

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

Gabriela Santos Augusto

**DESENHANDO “ISABELA”: A CONCEPÇÃO E A PROPOSTA DE
DIREÇÃO DE UM CURTA-METRAGEM**

FLORIANÓPOLIS
2017

Gabriela Santos Augusto

DESENHANDO ISABELA: A CONCEPÇÃO E A PROPOSTA DE DIREÇÃO DE
UM CURTA-METRAGEM

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 Dra. Patrícia de
Oliveira Iuva.

Florianópolis, novembro de 2017

Agradecimentos

Agradeço a todos os meus amigos e familiares, que sempre me apoiaram, não importando qual ideia absurda eu tivesse; aos meus colegas no Cinema UFSC, que entraram de cabeça no projeto e abraçaram Isabela da maneira que eu abracei.

As minhas amigas de Florianópolis, Lara e Eliza, que provaram que amizades não estão restritas a pessoas iguais a nós. Às minhas três companheiras de apartamento, faculdade, e aventuras, Gabriela, Fernanda e Helena, e a irmã mais velha de nós quatro, Sheila, que me deram apoio quando eu precisava, incentivo quando faltava e fizeram da Universidade a melhor época da minha vida; à minha melhor amiga, Vitória, que ouviu todas as minhas dificuldades e dúvidas, e mesmo à distância conseguiu acalmar todas elas, sem falta.

Agradeço principalmente à minha orientadora e mentora, Pati Iuva, que me guiou pelos meus momentos mais difíceis dentro da universidade, me incentivou, me apoiou e me ensinou muito mais do que eu achava possível aprender com uma pessoa só. A todos os professores do Cinema UFSC, muito obrigado.

Por último, agradeço às inspirações desse projeto, meus pais e minha irmã. O apoio incondicional da minha família em todos os momentos da minha vida foi crucial, não só para a concepção e desenvolvimento desse projeto, mas também para que eu me tornasse a pessoa que sou hoje.

Sumário

1. Introdução	4
2. Argumento	7
3. Roteiro	8
4. Decupagem	11
5. Storyboard	12
6. Memorial - Processo Criativo	19
6.1. Criação dos Personagens	27
6.2. Proposta de Direção	37
6.3. Proposta de Animação	42
7. Conclusão	49
8. Referências	50
9. Anexos	52

1. Introdução

Sempre fui apaixonada por filmes de animação. Desde pequena, meus pais me levavam na videolocadora e, já que não me deixavam alugar *O Estranho Mundo de Jack* (*The Nightmare Before Christmas*, 1993) mais de uma vez, eu sempre acabava com uma animação diferente em mãos. Meu pai sempre foi muito fã de animação, então ele me incentivou a ver filmes de todos os tipos, de diferentes nacionalidades, técnicas e estilos diversos. Na minha pré-adolescência, fui apresentada ao estúdio Ghibli¹, um estúdio japonês que faz animações 2D com roteiros quase sempre apoiados na fantasia, e a minha infância foi marcada pelos filmes da Aardman, um estúdio de animação britânico que trabalha estilisticamente com animação em *stop-motion*.

Com uma infância cercada de filmes, a escolha do curso de Cinema veio naturalmente. Desde os meus 11 anos eu assistia a muitas séries, e aos 15, me apaixonei por *House* (*House M.D.*, 2004-2012). Como no meu Ensino Médio havia muitos incentivos em relação a que faculdade cursar, e como a série tinha muito impacto na minha vida, eu tinha decidido fazer medicina. A escola organizava eventos para aproximar os alunos de suas possíveis profissões com palestras de ex-alunos e eu fui numa palestra de uma estudante de medicina. Nessa mesma palestra, um outro ex-aluno estava falando do curso de Cinema. Eu não conhecia faculdade de Cinema, até aquele momento eu nem sabia que isso existia. Foi ali que eu percebi que eu não queria ser o personagem das séries que eu assistia, eu queria fazer todas aquelas séries que eu era apaixonada. Eu saí da palestra já com a ideia de cursar Cinema, e desde então, não houve um momento em que eu questionei se era realmente a área na qual eu queria trabalhar.

Apesar da paixão, nunca pensei em trabalhar com filmes de animação. Produzir filmes em *live-action* estava mais próximo da minha realidade no Curso de Cinema da UFSC, além do fato de eu não saber desenhar. Ao longo da minha trajetória, portanto, me aprofundi na montagem de filmes e vídeos em *live-action*. Estudei e expandi o meu repertório o máximo que pude, sempre com foco na montagem/edição. E posso dizer que nessa função eu realmente me encontrei. Já editei documentários, trailers, *teasers*, aberturas de série e curtas de comédia. E posso dizer que todas as vezes eu era transportada para dentro do universo daquilo que eu estava montando e esquecia do mundo do lado de fora. A imersão que a edição

¹ Estúdio Ghibli é um estúdio de animação baseado em Koganei, Japão com mais de 20 filmes de animação 2D produzidos desde 1985, incluindo clássicos como “Meu Vizinho Totoro” e “Princesa Mononoke”

proporciona é talvez o que mais encanta a "função" e/ou área da montagem no cinema e audiovisual.

Pode parecer um tanto estranho que tendo percorrido um caminho tão imerso na montagem, o meu trabalho de conclusão de curso não venha ser a edição de algum curta, mas sim a concepção de um projeto que veio para mim numa aula da faculdade, num daqueles momentos de “crie uma história em 10 minutos para trabalharmos”. E ele já chegou quase pronto. A primeira ideia do roteiro, que permaneceu basicamente intacta, era de uma menina que se perde no supermercado e no mundo imaginário dela nesse universo com aventuras animadas, sendo trazida de volta para o mundo real com o chamado da mãe. Ainda que tenha passado por algumas modificações desde o primeiro momento, o roteiro continuou com o mesmo argumento e estrutura desde o nascimento da ideia. O roteiro passou por algumas modificações, mesmo que poucas. Alguns elementos foram acrescentados mais recentemente com intuito de estabelecer uma conexão entre o universo imaginário da menina e o mundo real ancorado na mãe.

O roteiro intitulado Isabela surgiu e se desenvolveu com um aspecto pessoal muito forte. A personagem Isabela é uma homenagem à minha irmã mais nova, Laura. Durante a faculdade sempre houve uma vontade minha de incluí-la nos filmes que eu produzia (às vezes por pedidos dela mesmo), mas eu nunca havia escrito um roteiro onde eu pudesse incluí-la. Além disso, vejo Isabela como uma vontade, não apenas de incluí-la, mas de conversar com ela.

O roteiro surgiu ao ver a minha irmã Laura passando por situações muito semelhantes com as da minha infância, quando, por exemplo, ao me perder em supermercados, um ambiente que a minha mente infantil via como hostil, eu saía em busca da minha mãe. Assim, quando a ideia de Isabela surgiu, eu sabia que queria produzir o filme. Não importando em quais condições, eu queria ver esse curta realizado. A decisão de transformá-lo no trabalho de conclusão de curso pareceu a resposta certa. Isabela, desde sua concepção, é um filme que necessita transitar entre o *live-action* e a animação. A troca de estilo é essencial para o argumento da narrativa, uma vez que o desenvolvimento de enredo está ancorado na transição entre o universo imaginado da criança perdida no supermercado e o mundo real quando reencontra a mãe.

A escolha em dirigir o filme veio naturalmente, pois assim como o roteiro, as ideias para construções de personagem, de locação, figurino e até o estilo de animação foram surgindo junto. Desde o início, Isabela é um curta já pronto e finalizado na minha cabeça. O

objetivo aqui é dar conta do processo criativo e de concepção dessas ideias, que são reflexo da minha trajetória na faculdade, da minha infância e da minha convivência com a minha irmã.

“Meu cinema é uma extensão de mim mesmo. Uma espécie de testemunho de vida da minha experiência, com minhas poucas virtudes e minhas inúmeras limitações.”

- Alejandro González Iñárritu

2. Argumento

Um curta de animação, onde na primeira parte, uma criança de 6 anos anda por uma floresta escura e sombria, indo atrás de um beija-flor, que logo desaparece entre as árvores. Ela ouve barulhos estranhos e parece assustada e assim que percebe que está sendo perseguida, aumenta a velocidade dos seus passos. Vemos que ela também foge de uma onça pintada enorme e ameaçadora. Ela tenta correr cada vez mais rápido e de repente, a floresta a sua volta desaparece. Agora ela se encontra no meio de um oceano gigantesco com a água cobrindo apenas seus pés. Não há terra para nenhum dos lados, apenas água. Ela vê o beija-flor novamente e volta a andar em linha reta e está visivelmente mais assustada com a situação. A princípio, ouvimos apenas o barulho da água, mas um som estranho aumenta gradativamente. Ela se vira para ver de onde vem o som e vê uma onda gigante vindo em sua direção. Imediatamente, ela corre na direção oposta e, após alguns segundos, o som de seus passos na água são substituídos pelo som de passos na neve. Ela pára e olha em volta e percebe que se encontra no meio de uma geleira. Há neve por todo lado e os blocos de gelo fazem a menina parecer pequena. Ela começa a andar e treme de frio, enquanto o vento aumenta. A criança ameaça começar a chorar, quando ouve uma voz de mulher chamá-la: "Isabela". Assim que a criança vira o rosto, a imagem se transforma em "*live-action*" e a criança está perdida na seção de congelados do supermercado. A mãe da menina, que a chamou, aproxima-se e consola Isabela, que estava prestes a chorar. Ela usa uma roupa da mesma cor das penas do beija-flor. As duas andam em direção ao caixa e passam pelas outras seções do supermercado onde a menina esteve perdida. Na seção de água, ela vê um homem repor o estoque com um carrinho; na seção de frutas há uma moça com um vestido de oncinha que lhe acena. Chegando no caixa, a mãe dá uma caixinha de água de côco para a menina, que vê a praia desenhada na frente, e ouvimos uma música havaiana, como se a menina continuasse as aventuras na sua imaginação, e o curta termina.

3. Roteiro

Isabela

Por

Gabriela Augusto

1. EXT - FLORESTA - NOITE

Animação 2D, onde ISABELA, 6 anos, usando uma jardineira vermelha, tênis e de tranças no cabelo, anda por uma floresta fechada e sombria. Seus passos têm barulho de folhas secas sendo esmagadas.

Um BEIJA FLOR azul e verde aparece na frente de Isabela. Ela para de andar. Ele voa em volta dela, e ela ri. Ela tenta alcançá-lo, mas ele voa, se esquivando dela.

O beija flor voa para longe e Isabela fica sozinha mais uma vez. Ela volta a andar.

A menina ouve barulhos estranhos, macacos e corujas. Ela se assusta com os barulhos, e começa a andar mais rápido.

Passos quietos começam a acompanhar, e assim que Isabela olha para trás, começa a correr. Uma ONÇA PINTADA a persegue, e a criança corre desesperada. A Onça ruge e a Menina corre. O som dos passos dela desaparece e assim que ela olha para baixo pra saber o que houve, não há mais floresta.

2. EXT - MAR - DIA

Ao invés disso, ela está com os pés submersos em dois dedos d'água.

Olhando para cima, ela se vê no meio de um oceano que se estende uniformemente para todos os lados. O som da água sobe devagar, e é calmo e lento. O céu está claro e o sol brilha forte.

Isabela volta a andar.

