade.

Alfredo voa um pouquinho mais alto mirando o horizonte e volta.

(CONTINUED)

PERNILONGO ALFREDO
Muito distinta, um tanto quanto
interessante. Eu lembraria se a
tivesse visto.

A campainha da casa toca.

14. EXT. FRENTE DA CASA DA TIA ZANU - DIA

Um CARTEIRO equilibra uma caixa de encomenda entre uma de suas
pernas e a porta da casa e aperta a campainha novamente.

15. EXT. QUINTAL DE TIA ZANU - DIA

O segundo som da campainha assusta Luna, que corre de volta para
a porta de trás da casa. Alfredo voa na direção oposta até
avistar a porta da frente, onde o carteiro reposiciona a caixa.

16. INT. CASA DA TIA ZANU - SALA - DIA

Tia Zanu acorda abruptamente e atende a porta. O carteiro lê o
comprovante de entrega.

CARTEIRO
Boa tarde, Zanilda de Fátima
Sampaio é a senhora?

17. EXT. QUINTAL DE TIA ZANU - DIA

Luna encosta o ouvido na porta enquanto segura a maçaneta.

TIA ZANU
(off screen)
Eu mesma.

Alfredo, o pernilongo manipulado por varas, reaparece atrás
de Luna. A menina lança para ele um olhar de nervosismo e
continua a escutar através da porta.

CARTEIRO
(off screen)
Aqui é o "R.G." e aqui, a
assinatura.

TIA ZANU
(off screen)
Hmm o "R.G"... O CPF eu não
esqueço, mas o "R.G." às vezes me
foge.

(CONTINUED)

CONTINUED:

12.

Luna gira a maçaneta devagar e abre a porta. Com esforço, ela e Alfredo passam pela menor abertura possível.

18. INT. CASA DA TIA ZANU - SALA - DIA

Luna encosta a porta e a tranca com a chave. Ela vira devagar seu rosto para o outro extremo da sala, torcendo, com os olhos fechados, para que Tia Zanu não a tenha notado. Zanu ainda assina o documento.

TIA ZANU
É só isso, né? Obrigada.

Ela agarra a caixa e com um grande sorriso a carrega para a mesa da sala, então vê Luna parada perto da cozinha.

TIA ZANU
Já acordou, querida? Quer comer alguma coisa?

Tia Zanu volta à porta da frente para trancá-la.

TIA ZANU
Que horas são? Vou preparar um lanchinho para a gente.

19. INT. CASA DA TIA ZANU - QUARTO DE HÓSPEDES - DIA

O pernilongo Alfredo voa e zumbe pelo quarto, inspecionando cada cantinho em busca da mochila Jordana.

20. INT. CASA DA TIA ZANU - SALA - DIA

Luna termina de colocar a mesa e senta. Ela olha para a porta do quarto de hóspedes ansiosa. Tia Zanu vem da cozinha com um bolo ainda na forma e coberto com uma toalha de louça. Ela o coloca na mesa e remove a toalha.

TIA ZANU
É o mesmo de ontem, mas ainda tá bom.

Luna sorri tímida e olha de volta para a entrada do quarto. Tia Zanu aponta para o queijo colonial na mesa.

TIA ZANU
E esse queijo eu adoro.

Alfredo enfim aparece na porta do quarto e a menina dá um pequeno salto de tanta curiosidade. Ele acena de longe um "não". Luna solta a respiração com tristeza.

21. EXT. QUINTAL DE TIA ZANU - DIA

Alfredo deixa a casa pela janela entreaberta da cozinha. Ele pausa e observa o quintal. Voa acima do telhado procurando a mochila. Vai até a frente da casa, onde a rua, naquela hora, é pouco movimentada.

Ele dá a volta na casa avistando pelo lado de fora do vidro Luna e Tia Zanu ainda na mesa da sala. Na outra lateral, a janela do quarto da frente se encontra praticamente vedada pela cortina. A única área visível é muito escura para se enxergar.