Ela vê o beija-flor voando, num ponto distante dela. Ele olha para ela e voa novamente, e ela o perde de vista.

Ela começa a andar na direção do beija-flor, olhando em volta atrás do pássaro.

Um barulho de balanço de água começa muito baixo, quase imperceptível no início. Ela não presta atenção, e mantém o

passo, sem olhar para trás. O barulho aumenta gradativamente, até que ela percebe, e se vira. Uma onda gigantesca está vindo em sua direção. A menina imediatamente volta a correr na direção oposta da onda, e ouvimos apenas o bater dos seus pés na água. Um dos seus cadarços se desamarra e ela tropeça.

3. EXT - GELEIRA - DIA

Ela cai no chão e se vê com os braços afundados na neve. Ela levanta devagar e está no meio de uma geleira, rodeada de blocos altos de gelo. O vento é forte e ela esfrega os braços com frio.

Ela ouve o barulho do beija-flor, mas não consegue vê-lo.

Isabela volta a andar, agora olhando em volta a procura do pássaro. Os blocos de gelo são enormes, e ela parece intimidada. Seus passos vão diminuindo, e seu rosto, antes apenas mostrando medo, agora vai se tornando uma cara de choro. Ela para por entre os blocos da geleira, e abraça a si mesma para proteger-se do frio.

MÃE (OFF)
Isabela!

4. INT - ALA DE CONGELADOS DO SUPERMERCADO - DIA

A menina vira o rosto e a imagem se torna real, e Isabela agora está sozinha na seção de congelados do supermercado. A menina treme de frio.

MÃE, 30 anos, se aproxima da menina, dá-lhe um beijo na bochecha, e enxuga suas lágrimas, sorrindo. A menina parece reconfortada com a presença da mãe. Mãe se abaixa, amarra o cadarço de Isabela, e lhe oferece a mão para saírem da seção dos congelados. Ao saírem, ela ouve uma última vez o barulho do vento.

5. INT - ALA DE FRUTAS DO SUPERMERCADO - DIA

As duas passeiam pelo supermercado em direção ao caixa. No caminho, passam em frente à seção de frutas, onde uma moça alta e esbelta, usando um vestido de onçinha, acena para a menina, que ouve a onça rugindo. Ela aperta a mão da mãe e continua andando.

6. INT - ALA DE ÁGUA MINERAL DO SUPERMERCADO - DIA

Na seção seguinte, elas veem as prateleiras de água sendo reabastecidas por um funcionário, utilizando um grande

carrinho. Ele empurra o carrinho para frente, e a menina ouve ainda o barulho da onda.

7. INT - CAIXA DO SUPERMERCADO - DIA

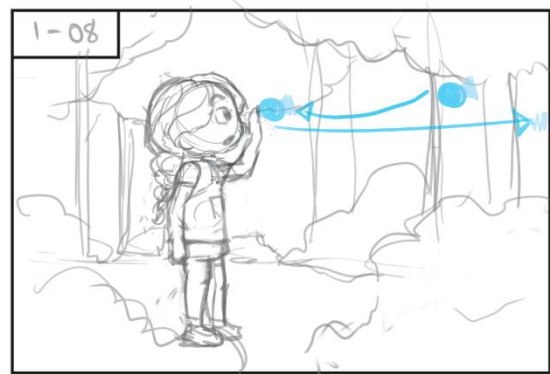
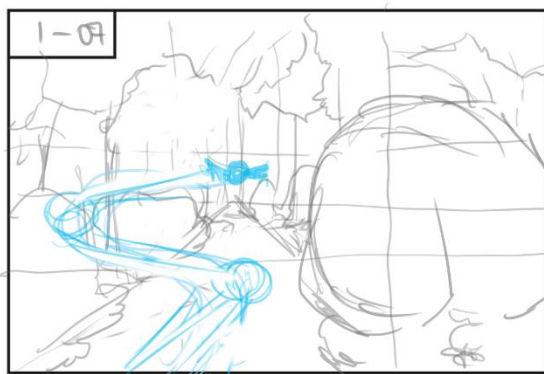
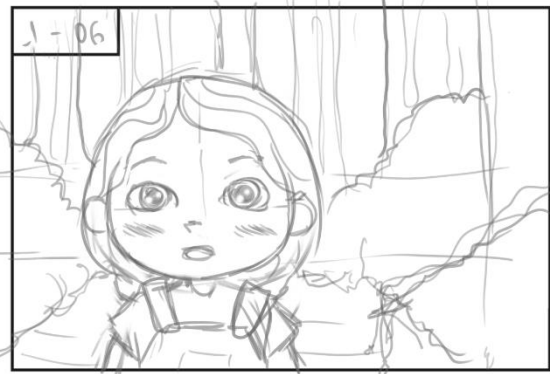
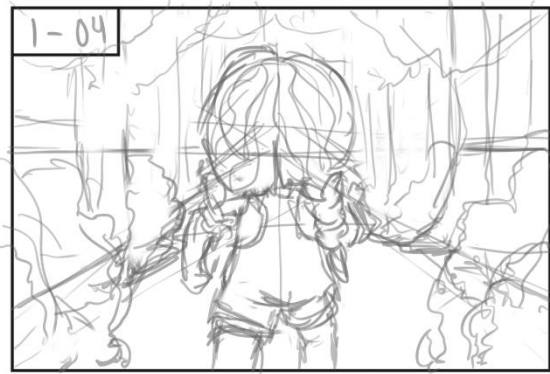
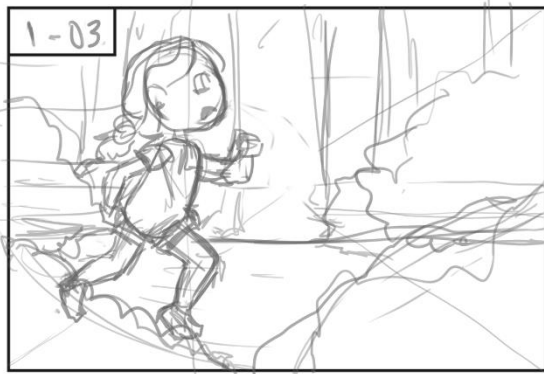
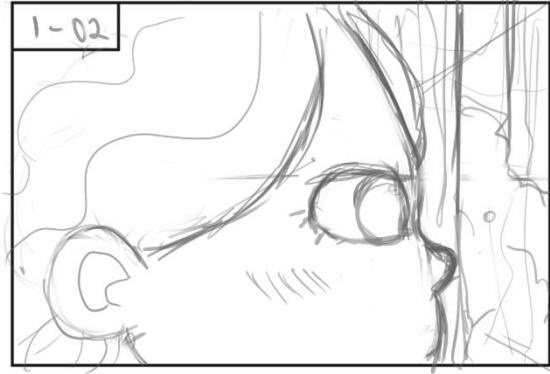
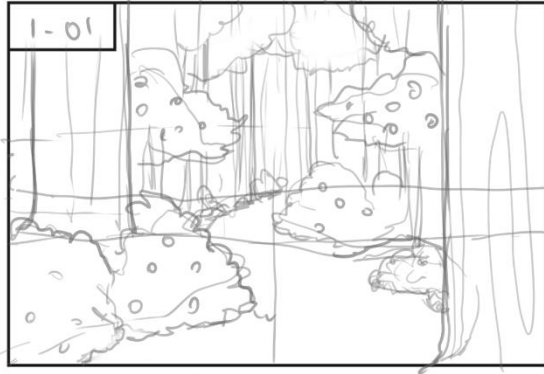
Chegando no caixa, a mãe passa algumas compras e dá para a menina uma caixa de água de coco. Isabela, por sua vez, volta para sua imaginação, e ouvimos uma música havaiana tocando.

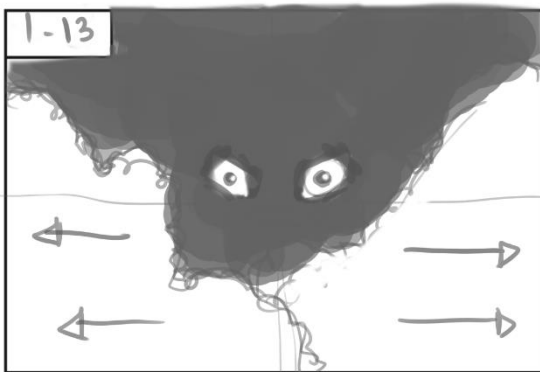
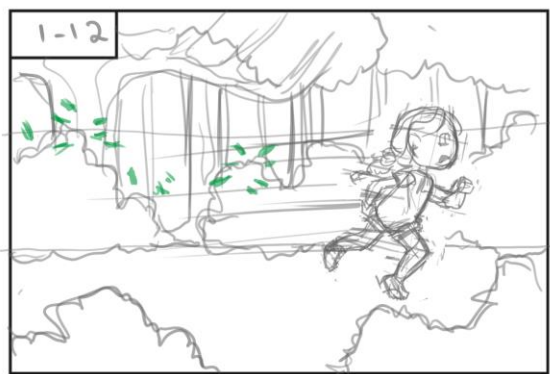
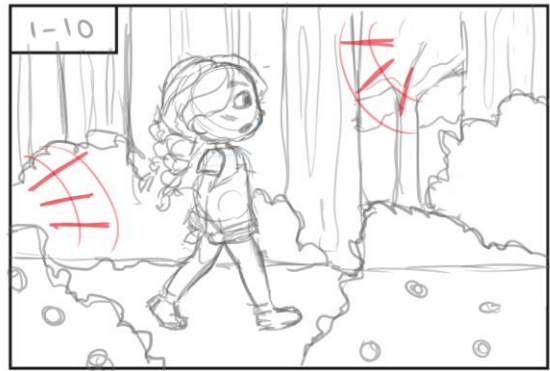
FADE TO BLACK.

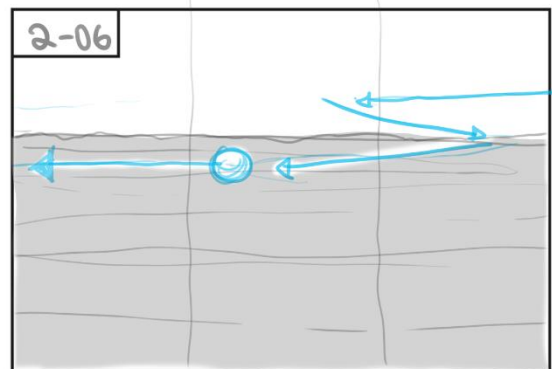
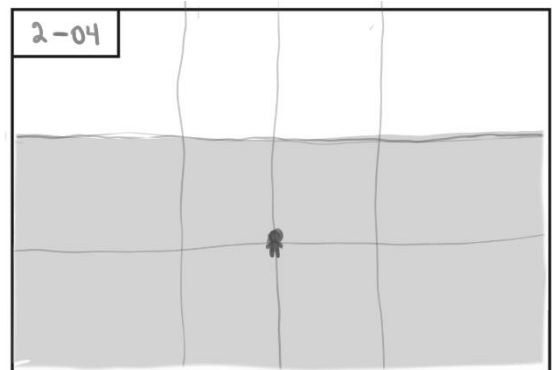
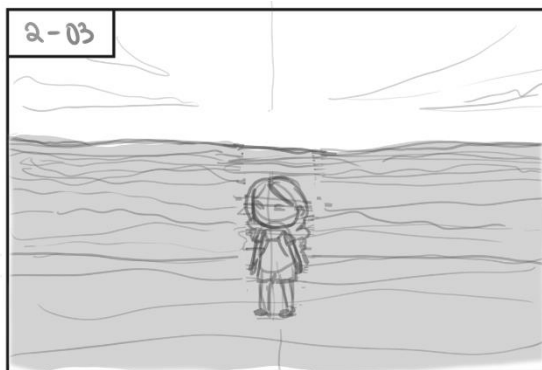
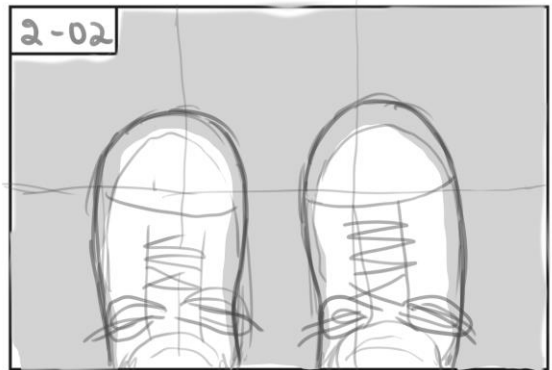
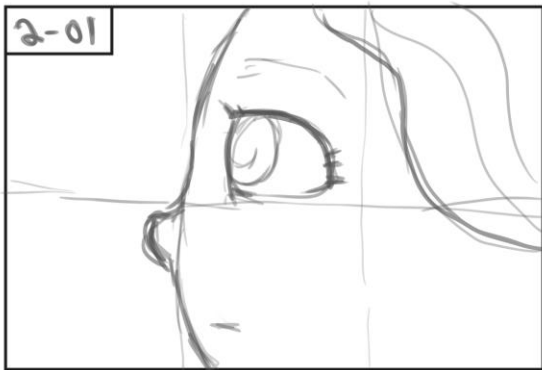
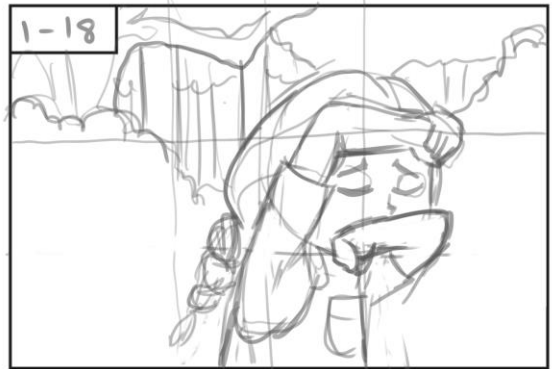
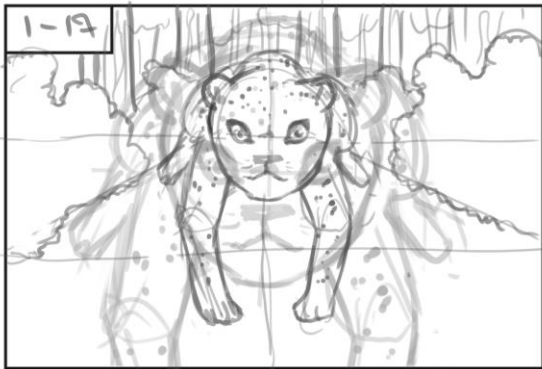
4. Decupagem

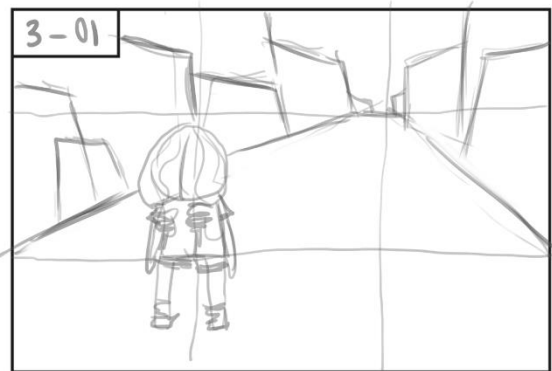
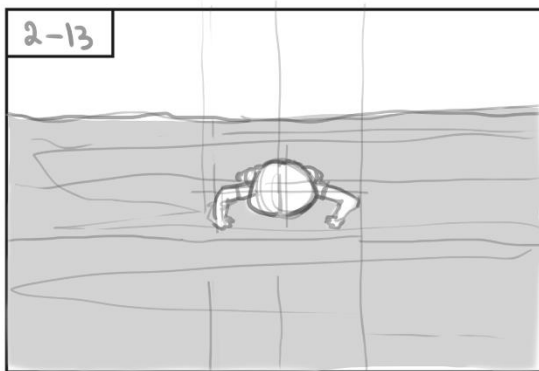
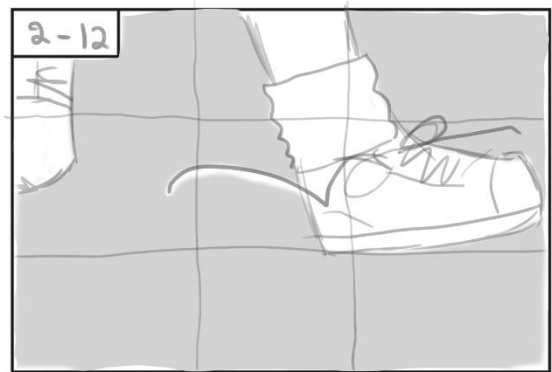
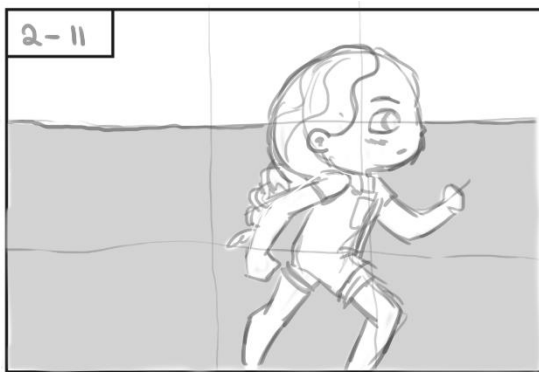
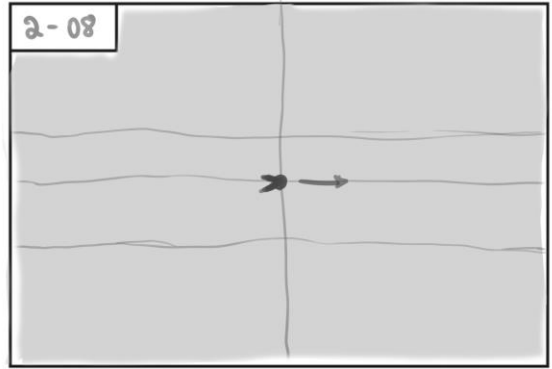
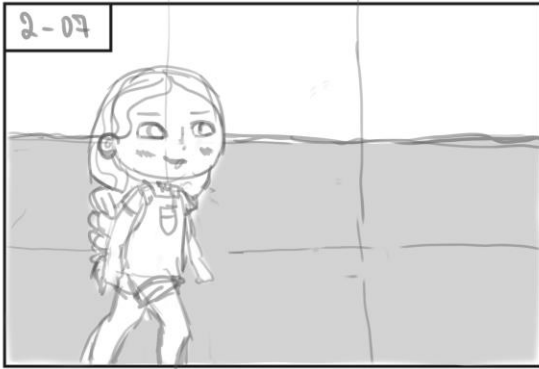
DECUPAGEM					
CENA	N. DO PLANO	NOME DO PLANO	ÂNGULO	MOV. DE CÂMERA	DESCRIÇÃO DA CENA
1	1	PG	Frontal	Não	Floresta
	2	PD	Lateral	Trav P/D	Isabela andando. Barulho.
	3	PM	Lateral	Trav P/D	Isabela entra em cena.
	4	PA	Back	Trav in	Isabela andando.
	5	PM	Lateral	Trav P/D	Isabela andando. O vulto do beija-flor passa ao fundo p/ direita
	6	PP	Frontal	Não	Isabela olhando em direção à câmera, para o beija-flor.
	7	PI	Frontal	Não	Contra-plano do beija-flor voando em frente à Isabela
	8	PC	Lateral	Não	Isabela e o Beija-flor se olhando. Ele chega mais perto. Isabela levanta a mão para alcançá-lo e o beija-flor voa pra longe.
	9	PA	Frontal	Não	Isabela olha para onde o beija-flor estava e começa a andar em direção à camera.
	10	PA	Lateral	Trav P/D	Isabela volta a andar, olhando em frente. Ela ouve barulhos de bichos da floresta
	11	PP	Back	Trav in	Isabela olha para trás por um momento e anda mais rápido.
	12	PG	Lateral	Não	Isabela passa correndo. Obs. Instert abaixo. As folhas se mexem em direção à menina.
	13	PD	Frontal	Não	No meio das folhas, vemos um par de olhos amarelos se abrindo.
	14	PA	Back	Não	Isabela olha para trás e vê a onça
	15	PI	Plongée/Frontal	Trav out	Onça correndo atrás da menina
	16	PC	Lateral	Trav P/D	Onça perseguindo a menina
	17	PC	Frontal	Trav out	Onça corre em direção a câmera e avança
	18	PP	Lateral	Não	Isabela abaixando pra se proteger da onça. Ela fecha os olhos.
2	1	PD	Lateral	Não	Isabela abre os olhos. A luz está mais clara que no plano anterior
	2	PD	Zenital	Não	Os pés de Isabela na água. Ela mexe os pés.
	3	PG	Frontal	Não	Isabela se levanta e olha em volta.
	4	PGE	Lateral	Não	Isabela no meio do mar, sem nada em volta
	5	PA	Frontal	Não	Ela olha em volta, e vê o beija-flor ao longe
	6	PG	Frontal	Não	Beija-flor voando distante.
	7	PA	Lateral	Trav P/D	Ele olha na direção de Isabela e voa para fora do quadro.
	8	PGE	Zenital	Não	Isabela anda na direção do beija-flor
	9	PP	Frontal	Trav out	Isabela corre e a onda começa a se formar no fundo. Ouvimos o barulho da onda.
	10	PG	Plongée/Back	Trav in+tilt	Isabela corre e olha para trás e vê a onda se formando. A sombra da onde cresce no corpo da menina
	11	PA	Lateral	Trav P/D	Isabela corre
	12	PD	Lateral	Trav P/D	Pés de Isabela correndo. Um dos seus cadarços desamarra.
	13	PG	Frontal	Não	Isabela tropeça no cadarço
3	1	PG	Back	Não	Isabela está no chão. Ela se levanta e olha em volta. São apenas geleiras e não há movimentação.
	2	PG	Lateral	Não	Isabela olha em volta e começa a andar.
	3	PGE	Plongée/Lateral	Não	Isabela está no meio da geleira caminhando sozinha. Ouvimos o barulho do vento.
	4	PA	Frontal	Trav out	Isabela anda contra o vento. Ouvimos o bater das asas do beija-flor, mas ele nao aparece. Ela o procura
	5	PG	Lateral	Trav P/D	Isabela anda.
	6	PP	Frontal	Trav out	Isabela se abraça e esboça choro. Ela ouve a mãe chamá-la, levanta o rosto e se vira.
4	1	PP	Back	Não	Live-action. Isabela vira o rosto e a Mãe se aproxima. Travelling em arco pra mostrar a Mãe.
	2	PGE	Plongée/Lateral	Não	Isabela sozinha no meio da seção de congelados. A Mãe se aproxima.
	3	PM	Frontal	Não	A Mãe abaixa na altura de Isabela e sorri.
	4	PA	Lateral	Não	A Mãe estica a mão para Isabela. Ela dá a mão e as duas começam a andar.
	5	PM	Frontal	Não	Isabela e a mãe andam pelo mercado.
5	1	PC	Frontal	Não	As duas entram na sessão de fruta.
	2	PG	ntra plongée/fron	Não	Moça de vestido de onça pegando frutas olha pra câmera e acena.
	3	PM	Lateral	Não	Isabela se esconde atrás da mãe. As duas continuam caminhando.
	4	PG	ntra plongée/fron	Não	Moça de vestido de onça volta a pegar frutas.
6	1	PC	Lateral	Não	Isabela e a Mãe passam em frente à sessão de água. Um funcionário do supermercado termina de repor a água e vai em direção à Isabela com o carrinho. Ele sai da seção e vai na direção oposta.
7	1	PG	Lateral	Não	Isabela e a Mãe entram na fila do caixa do supermercado.
	2	PM	Frontal	Não	As duas na fila do caixa.
	3	PD	Frontal	Não	A mãe passa uma caixa de água de coco e dá para Isabela.
	4	PP	Lateral	Não	Caixa de água de coco na mão de Isabela.
					Isabela olha pra água de coco e sorri. Ouvimos instrumentos havaianos. Fade to Black.