Alfredo segue para janela do banheiro, de vidro canelado. Um grupo de QUATRO ABELHAS aparecem, com um voo quase que sincronizado. Elas são fantoches, de 20 cm, com suas tradicionais listras pretas e amarelas.

ABELHA 1

Tá procurando o que por aqui,
mosquito da Dengue?

PERNILONGO ALFREDO

O Aedes aegypti? Não, não sou
sequer do mesmo gênero.

ABELHA 1

E quem é que perguntou? Quero saber
o que você tá fazendo aqui.

PERNILONGO ALFREDO

Eu estava proc...

Alfredo percebe logo atrás das abelhas, uma movimentação na colmeia pendurada num galho de árvore.

PERNILONGO ALFREDO

...procurando por uma amiga...

Ele olha de volta para a Abelha 1 que avista primeiro a colmeia e então ele.

PERNILONGO ALFREDO

... de uma amiga.

O pernilongo corre, ou melhor, voa. As Abelhas o seguem. Eles passam por entre os galhos e as folhas da árvore. Na confusão a colmeia despenca da árvore e a sombra que antes incidia dentro do quarto de Zanu desaparece. Lá dentro, a mochila Jordana é iluminada pela luz do sol perto da cama.

22. INT. CASA DA TIA ZANU - SALA - DIA

Tia Zanu e Luna tiram os itens da mesa após o café. A menina leva seu prato a pia, olhando para os cantos e sussurrando.

LUNA
Alfredo? Onde você tá?

Ela vai até a entrada do quarto de hóspedes.

LUNA
(falando baixo)
Alfredo?

Perto do sofá, Zanu se põe a abrir a caixa de papelão com uma faca. O sorriso reaparece no seu rosto.

TIA ZANU
Ai, não via a hora de isso chegar.

Sem paciência, Zanu esquece a faca e abre com as mãos. Do interior da caixa ela retira outra caixa com a imagem de um massageador de pés.

TIA ZANU
(para Luna)
Olha, menina!
(levanta o objeto)
Eu coloco água e ele esquenta e
massageia. Só vou sentar no sofá e
botar os pés dentro.

Luna demora a se virar para Tia Zanu.

LUNA
Ah sim. Eu... eu posso ir lá fora
brincar?

TIA ZANU
O que? Não, lá tá muito quente,
muito bicho.

Luna olha a embalagem da entrega, toda rasgada no sofá.

LUNA
Quer que eu leve isso pro lixo?

TIA ZANU
Ah querida, se você puder me
ajudar.

23. EXT. FRENTE DA CASA DA TIA ZANU - DIA

Luna abre a porta da frente tentando carregar os pedaços da caixa debaixo de um de seus braços.

LUNA
(sussurrando)
Alfredo?

A menina fecha a porta e corre com o papelão até a lixeira, perto do portão. De lá ela olha para cima, enxerga o telhado, a árvore, e volta correndo para a entrada.

Pernilongo Alfredo zumbe cansado em frente à porta.

LUNA
Alfredo, o que aconteceu? Vem,
entra.

Os dois adentram a casa.

24. INT. CASA DA TIA ZANU - QUARTO DE HÓSPEDES - DIA

Alfredo pousa na beira da cama e tenta recuperar o fôlego. Luna espera ansiosa e preocupada.

ALFREDO
Eu vi... eu achei a sua amiga.

LUNA
Você a encontrou? Aonde?

ALFREDO
Sob o domínio dela, ...

Ele acena a cabeça na direção do quarto de Zanu. Luna o encara confusa.

ALFREDO
...da rainha.

A menina demora até abrir a boca e falar com insegurança.

LUNA
A Tia Zanu?

ALFREDO
Não! A rainha Anastásia! Uma aranha gigante, com teias quase do tamanho de um adulto humano menino.

Luna arregala os olhos e respira fundo, se voltando para o saco de papel agora no chão cheio de seus brinquedos.

25. INT. CASA DA TIA ZANU - SALA - DIA

Nervosa, Luna olha para Alfredo e levanta os dois dedos polegares com sinal positivo. Ele a guia de um lado da sala até a frente da porta fechada do quarto da Tia Zanu. A senhora cochila de novo no sofá.

DOIS BESOUROS, marionetes de 1,20m, com partes de ferro que lembram armaduras, e armados com machados de guerra, mantêm expressão séria parados com boa postura. Um fica do lado esquerdo da porta e o outro, do lado direito.

LUNA
(temerosa)
Quero falar com a senhora
Anastásia, por favor.

BESOURO 1
Rainha Anastásia.

Luna o olha um pouco impaciente, mas o Besouro espera a resposta.

LUNA
Rainha Anastásia.

Besouro 1 e Besouro 2 se olham com um discreto sorriso.

BESOURO 1
Olha, essa não é uma boa ideia,
pequena mulher.

BESOURO 2
Um mini-humano, como você, dentro
do palácio? Perto da Rainha?

BESOURO 1
É, estaria em grande perigo. Saia
daqui.

LUNA
(irritada)
Mas eu quero ver ela. Agora!

Os Besouros se olham novamente com ar superior e deixam Luna passar. Ela dá dois passos e alcança a maçaneta.

BESOURO 2
Se algo acontecer lá dentro,
mini-humana, você foi avisada.

Luna gira a maçaneta da porta e entra na escuridão do ambiente. Ele é iluminado apenas pela pouca luz do sol que entra através da cortina quase fechada.

26. INT. CASA DA TIA ZANU - QUARTO DE ZANU - DIA

Luna observa o quarto ainda da entrada, a cama, as paredes, o armário, o abajur de pé. Com uma das mãos fecha a porta e se coloca de joelhos para olhar debaixo da cama. Por baixo, ela avista a mochila Jordana do outro lado do móvel e se dirige a ela.

27. INT. CASA DA TIA ZANU - SALA - DIA

Parados em frente à porta, Alfredo zumbe no ouvido do Besouro 2.

ALFREDO

Vê aquela janela? A natureza do outro lado?

Os besouros continuam olhando para frente, sem ao menos se moverem. Alfredo voa para perto do Besouro 1.

ALFREDO

Eu lembro quando vocês ainda passavam o dia lá fora.

Besouro 1 abana uma de suas patas próximo do seu ouvido.

28. INT. CASA DA TIA ZANU - QUARTO DE ZANU - DIA

Luna chega até a mochila e abaixa o seu braço para pegar uma das alças de Jordana.

RAINHA ANASTASIA

(off screen)

O que estás fazendo aqui, mini-humana?

Luna dá um salto de susto e olha para cima. Uma grande teia de aranha cobre um dos cantos do quarto, próximo ao criado-mudo. ANASTÁSIA, uma aranha de 60cm de diâmetro também manipulada por varas, caminha lentamente pela teia.

LUNA

Eu só vim pegar minha amiga... mochila. Minha mochila.

RAINHA ANASTASIA

Ela não é sua mochila ou amiga, ou o que for. Ela estava jogada, esquecida.

(CONTINUED)

LUNA
Não tava, não!

A Rainha Anastásia chega ao final de sua teia e anda em direção à Luna.

RAINHA ANASTASIA
E agora é minha serva!

Luna agarra a alça de Jordana e corre para a porta. No caminho, seu pé puxa o fio do abajur, que cai. A menina alcança a maçaneta e a abre.

Roger está do outro lado da porta na sala.

ROGER
Amor, o que aconteceu?

Roger abraça a filha que ainda treme.

ROGER
O pai tá aqui.

29. INT. CASA DA TIA ZANU - QUARTO DE ZANU - DIA

Roger abre as cortinas e deixa a luz do pôr do sol entrar. Ele se abaixa e levanta o abajur quebrado do chão. Roger estuda a cúpula.

ROGER
Essa coisa? É uma aranha? Bem pequenininha.

Da porta, Luna mexe a cabeça afirmativamente. Roger olha para a cúpula novamente, onde está uma pequena aranha esmagada. Ele lança um olhar para o resto do quarto.

ROGER
É, essa casa precisa mesmo de uma faxina. A gente pode juntos botar a mão na massa e ajudar a Tia Zanu, não?