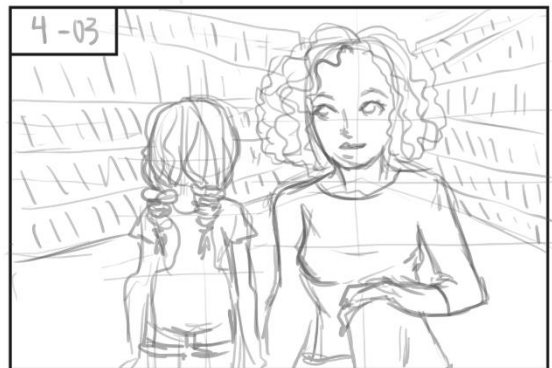
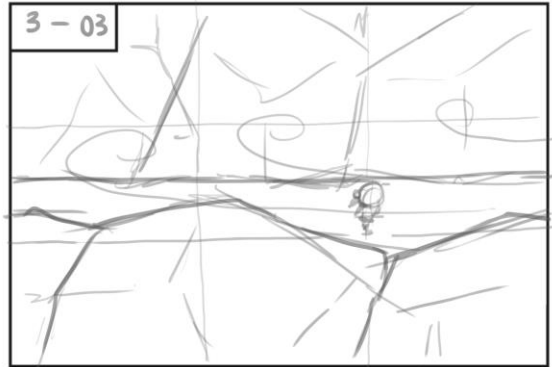
5. Storyboard

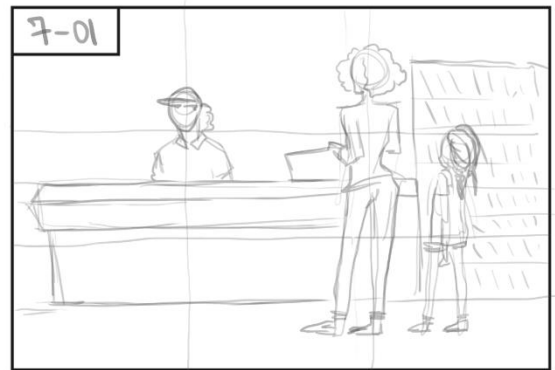
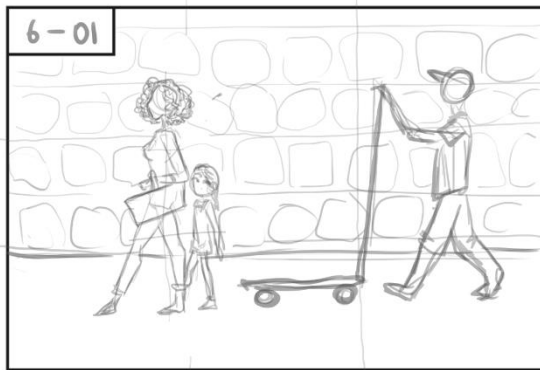
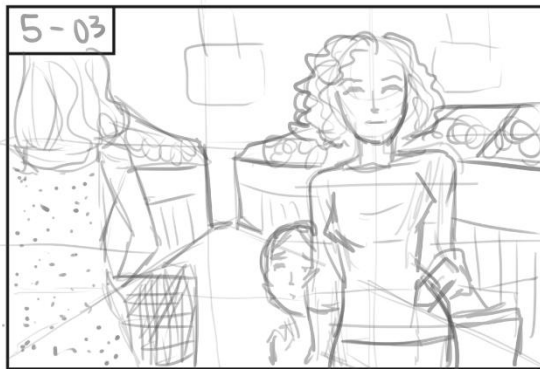
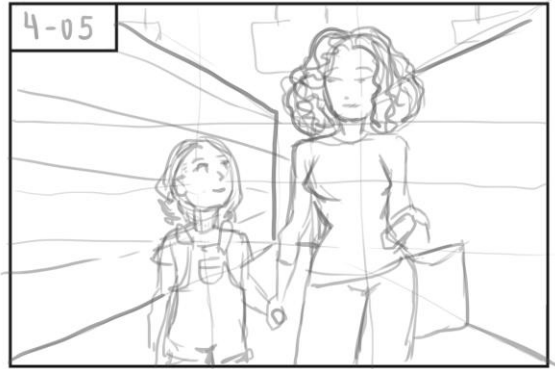
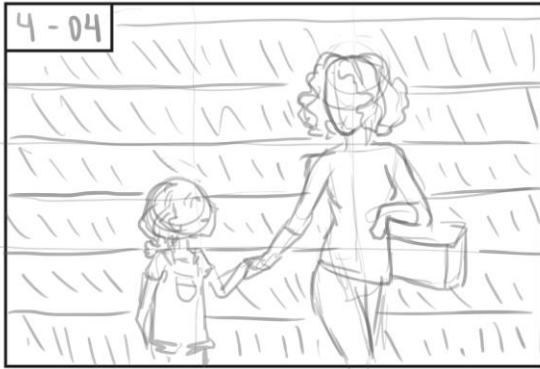


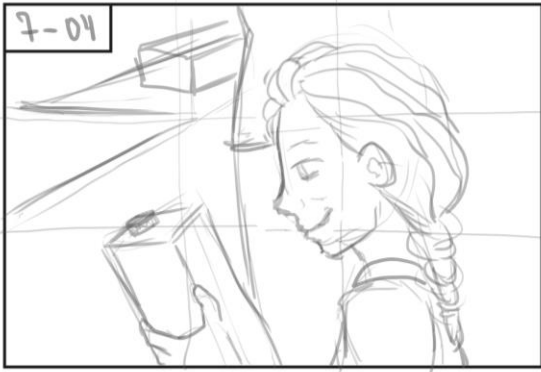
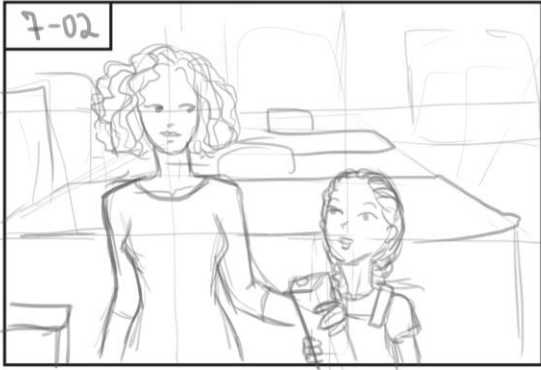












6. Memorial - Processo Criativo

O roteiro de Isabela traz muitas memórias da minha infância. Até os 13 anos, fui filha única e morava longe das outras crianças da família, então não era comum ter uma companhia para as brincadeiras. Isso quer dizer que minha diversão estava sempre repleta de muita imaginação, muito "faz de conta". Isso me fazia uma criança extremamente distraída, imersa em universo imaginário; motivo pelo qual não era nem um pouco difícil eu me perder inúmeras vezes em supermercados.

Imagem 1 - Eu aos 6 anos de idade, lendo um gibi



Fonte: Arquivo Pessoal

Com relação às idas ao supermercado, vale contar que elas sempre se deram de forma muito específicas na minha família. Elas eram feitas quase sempre com muitos membros da família e como minha avó gosta muito de cozinhar, sempre para a família inteira, passávamos muito tempo nas compras, normalmente em hipermercados ou equivalentes. Nos espalhávamos pelo mercado e cada um ia buscar alguma coisa. Eu, como era criança, normalmente ia junto com a minha mãe e ajudava a achar o que ela estivesse procurando.

Mas, normalmente, eu não tinha uma tarefa própria, eu estava livre para caminhar e procurar o que eu quisesse. E era nesses momentos que eu me perdia.

Não me lembro exatamente o que eu imaginava, me lembro apenas que sempre eram situações ou sensações perigosas, e a parte crucial sempre era encontrar a minha mãe. Eu era uma criança já naturalmente preocupada, então só de perder minha mãe de vista, eu já ficava desesperada, pensando que iam embora sem mim, ou que eu ia ficar presa sozinha no supermercado para sempre. Toda vez era isso.

A verdade é que sempre eram momentos rápidos, que não passavam de alguns poucos minutos. E sempre que eu a reencontrava, vinha o sentimento de alívio, como se todos os perigos de repente sumissem, e as compras continuavam como se nada tivesse acontecido. Porque na verdade, só para mim (na minha imaginação) é que tinha acontecido alguma coisa. A próxima vez que eu me perdia, a sensação e os acontecimentos se repetiam. Isso continuou até meus 7 ou 8 anos, quando eu fui aprendendo a caminhar sozinha pelo supermercado sem medo, e eventualmente, superar os perigos.

Alguns anos depois, vi a Laura na mesma idade que eu, apesar de não necessariamente experienciar as mesmas sensações ou situações. Nós duas temos personalidades completamente diferentes, mas mesmo assim, eu enxergava nela os mesmos pequenos momentos que eu vivi quando tinha a idade dela, principalmente o uso da imaginação.

Quando tive a ideia do roteiro para o curta, estava em busca de algo para incluir a Laura no meu processo de criar filmes. Ela constantemente pedia para atuar nas produções e projetos em que eu me envolvia, mas como eu nunca tive muita facilidade com roteiro, ficava difícil fazer com que isso acontecesse.

Num primeiro momento não tinha intenção de trabalhar com conteúdo ou universo infantil, mas acho que é um resultado quase que natural por estar exposta e consumir durante tanto tempo desenhos e séries infantis. Com o nascimento da minha irmã, canais infantis e filmes para faixas etárias específicas se tornaram parte do meu dia a dia mesmo que contra minha vontade. Eu sabia as músicas de abertura e tinha até séries do *Discovery Kids* preferidas, como *Meu Amigãozão (My Big Big Friend, 2008-2010)*, onde crianças tinham aventuras com os colegas de escola e seus amigos imaginários; e *Pocoyo (Pocoyó, 2005-2010)*, onde um menino pequeno descobre o mundo a partir de situações específicas que ocorrem num fundo branco, apenas em interações com outros personagens da série. São séries que eu não assistiria se não tivesse uma irmã mais nova e que também contribuíram para o meu repertório de conteúdo infantil.

Contudo, como já disse antes, a animação está na minha vida muito antes da Laura e seus desenhos infantis. Desde muito cedo, fui apresentada aos filmes de animação de diferentes origens que moldaram a maneira com que eu vejo e faço cinema. Em especial, filmes produzidos pelo Estúdio Ghibli e pela Pixar² fizeram parte da minha infância e até hoje influenciam o modo como eu me relaciono e interpreto a arte da animação. Meus pais sempre contam que eu assistia *Toy Story* (*Toy Story*, 1995) na fita cassete repetidamente, e minha única pausa era para rebobinar a fita.

Além dele, o longa *James e o Pêssego Gigante* (*James and the Giant Peach*, 1996) é uma das minhas memórias mais antigas da minha infância. No filme *live-action*, James vive com as tias que o maltratam, e depois de derrubar sementes mágicas, o pêssego da horta do seu quintal cresce absurdamente e fica gigantesco. Fugindo das tias, James se esconde dentro do pêssego, que cai dentro do oceano. Lá ele conhece animais antropomórficos que o ajudam a viajar dentro do pêssego para Nova Iorque, lugar onde seus pais tinham prometido levá-lo. No momento em que James entra no pêssego, o filme se torna uma animação *stop-motion*, e só volta a ser *live-action* quando James sai do pêssego, já em Nova Iorque.

Essa transição me fascinava quando criança, eu achava incrível como do nada a história tomava um rumo fantástico, saía da vida real de James, escura, triste, sem esperança, e entrava na imaginação dele: colorida, vibrante, divertida e fantástica. Apesar de hoje entender que a parte em animação representava a imaginação do menino, eu não a via assim na minha infância. Eu entendia claramente que havia diferença entre o *live-action* e o *stop-motion*, mas eu não separava a realidade da imaginação. Ao meu ver, James tinha passado por tudo aquilo.

²Pixar é um estúdio de animação baseado em Emeryville, Califórnia, subsidiário da *The Walt Disney Company*. Eles produziram grandes clássicos do cinema de animação 3D, como “*Toy Story*” e “*Procurando Nemo*”

Imagem 2 - Cena da transformação de James



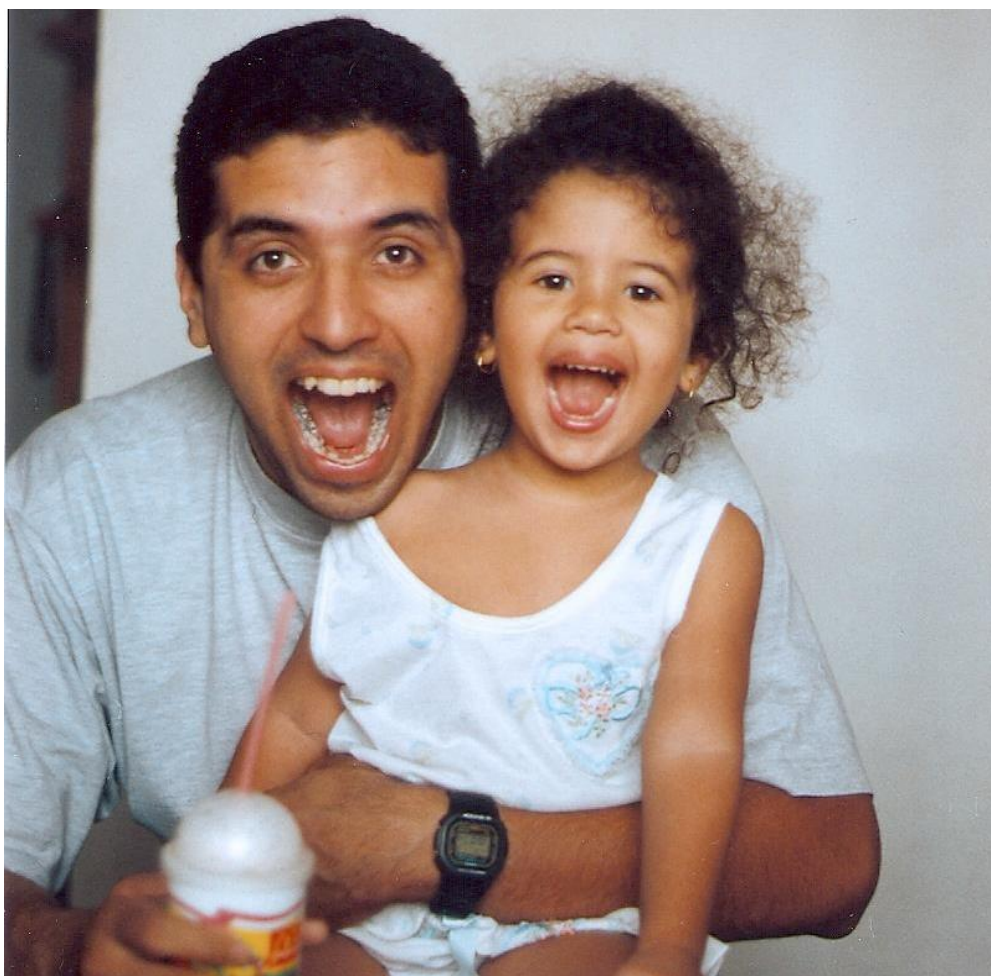
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/186617978287334097/>

O paralelo entre James e o Pêssego Gigante com o roteiro de Isabela é bastante claro. A relação entre *live-action* e animação e como isso traduz de uma forma lúdica aquilo que a imaginação do menino ancora a estrutura do argumento de Isabela, é uma das influências mais claras das minhas referências de infância.

Outra lembrança que tenho é minha fascinação com os “filmes de massinha”, pois eu ficava imaginando de que maneira eles montavam os sets e faziam com que a massinha se mexesse. *O Estranho Mundo de Jack (The Nightmare Before Christmas, 1992)* já não me era permitido alugar de tantas vezes que eu já o tinha feito. São filmes que fizeram parte da magia da minha infância, e mesmo os assistindo anos depois, continuam tendo uma ponta dessa magia.

Posso atribuir a influência do cinema de animação totalmente ao meu pai, que não só encorajava o consumo desses filmes, mas os adorava também. Tínhamos o hábito de caminhar pela videolocadora e ele sempre passava pela seção infantil comigo sem que fosse uma tarefa. Para ele, era tão incrível quanto para mim, assistir esses filmes cujo público alvo eram crianças.

Imagem 3 - Eu e meu pai (aprox. 1998)



Fonte: Arquivo Pessoal

Conforme fui crescendo, o conteúdo dos filmes foi mudando também. Fui apresentada ao longa-metragem *A Viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2002) ainda muito nova, e foi o filme que despertou meu encantamento pelas produções do estúdio Ghibli. Assisti *O Castelo Animado* (*Hauru no ugoku shiro*, 2004) ainda com meus pais, mas todos os outros busquei por conta própria. *Meu Vizinho Totoro* (*Tonari no Totoro*, 1988) e *O Serviço de Entregas da Kiki* (*Majo no takkyûbin*, 1989) são duas marcas da minha adolescência e vejo influência dos dois diretamente no Isabela, principalmente na maneira com que as protagonistas interagem com o mundo.

Algo que sempre me inspirou nos filmes do Estúdio Ghibli é a maneira com que eles representam as crianças. O roteiro não subestima sua inteligência, nem minimiza seus medos e angústias. Quando Mei sai para explorar a floresta em *Meu Vizinho Totoro*, nós vemos a floresta da maneira que ela vê, assustadora, mas um desafio. O filme nos faz sentir o que ela

sente, nos coloca no lugar de uma criança de três anos explorando seus arredores, independentemente da idade do espectador.

Em *O Serviço de Entregas da Kiki*, vemos o mesmo acontecer em outra escala, já que Kiki sai da casa dos pais no interior para aprender a viver sozinha na cidade grande por um ano, aos treze anos de idade (como de costume para as bruxas da história). Ela também passa por adversidades, mas sempre colocando a curiosidade em primeiro lugar.

Eu quis trazer um pouco desse destemor para Isabela, o balanço entre ter medo do desconhecido e ser tomada pela curiosidade de explorá-lo. Ela não sabe o que lhe aguarda em qualquer uma das seções do supermercado, mas ela supera esse medo para o bem maior, que é reencontrar sua mãe.

No meu repertório de animação é fácil perceber a influência de histórias que brincam muito com a imaginação infantil. As vezes isso é mais evidente pelas imagens, como em *James e o Pêssego Gigante*, mas as vezes é apresentado de maneira mais sutil, como em *A Viagem de Chihiro* e os primeiros filmes da Pixar. Acho que ter uma grande familiaridade com filmes que exploram esse assunto me deixou mais confortável para abordar a imaginação infantil nas minhas próprias histórias. Eu vi que era possível falar do imaginário infantil de uma maneira fantástica sem excluir o adulto da conversa, porque esses filmes pelos quais eu me apaixonei quando criança ainda me cativam e me afetam. Um dos meus objetivos era fazer com que Isabela conversasse com pessoas de várias idades, partindo de um ponto de conexão que todos nós temos ou tivemos em comum em algum ponto na vida: a imaginação de uma criança.

Eu nasci na metade dos anos 90, pouco antes do lançamento de *Toy Story* (*Toy Story*, 1995), então filmes em 3D sempre fizeram parte da minha realidade. Eu cresci já com uma indústria majoritariamente digitalizada, de modo que esse é o padrão para mim. Com o projeto “Isabela”, eu busquei escapar dos filmes que eu via no cinema, e preferi uma estética diferenciada do hegemônico. Procurei sair um pouco dos filmes 3D e a representação tão próxima da realidade que eles apresentam, na maioria dos casos.

Uma importante referência estética veio de um estúdio irlandês chamado *Cartoon Saloon*, mais especificamente pelo trabalho do diretor Tomm Moore. O estúdio utiliza a técnica 2D com personagens altamente estilizados, e usa de texturas para criar contraste no cenário. As histórias são normalmente folclores irlandeses com elementos fantásticos, reforçados pela estética do filme.