Luna abraça Jordana e timidamente afirma com a cabeça. O pai pega a mochila, a coloca em suas costas e posiciona as mãos ombro da filha para saírem do quarto.

FIM.

4. PROPOSTA DE DIREÇÃO

O roteiro deste curta-metragem traz em suas descrições uma das linguagens centrais para o projeto, o teatro de animação. Dentro de um enredo com elementos fantásticos, onde uma menina interage com insetos gigantes, os mesmos são apresentados e destacados (através de sublinhado ao longo do roteiro) como bonecos de animação, neste caso, manipulados de diferentes formas por atores-manipuladores.

A produção contará, portanto, tanto com uma *mise-en-scène* em *live action* quanto com uma em teatro de animação.

São exceções os insetos apontados nas cenas 3 e 8. Elas apresentam, respectivamente, uma fila de formigas na sala e uma mariposa e uma aranha no quarto de hóspedes. Esses são imaginados não como fantoches, mas como insetos reais. E a aparição deles nas cenas poderá ser modificada de acordo com as possibilidades de filmagem.

Para os insetos gigantes, as técnicas a serem utilizadas incluem bonecos de varas (sustentados e movimentados por baixo através de hastes conectadas aos seus eixos centrais e membros), fantoches (ou boneco de luvas) e marionetes (figuras manipuladas a partir de posições elevadas através de fios).

No ambiente teatral, os focos de luz e a cenografia propositalmente tomam conta de esconder ao máximo o manipulador e os elementos utilizados para a manipulação a fim de distanciá-los da narrativa. Afinal, como mencionado por Ana Maria Amaral, em seu livro *Teatro de Animação – da teoria à prática* (1997): “Todo objeto animado quando bem manipulado, neutraliza a presença do ator”. Na mesma direção, o público vê esses aparatos quase como a queda na luz durante a mudança de cenários, enquanto uma questão logística e extradiegética.

No cinema, porém, tudo que está em quadro é visível e visto. E aqui as diversas técnicas de animação são escolhas estéticas que contribuem para a construção dos personagens e informam a dinâmica entre eles.

A presença de insetos enquanto personagens na estória foi o que inicialmente forçou uma busca por soluções que pudessem ser executadas em uma produção de baixo orçamento. Porém um olhar mais profundo no teatro de animação e suas possíveis significâncias intensificam as razões para que ele se tornasse parte integral do projeto.

A animação tem em sua origem a *anima*, do latim, alma, que dá vida. A expressão também se relaciona ao animismo, crença de que plantas, objetos inanimados e fenômenos naturais possuem essência espiritual, tópico abordado pelo antropólogo britânico Edward Burnett Tylor (1871) em suas observações sobre povos primitivos, religião e a evolução cultural do homem. Para Jaqueline Herd (1980), pesquisadora de psicologia infantil, o animismo é parte do desenvolvimento psíquico humano e na infância ele é mais evidente. A facilidade com o qual as crianças antropomorfizam animais e objetos é exemplo disso. No curta-metragem, esse é um processo apropriadamente realizado pela menina Luna e, com boa probabilidade, acatado pelo público infantil, público-alvo da obra. Isso, em ambos os níveis de insetos falantes e bonecos de animação representando seres vivos.

Dois filmes de 2004 utilizaram-se da técnica de bonecos de fios para contar suas histórias. Uso eles como referência de obras contendo manipulação em tempo real e com as ferramentas de manipulação visíveis dentro do quadro cinematográfico. Em *Strings* (figura 1), dirigido por Anders Ronnow Klarlund, as cordas fazem parte do mundo ficcional, a tal ponto que o rompimento de um cabo conectado a um membro significa a perda dele e o rompimento do cabo da cabeça implica na morte do próprio personagem. Essa metalinguagem visual e poética transforma os fios em uma metáfora da vida dentro da narrativa.