Imagem 4 - Cena do filme Uma Viagem ao Mundo das Fábulas (*Secret of the Kells*, 2009)



Fonte: <https://twilightwarden.wordpress.com/tag/the-secret-of-kells/>

Estética essa que usa aquarela para compor os cenários, ligeiramente embaçados, que dão uma sensação de umidade e névoa tipicamente irlandesa, além de usar o contorno mais claro para que os elementos se destaquem do fundo. Nos personagens se vê muita influência do Estúdio Ghibli e toques modernistas, pela intensidade das cores e distanciamento da semelhança fotográfica, pois se dá prioridade à conexão emocional. (DEBRUGE, 2014)

Imagem 5 - Foto promocional de A Canção do Oceano



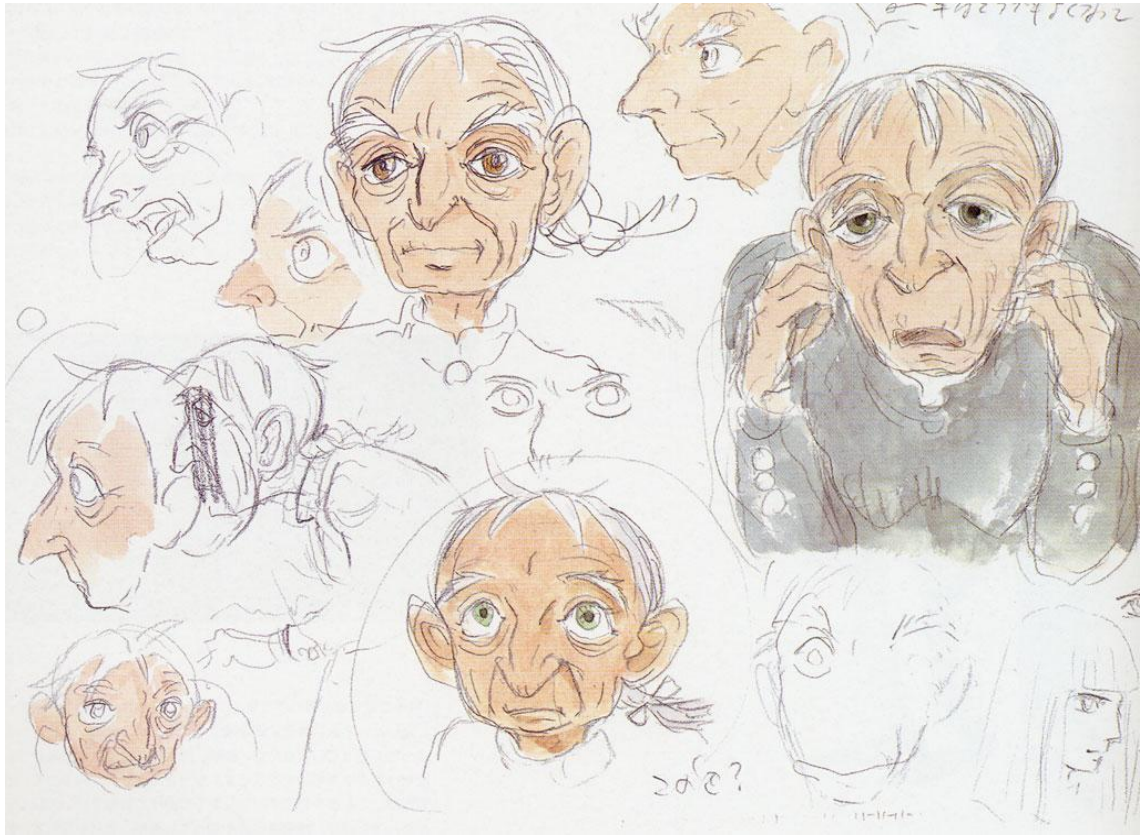
Fonte: <http://deptfordcinema.org/new-events/2017/8/20/song>

Eu esbarrei no trailer de *A Canção do Oceano* (*Song of the Sea*, 2014) por acidente, enquanto pesquisava sobre os indicados à melhor animação no Oscar de 2015. Entre todos os longas-metragens, *A Canção do Oceano* era produzida por um estúdio que eu não conhecia, e a estética do filme me chamou a atenção imediatamente. O contraste das cores e o uso das texturas me encantou. Senti-me tocada pela história antes mesmo de assistir ao filme. Como não se trata de um filme de distribuição extensa, só consegui assisti-lo em 2016, e ele valeu a espera. Nesse ponto, eu já havia apontado esse filme como a maior influência estética para o curta ainda que baseada apenas no trailer, e assistir ao filme apenas reforçou essa decisão.

Mesmo que com menos impacto, outros filmes que fizeram parte da minha trajetória também tiveram grande influência na estética do *Isabela*, principalmente na criação dos personagens. O livro *The Art of Howl's Moving Castle* (MIYAZAKI, 2005) traz *concept arts* dos filmes feitos pelo diretor, onde ele transpõe, de maneira ainda rústica, a personalidade dos protagonistas nas características físicas deles. Ele explora cada aspecto visual dos personagens e seus arredores para contar a história, suas expressões faciais, as proporções exageradas apontam quem é o personagem.

Por exemplo, em *Castelo Animado* uma chapeleira de 18 anos chamada Sophie é enfeitiçada por uma bruxa para que aparente ter 80 anos. Ela aceita o destino facilmente, no entanto, o bruxo Howl consegue vê-la pela idade que realmente tem. Nesse longa-metragem, fica mais evidente essa conexão entre as características físicas e a personalidade. Em vários momentos, vemos as características físicas da personagem mudar quando ela age de maneiras diferentes: quando Sophie é corajosa e desafia outras bruxas, ela aparenta ser muito mais jovem; no entanto, assim que ela se resigna, ela volta a aparentar ter 80 anos.

Imagem 6 - Arte conceitual de Castelo Animado



Fonte: The Art of Howl's Moving Castle

Como Isabela é um curta-metragem e as opções narrativas impossibilitam desenvolver os personagens por meio de diálogo ou de história, é necessário transmitir o máximo possível acerca da personalidade através dos elementos imagéticos. Por isso, a utilização dos aspectos físicos para expressar quem são os personagens influenciou muito na maneira com a qual eu criei Isabela e os personagens lá inseridos.

6.1. Criação dos personagens

Na hora de construir os personagens, sinto que foi algo que fiz organicamente. Eles são uma compilação de personagens de filmes que eu gosto muito, além de trazerem elementos de pessoas próximas a mim que inspiraram a criação em torno de seus medos e virtudes, que os tornam mais complexos (embora não seja possível perceber todos esses aspectos por se tratar de um curta-metragem).

A Isabela tem um pouco de minha irmã Laura e também de mim. Ela é aventureira como a Laura, mas preocupada como eu. Ao mesmo tempo que ela tem a vontade de explorar, fica sempre com um pé atrás, o que não a impede de conhecer o mundo ao redor, mas certamente a torna uma criança ansiosa. Lembro que eu sempre me restringia fazer as coisas por medo ou por vergonha, ao ponto de não aproveitar pequenas oportunidades na infância; enquanto a Laura sempre foi - e ainda é - despreocupada nesse aspecto. Portanto, a Isabela foi construída a partir da personalidade de nós duas.

Imagens 7 e 8 - Eu e Laura



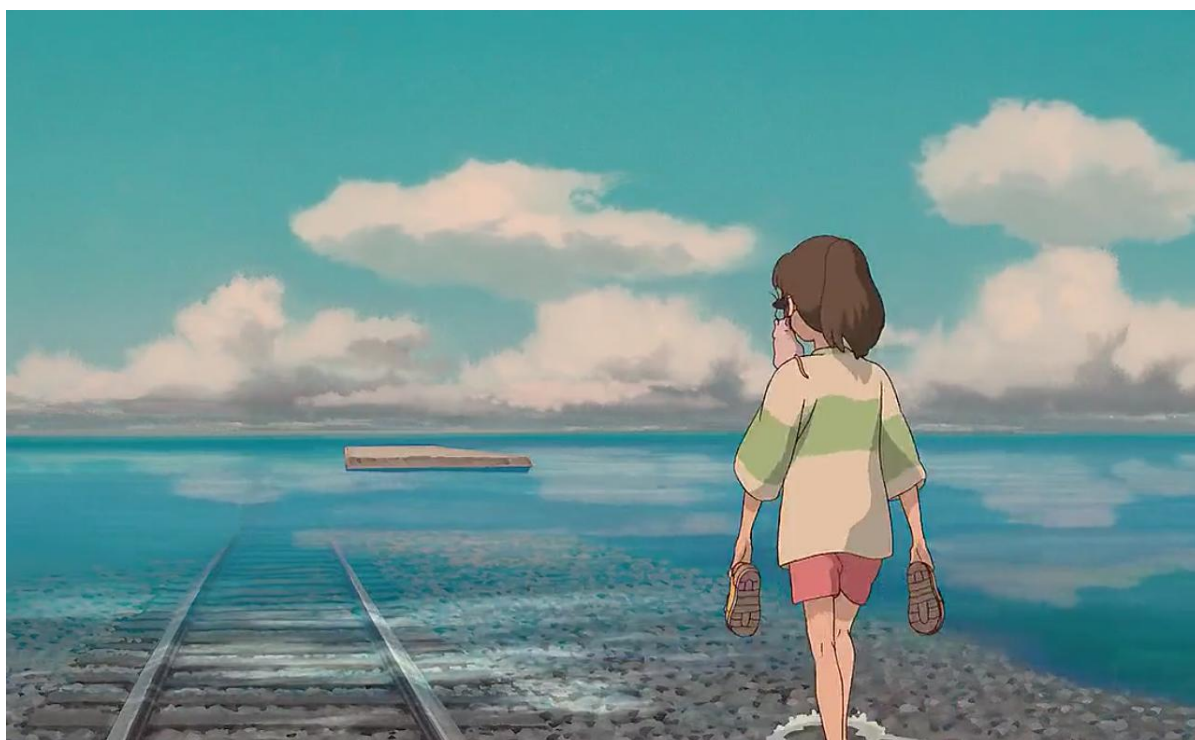
Fonte: Arquivo Pessoal

Mas não é só das minhas referências da vida real que surgiu Isabela, então também é fruto do meu repertório cinematográfico. Eu quis trazer um pouco da Mei de *Meu Vizinho Totoro*, a sensação que a criança representada na tela tem a idade que aparente. Não é uma criança precoce, que fala demais e parece muito inteligente. Eu queria que Isabela soasse natural, que ela fosse um retrato das crianças que eu via. Não é muito comum ver crianças protagonistas que sejam permitidas serem crianças.

No filme *Pelos Olhos de Maisie* (*What Maisie Knew*, 2012) o divórcio dos pais e seus novos relacionamentos são contados pela perspectiva da filha do casal de 6 anos. E ele tem a mesma perspectiva da criança, no sentido que ela é extremamente complexa, seus sentimentos são contraditórios e complicados, mas ainda são sentimentos de uma criança, não são falas de um adulto entregues por uma atriz mirim.

Mas acho que de todos os personagens fictícios, a maior influência da personalidade da Isabela vem de *A Viagem de Chihiro*, na personagem título. Ela é extremamente cautelosa, e acaba presa à casa de banhos como consequência da decisão de seus pais, não por curiosidade própria. Em vários momentos, ela se mostra assustada, mas ela sempre dá prioridade ao bem maior. Como Isabela, ela faz de tudo para voltar ao conforto da presença dos pais.

Imagem 9 - Cena de A Viagem de Chihiro



Fonte: <http://satatonia.blogspot.com.br/2016/04/zootopia.html>

Mas eu queria criar o equilíbrio, que a história não fosse movida apenas pela decisão alheia ou pelo acaso, então acabei buscando referências em *Os Caçadores da Arca Perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981). Não vejo outro personagem mais icônico correndo pela floresta do que Indiana Jones, e eu queria trazer essa sensação de aventura para o filme, unir o medo do desconhecido com a vontade de explorar.

Portanto Isabela é curiosa, mas não destemida. Ela caminha por suas fantasias, não só em busca da mãe, mas também para conhecer o mundo ao seu redor, que foi o que a fez se perder, para começar. Tanto que ela apenas foge de cada uma das seções do supermercado quando esbarra em um elemento desconhecido, como a onça ou a onda gigante. Apesar de estar longe da mãe e do seu lugar seguro, ela ainda absorve e se diverte com os seus arredores.

Essa coragem diante do desconhecido eu atribuo muito mais à minha irmã do que à mim. Ela sempre foi mais destemida e aberta a coisas que não conhece, tanto por incentivo meu e dos meus pais como por iniciativa dela. A curiosidade da Laura supera seu medo do desconhecido, o que a leva a muito mais problemas e dificuldades que eu tive quando nova, mas também lhe proporciona experiências que eu era muito cautelosa para conhecer.

A concepção visual da Isabela foi muito baseada nas experiências afetivas que eu tenho com a minha irmã no dia-a-dia. Apesar de muito teimosa, ela ainda aceita algumas das minhas decisões na hora de escolher as roupas e os penteados para sair de casa.

Um dos aspectos mais figurativos dessa relação são as tranças da Isabela. Esse penteado, além de ser mais simples de ser animado, é o penteado que eu fazia - e ainda faço - na Laura antes dela ir para a escola. Eu dou as opções do que eu sei fazer e o que eu acho melhor para o cabelo dela no dia, e ela escolhe o penteado e as fivelas e prendedores que serão usados. As tranças embutidas, no entanto, são recorrentes. Ela faz muitas atividades esportivas como dança e ginástica olímpica e é o penteado que melhor aguenta o dia inteiro.

Imagens 10 e 11 - Arte conceitual de Isabela



Fonte: Wesler Serafim

A primeira vez que eu fiz a trança, foi porque eu tinha visto na irmã mais nova de Katniss, protagonista de *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*, 2012) usá-la, e eu ofereci para fazer no cabelo dela. Não é à toa que eu associei minha relação com a Laura com a de Katniss e Prim. Eu tenho o instinto de proteger a Laura, independente do que vier, e eu me identifiquei com as ações de Katniss no filme. Foi uma maneira de traduzir essa identificação para algo concreto.

Imagem 12 - Prim e Katniss no filme *Jogos Vorazes*



Fonte: The Hunger Games Tribute Guide

Eu nunca tinha feito uma trança daquelas, minha mãe também não sabia fazê-las, então fui procurar aprender. Hoje em dia já é o “penteados normal” para Laura sair de casa. É um ritual nosso, que se repete sempre que eu estou em casa para arrumá-la, e que fortalece nossa relação. As professoras inclusive sabem que eu estou em casa pelo cabelo que a Laura vai para a escola. Foi a maneira que eu encontrei de me conectar com ela. Somos pessoas muito diferentes, com gostos distintos, e uma diferença de idade significativa, então é sempre notável encontrar algo que nos una, e o cabelo dela acabou por ser um aspecto que o fez.

A roupa, no entanto, eu acho que é da minha infância. Digo acho porque não me lembro concretamente de um macacão vermelho, mas é uma memória que associo muito com a minha primeira infância, quando eu morava num conjunto habitacional em Santos, e meus pais me deixavam brincar na rua com as outras crianças da vizinhança. É uma peça que eu associo muito com brincadeiras de rua e joelhos ralados, e claro, muita imaginação.

No entanto, eu lembro de um vestido vermelho com detalhes de joaninha que minha mãe adorava, e sempre colocava em mim. Eu lembro de correr e brincar muito com esse vestido, e usá-lo até não servir mais. Até hoje minha mãe comenta desse vestido, e eu acredito que há uma conexão entre ele e o macacão da Isabela, mesmo que subconsciente.

Imagem 13 - Eu com o vestido vermelho e minha mãe



Fonte: Arquivo Pessoal

Além disso, gosto também do contraste que o vermelho tem com o verde, que é o primeiro impacto que temos com o macacão quando Isabela corre pela floresta, para dar a sensação de que a menina não pertence àquele lugar. É uma maneira de plantar uma dúvida no espectador de que Isabela talvez não esteja realmente ali, é um prenúncio do ponto de virada do filme.

Já a personagem da Mãe é totalmente baseada na minha mãe e na relação que eu tinha com ela na infância. Até hoje somos muito próximas, mas a figura que ela representava para mim, como criança, é o que mais se vê na Mãe da Isabela. É a figura etérea, com todas as respostas e que possui o poder de acabar com os perigos do mundo da imaginação de Isabela.

Imagem 14 - Eu e minha mãe



Fonte: Arquivo Pessoal

A decisão da voz da Mãe ser o estopim para a transição de animação para *live-action* foi pensada exatamente para transmitir essa sensação, de que é a presença dela e suas ações que colocam Isabela onde ela quer estar, num espaço seguro, sem os perigos criados por sua imaginação. A Mãe, além da transição, é também a união do fantástico com o real. Ela não é uma figura da imaginação da menina, mas tem um aspecto mitológico, com poderes - mesmo que só sobre a própria Isabela - fantásticos.

Por essa razão também, a Mãe não tem nome. Ela não representa a pessoa, individual e humana. Ela é o conceito, a força maior e onipresente na vida e na imaginação de Isabela. A proposta aqui não é a representação da mãe como pessoa, mas como uma sensação de segurança que move a Isabela. Humanizá-la tiraria força da idealização criada em cima da personagem.

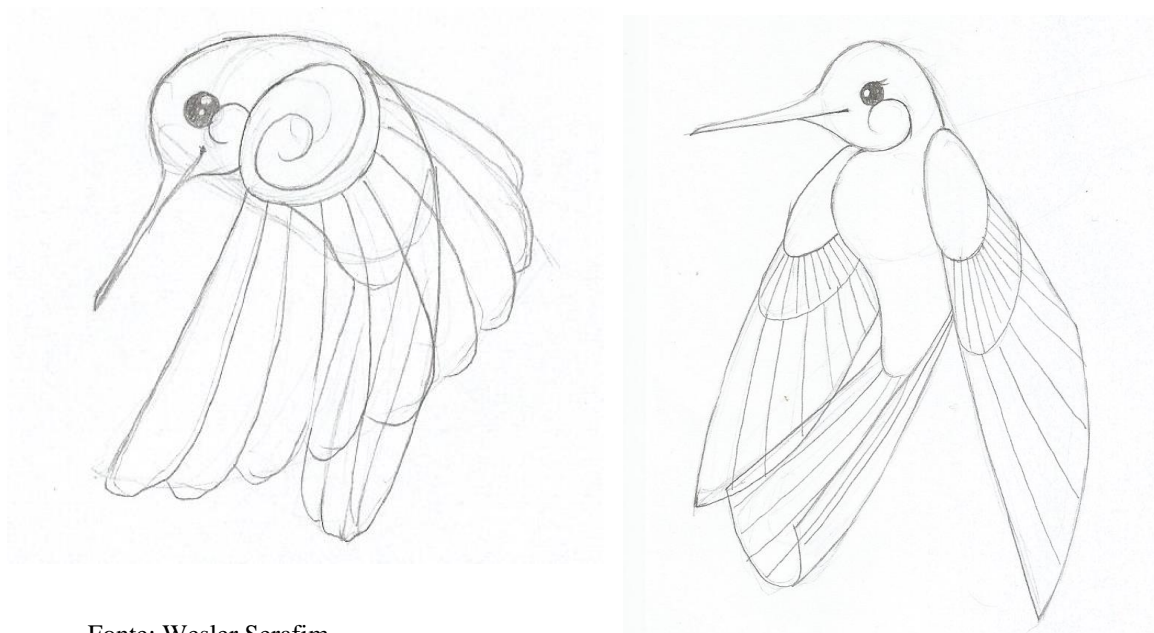
Imagem 15 – Minha mãe durante a minha gestação



Fonte: Arquivo Pessoal

O beija-flor foi sugestão de uma amiga como forma de solucionar a inserção da personagem da mãe no universo imaginário sem que a associação seja muito direta. O beija-flor, portanto, é uma forma de representar o conceito da Mãe para a menina. Ou seja, mais do que um personagem, o beija-flor é um símbolo de conexão entre o real e o imaginário.

Imagens 16 e 17 - Artes conceituais do beija-flor



Fonte: Wesler Serafim

Apesar de tirá-la do mundo que ela havia criado, é importante também ressaltar que não há intenção de indicar que a Mãe reprova o universo imaginário de Isabela. É parte da própria fantasia que a mãe participe como alguém cujos poderes ajudam Isabela.

A onça-pintada foi uma escolha que surgiu, a princípio, pelo contraste de cores ainda na floresta. Eu imediatamente imaginei algo amarelo correndo pela floresta, e eu lembrei da cena da versão da Disney de *Tarzan* (*Tarzan*, 1999), onde o personagem principal luta com uma onça-pintada por entre as árvores da mata fechada africana. Não era só as cores que eu queria trazer, mas a sensação de perigo que aquela cena me transmitiu. Era uma das cenas que eu mais gostava no filme, mas ela me deixava extremamente tensa todas as vezes que eu assistia, mesmo eu sabendo qual era o resultado da luta.

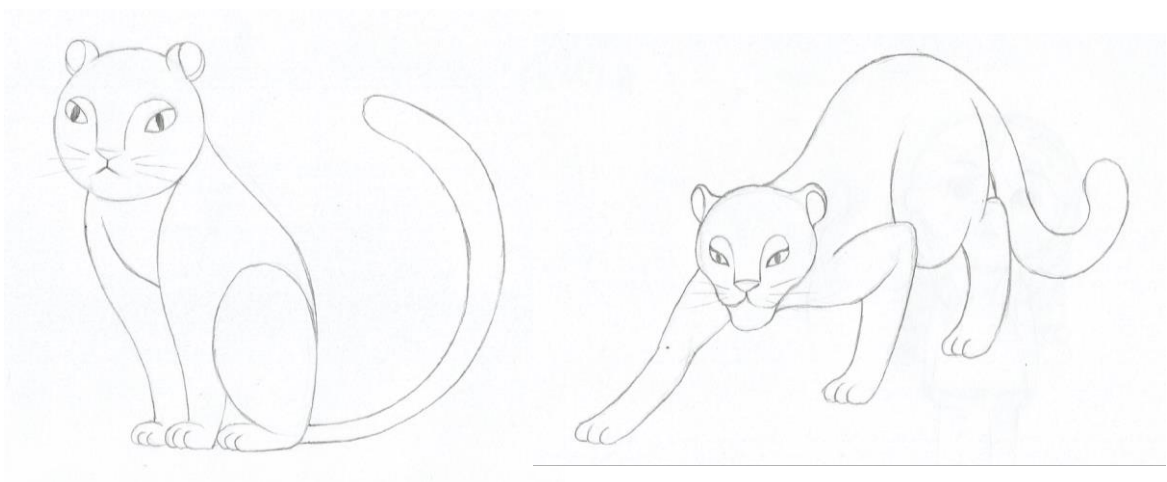
Imagem 18 - Tarzan e a Onça durante a luta



Fonte: <http://mtdata.ru/u22/photoC0CA/20637655645-0/original.jpg>

Mas visualmente, a onça de Tarzan era muito ameaçadora, muito hostil. Eu queria trazer algo mais amigável, eu queria que a onça estivesse na linha entre atrair e ameaçar, para que o medo de Isabela seja justificado, mas que não se transmita aos adultos da cena. Principalmente, eu queria que a versão do *live-action*, a Mulher de Vestido de Onçinha não fosse extremamente caricata, mas que fosse condizente com como Isabela a via.