Figura 1: Imagem de divulgação do filme *Strings* (2004)
Fonte: <http://fame.uk.com/Films-Completed/Strings/>

Em contrapartida, *Team America: World Police* (figura 2), dirigido por Trey Parker, e influenciado fortemente pela estética do seriado dos anos 60 *Thunderbirds*, é uma comédia satírica a filmes de ação hollywoodianos, suas celebridades e crítica à política externa estadunidense. Este se utiliza da animação de marionetes enquanto veículo para a própria sátira. E os fios, embora estejam permanentemente visíveis, não são incorporados à narrativa ficcional.



Figura 2: Imagem de divulgação do filme *Team America: World Police* (2004)
Fonte: http://bluray.highdefdigest.com/12517/teamamerica_uk.html

Nesse sentido, Tia Zanu se aproxima de *Team America: World Police*, mesmo que não conte com aquela animação deliberadamente grotesca para efeito cômico. Os fios, varas e outros apetrechos de manipulação não são mencionados na trama e os personagens animados são vistos apenas nas cenas com Luna. Mesmo que sutil, os efeitos da separação dos pais, assim como sua curiosidade natural, levam a menina a um mundo de insetos gigantes, que de fato existem apenas para ela. Pode-se dizer, de maneira rudimentar, que esses elementos visíveis do teatro de animação entram em jogo a partir de suas angustias e sua solidão e singularizam ainda mais experiência dela. O retorno de Roger, nas últimas cenas, quando ele entra no quarto e descobre a antes imponente Rainha Anastácia agora miúda e esmagada pelo abajur, reestabelece o *status quo*.

As *performances* dos atores-manipuladores deverão ser precisas e realistas, de acordo com as possibilidades de cada técnica. A escolha de vara ou fios para cada personagem será pensada nesse sentido. Alfredo, o pernilongo independente e tagarela, é um boneco de varas, o que possibilita movimentos certos mesmo que frenéticos. Os besouros, guardas do reino da Rainha Anastácia, são bonecos de fios, cuja manipulação por si é mais delicada, dando a impressão de uma postura mais duvidosa.

Além disso, as técnicas servirão, como apontado anteriormente, para relacionar os personagens a suas posições na trama. A rainha aracnídea, principal antagonista que pretende fazer de escrava a joaninha de pelúcia da menina, inicialmente foi imaginada como um boneco de fios, fazendo referência à sua natureza física – sua teia. Porém, para manter essa posição de poder, a manipulação da Rainha acontecerá através de varas, já que marionetes, como figuras de linguagem, são facilmente associadas a uma força inferior controlada por uma força superior. Seus servos, estes sim, poderão simbolizar visualmente a sua submissão através da manipulação por cabos.

O tamanho dos bonecos, já apontado no roteiro, anda de acordo com a proporção dos insetos que eles representam e com a maneira que interagirão com a personagem principal. O pernilongo, que voa próximo ao seu rosto, terá

um corpo de 30 centímetros; os besouros, que ficam em pé em frente à porta, apresentarão uma altura de 1 metro e 20 centímetros, um pouco acima da altura média de uma criança de seis anos. A proeminência da aranha se dará principalmente através de sua teia que se espalha pelos cantos da parede, e seu corpo, assim, poderá ser de apenas 60 centímetros.

A fotografia caminhará, ao longo do curta, de tons sóbrios e posicionamento de câmera levemente inclinado para cores vivas e composição de quadro harmoniosa, acompanhando o estado emocional de Luna. Quando contrariada no carro com o pai, prevalecem os tons cinza do interior do veículo e céu superexposto, branco, não azulado. Na residência de sua tia-avó, a direção de arte refletirá uma casa de classe média baixa que não acolhe móveis novos há muitos anos, com exceção de um e outro aparelho eletrônico. Todos com coloração marrom e bege, apresentados em vídeo com pouco contraste e, assim, formando um ambiente desconfortável. Este é um local de nostalgia e memória.

A tonalidade se transforma ao passo que a curiosa menina entra em contato com os bichos gigantes. Os verdes ficam mais verdes, e o céu, finalmente, azul. O início de sua aventura, apesar do perigo à sua “amiga” de pelúcia, representa um momento de transição do desânimo ao divertimento e à esperança. As cenas finais, do encontro e confronto com a aranha, são mais escuras e com jogo de sombras, como apontado no roteiro e com pretexto diagético. E, do mesmo modo, a chegada do pai da menina quebra esse visual macabro e a coloca novamente num espaço acalorado.

5. PERSONAGENS E LOCAÇÃO

Como o projeto lida com diferentes linguagens, aqui estão apresentadas informações e referências visuais dos personagens e da locação principal, relevantes para a compreensão da proposta da obra e para a produção e direção de arte.

Luna: é uma menina esperta e curiosa, e não perde muito tempo com roupa. A sua vaidade se limita a escolher, com a ajuda da mãe, cores e estampas que representam seus interesses. Blusas florais ou com figuras de animais são acompanhadas por shorts ou calças soltas e confortáveis.



Fontes: <http://www.homebaike.com/childrens-clothing-stores-2015-neat-kid-girl-cotton-flower-long-sleeve-t-shirt-tee-purple-l220-5-6-year-childrens-clothing-stores.html> (figura 3);
<http://g01.a.alicdn.com/kf/HTB13HoqlpXXXXaeXFXXq6xXFXXA/Retail-2015-Spring-Children-Clothing-2-3-4-5-6-7-8-9-Year-Girls-Pants.jpg> (figura 4);
http://pt.aliexpress.com/store/product/2015-New-Children-girls-T-shirt-Summer-Female-long-Sleeve-Kids-Girl-T-shirt-kids-Tops/817815_32272610542.html?storeId=817815 (figura 5);
<http://www.ebay.com/itm/251660415658> (figura 6).

Pernilongo Alfredo: o energético companheiro de Luna é sábio, porém ainda jovem e franzino. A estrutura do seu corpo é feita por arames e isopor esculpido cobertos por tecido plush. No torso, o tecido é canelado e cinza claro; nas longas e finas patas, ele é liso e cinza escuro. Os olhos são bem caricaturados, brancos com pupilas pretas. As varas de manipulação são conectadas com o tórax e um membro dianteiro (vide Figura 12).



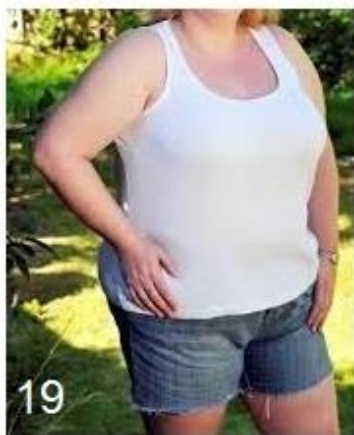
Fontes: <https://www.etsy.com/pt/listing/204686880/green-house-fly-plush-halloween-toy?ref=related-4> (figura 7); <https://uk.pinterest.com/pin/314337248969742978/> (figura 8); <http://collectiblewildlifegifts.com/store/Item/stuffed-mosquito-f1567> (figura 9); <http://varelanoticias.com.br/veja-10-dicas-infalveis-para-se-livrar-das-malditas-muricocas/> (figura 10); <https://www.etsy.com/listing/52978102/adorable-crocheted-amigurumi-mosquito> (figura 11); <http://movimentomarionete2010.blogspot.com.br/2012/05/tecnicas-de-manipulacao-de-bonecos.html> (figura 12).

Rainha Anastácia: a poderosa vilã tem seu corpo e patas revestidas por tecido pelúcia, para uma aparência semelhante a uma tarântula. A cor preta é predominante, mas também carrega um padrão vermelho, mais visível em pouca luz. Os vários olhos são realçados por um tom vermelho. Ela é manipulada por quatro varas apenas em suas patas.



Fontes:http://pt.focalprice.com/YE0729X/Cute_Sunlight_781_4Channel_RC_Spider_Toy_with_LED_Light.html (figura 13); http://pt.aliexpress.com/store/product/party-spiders-halloween-terror-Black-Soft-Plush-Spider-Funny-Toy-Scary-Red-Eyes-for-Halloween/1302891_32496278732.html (figura 14); <http://pt.aliexpress.com/item/Funny-Gadgets-Halloween-Supplies-Props-Pranks-Bar-Moving-The-Ornament-Black-Furry-Spider-Funny-April-Fools/32647045350.html?spm=2114.42010308.4.15.mNabX9> (figura 15); <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/38/66/88/386688f49edf4201cbd793682e706497.jpg> (figura 16); <http://g03.a.alicdn.com/kf/HTB1RjdjJFXXXXaiXXXXq6xXFXXR/-font-b-Halloween-b-font-Plush-Puppet-Toys-font-b-Spider-b-font-font-b.jpg> (figura 17).

Tia Zanu: as manchas nos móveis e poeira pela casa não refletem exatamente uma falta de cuidado ou vaidade e sim o modo que é particular com certas coisas. Se não está saindo de casa, as raízes do cabelo crescem e as camisetas básicas e shorts jeans podem ser velhos, porém nunca sujos. As imagens abaixo são referências somente de porte físico e do figurino.



Fontes: [http://macys-o.scene7.com/is/image/MCY/products/1/optimized/3482361_fpx.tif?wid=700&hei=510&fit=fit,1&\\$filterxlg\\$](http://macys-o.scene7.com/is/image/MCY/products/1/optimized/3482361_fpx.tif?wid=700&hei=510&fit=fit,1&$filterxlg$) (figura 18); <http://www.dailymail.co.uk/femail/article-3612355/I-hate-body-losing-weight.html> (figura 19); [http://macys-o.scene7.com/is/image/MCY/products/2/optimized/3425232_fpx.tif?wid=700&hei=510&fit=fit,1&\\$filterxlg\\$](http://macys-o.scene7.com/is/image/MCY/products/2/optimized/3425232_fpx.tif?wid=700&hei=510&fit=fit,1&$filterxlg$) (figura 20).

Roger: é um profissional de classe média baixa e o seu uniforme é composto de camisa de manga curta ou camisa polo e calça social de cores claras. Ele mantém sempre os sapatos engraxados e um relógio analógico no pulso.



Fontes: <http://pontoaltouniformes.com.br/uniforme-social-masculino/> (figura 21);
<http://infograficos.estadao.com.br/uploads/galerias/7358/74557.JPG> (figura 22);
<http://www.camisariacolombo.com.br/calca-social-masculina-cinza-103310066001890/p> (figura 23).

Casa da Tia Zanu: a residência é ocupada por Tia Zanu há décadas e não sofreu muitas mudanças ou manutenções ao longo dos anos, algo visível principalmente no lado de fora. Internamente, os móveis antigos são ao menos bem organizados.



Fontes: <http://br.tixuz.com/adsimg/2/2016/06/01/files/251213939br202349.jpg> (figura 24);
<http://www.canaldoimovel.com.br/pt/residencial/casa-para-venda-sao-paulo-interior-outros-municipios-do-interior-de-sao-paulo-2513953.html> (figura 25);
<http://www.dicasedecoracao.com/casas/casas-decoradas-artesanalmente> (figura 26).

6. REFERÊNCIAS

Bibliografia:

AMARAL, A. Maria. **Teatro de formas animadas**. 3aed. São Paulo: EDUSP - Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

_____. **Teatro de animação**. São Caetano do Sul: Ateliê Editorial, 1997.

HELD, Jacqueline. **O imaginário no poder: as crianças e a literatura fantástica**. São Paulo: Summus, 1980.

MEDEIROS, Fábio Henrique Nunes. **A arte da animação: intercruzamentos entre o teatro de formas animadas e o cinema de animação**. 2014. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Universidade de São Paulo. São Paulo. 2014.

TYLOR, Edward Burnett. **Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art, and Custom**. Londres: John Murray, 1920.

Filmografia:

STRINGS. Direção: Anders Rønnow Klarlund. Dinamarca, Suécia, Noruega, Reino Unido, 2004. Duração: 1h 28min.

TEAM AMERICA: WORLD POLICE. Direção: Trey Parker. Estados Unidos, Alemanha, 2004. Duração: 1h 38min.