Imagens 19 e 20 - Arte conceitual da Onça



Fonte: Wesler Serafim

Isabela vê a Onça como alguém que quer lhe fazer mal, mesmo que não seja essa a primeira impressão que ela passe. Ela se mostra maliciosa e sedutora, e se torna perigosa quando a menina começa a fugir. Assim como a Mãe, a Onça é representada da maneira com que Isabela a vê, então essa distorção continua no *live-action*, só que dessa vez de maneira mais sutil. A escolha da mulher maquiada e com o vestido de onça extravagante foi uma escolha porque é um medo que eu tinha muito nova. Eu achava esse estereótipo de mulher assustadora. Minha mãe nunca teve o hábito de usar roupas chamativas, nem maquiagem, então a minha referência de conforto e inofensividade era o oposto da “Mulher de Onçinha”.

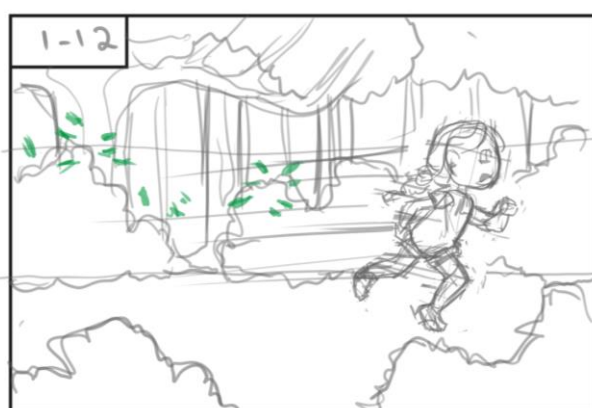
6.2. Proposta de direção

Durante minha infância, tudo era um campo de batalha. Não no sentido clássico, com soldados e cavaleiros guerras, mas no aspecto que o universo ao meu redor era hostil e eu tinha que lutar para sobreviver. Não era sempre que eu conseguia enfrentar todas as batalhas sozinha, mas era sempre um grande desafio. Corredores eram sempre gigantescos e cheios de perigo; o chão era feito de lava, ou era um oceano gigantesco; a cozinha era uma sala de armadilhas digna de Indiana Jones, e por aí vai. As escolhas artísticas que eu fiz em Isabela buscam retratar da maneira mais eficiente essas minhas experiências, e traduzir as sensações da personagem do melhor jeito.

Um dos pontos principais é o nível da câmera. Ao fazer a decupagem, eu dei prioridade a planos muito baixos, no nível dos olhos da criança, ou *contra-plongé*. Eu queria deixar claro que a história é do ponto de vista dela, e que mesmo a realidade (no filme, a parte em *live-action*), ainda é tendenciosa, segundo o olhar de uma criança, nos aproximando da menina. Isso acontece no filme inteiro, mas é mais evidente na parte em *live-action*, porque temos referências – os elementos da locação e outros personagens, em especial da Mãe.

Em muitos desses planos, o rosto da Mãe está fora do quadro, apenas parte do tronco é visível. Eu quis evidenciar a distância entre Isabela e a visão que ela tem da mãe, como se ela fosse quase inatingível. Foi a maneira que eu encontrei de representá-la como o ser mitológico que Isabela a vê, algo tão grande e majestoso que não pode ser visto com apenas um olhar de relance; é tanta informação que Isabela não consegue processar tudo de uma só vez. Por isso nós só vemos a Mãe em partes. Ou o rosto, ou a parte do tronco, ou a mão. Meu objetivo era endeusá-la, mas de uma maneira inocente.

Imagens 21, 22, 23 e 24



Fonte: Wesler Serafim

Os planos abertos que não são baixos se limitam aos *establishing shots* de cada cena, apesar de não acontecer em todas as cenas. E eu escolhi planos gerais para que a sensação de solidude da Isabela fosse traduzida de alguma maneira, e essa é a maneira que eu acredito ser mais eficiente. Tanto que o único plano aberto da parte em *live-action* é o primeiro, antes da menina se acalmar com o conforto da Mãe.

Ainda em relação aos planos, eu tentei distinguir por meio da movimentação de câmera as duas partes do filme. Na animação, a câmera está quase sempre em movimento, ou acompanhando o movimento de Isabela, ou ela própria criando o movimento. Nas duas primeiras cenas, temos também uma câmera subjetiva do ponto de vista daquilo que está perseguindo Isabela: a onça e a onda. O objetivo era colocar o espectador não só dentro da história, mas no lugar do personagem.

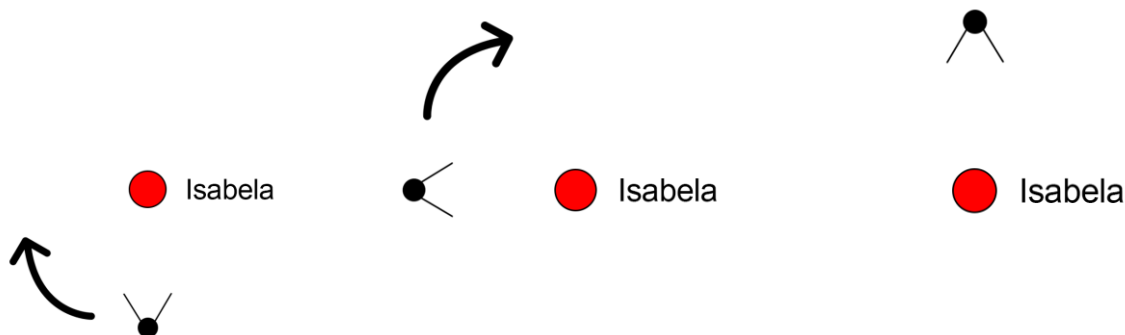
Já na parte em *live-action*, a câmera se mantinha estática, fazendo, ocasionalmente, uma movimentação panorâmica ou *tilt*, seguindo a personagem. Nesse momento, eu quis trazer o público para o chão, em contraste com a imaginação do mundo da Isabela. Nós ainda estamos vendo do ponto de vista dela, mas com uma conexão mais concreta com a realidade.

Além disso, a câmera parada produz uma sensação de maior segurança, como se o universo fosse menos instável, e portanto, menos perigoso.

O plano de transição entre a animação e o *live-action* é o mais importante do curta. Eu tinha que encontrar uma maneira de transmitir à audiência a conexão entre as duas partes do filme, para que eles fizessem a associação de maneira clara, mas que a explicação não ficasse redundante. Conversando com o Assistente de Direção, João Ramos, e a Diretora de Fotografia, Ingrid da Costa, chegamos num plano mais elaborado, o único com movimentação de câmera na parte *live-action* (decupagem: cena 4, plano 1). O plano se inicia com a virada do rosto da Isabela, e a câmera faz uma movimentação em arco, fazendo um meio-círculo em volta de Isabela, sempre mantendo a menina no primeiro plano. Ao final, temos a nuca de Isabela em primeiro plano e a silhueta da Mãe desfocada ao fundo.

O plano é para acompanhar o olhar da Isabela. Logo depois do corte, ela está de costas, e a câmera parada. Ela vira o rosto para a câmera, atendendo ao chamado da mãe. Apenas depois do movimento de Isabela, a câmera passa a se movimentar, curiosa, buscando para onde Isabela está olhando, e no final da movimentação, chegando à Mãe.

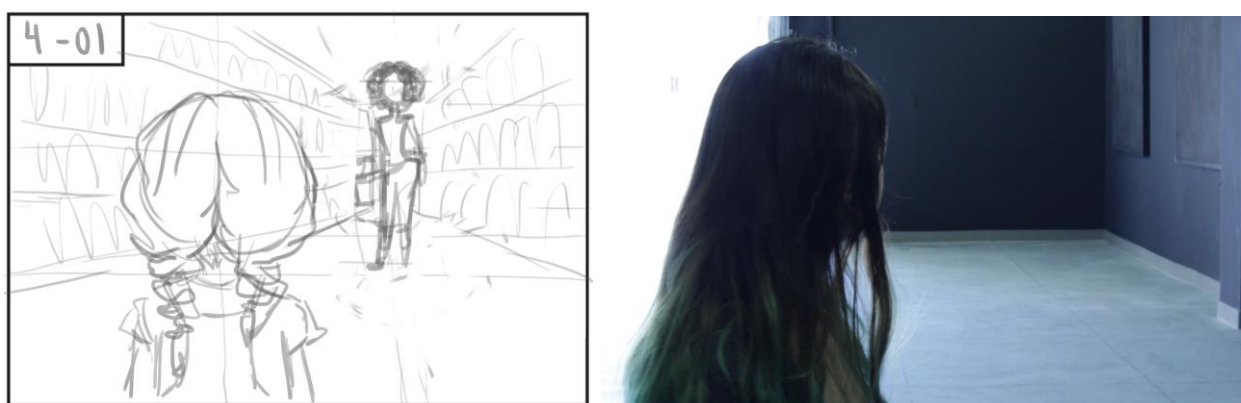
Imagens 25, 26, e 27 - Visão superior da movimentação de câmera em relação à Isabela em 3 passos



Como era o plano mais complicado de ser executado, fiz um ensaio com a Ingrid para testar maneiras de fazê-lo. Nós usamos o *steady-cam* com a Canon t3i como teste, apenas para tentar executar a movimentação do arco. Num primeiro momento, a Ingrid tentou fazer andando, mas o ponto de vista dela era alto demais. Chegamos em um resultado melhor quando ela se sentou numa cadeira com rodinhas, e eu e Franchêscollì, o Assistente de Fotografia, arrastamos a cadeira para que o movimento de arco se mantivesse estável. O problema desse método, no entanto, era fazer o movimento rapidamente, mas era necessária

uma distância significativa da menina (no ensaio, representada por Gabriela Orlandi). Para que o enquadramento fosse o que eu tinha imaginado, a distância mínima entre a câmera e a Gabriela era de 2 metros, então o arco tinha aproximadamente 12 metros, a serem percorridos em 4 ou 5 segundos. Como empurramos a cadeira muito rápido, era necessário muito esforço meu e do Franchêscolli para que a cadeira parasse de uma só vez, e muita força da Ingrid para que a câmera se mantivesse estável nesse processo. Repetimos o movimento algumas vezes, e chegamos em alguns resultados mais satisfatórios. No entanto, como não havia uma locação fechada na época, deixamos para repetir o ensaio quando tivéssemos acesso ao espaço disponível na seção de congelados do supermercado onde iríamos gravar.

Imagens 28 e 29 - Imagem do *storyboard* e plano do ensaio de câmera equivalente



Fonte: Wesler Serafim e Ingrid da Costa

Fizemos também um ensaio com o possível elenco: Miranda Caetano de 6 anos, no papel de Isabela, e Rose Caetano no papel de Mãe da Isabela. Esse ensaio foi apenas para situar a Miranda com a equipe e com as cenas em que ela teria que atuar.

Não era a primeira vez que a Miranda conhecia a equipe: uma semana antes havíamos feito uma reunião com todos os que estariam presentes no set para que a Miranda ao menos reconhecesse os rostos. Ela estava muito tímida no início, mas quando a reunião se tornou uma conversa, ela acabou se soltando.

No ensaio, assim que cheguei, mostrei para Miranda o *storyboard* impresso. Eu já tinha mostrado no meu celular na reunião da equipe, mas achei que a versão ao vivo teria mais efeito com ela - e isso funcionou. Apesar da Miranda não ter muita vergonha perto de mim, essa conversa já a deixou mais confortável com a ideia das gravações. Ela, assim como eu, é tagarela, então não demorou muito para ela se soltar e começar a me contar várias histórias.

Eu expliquei para Miranda como o ensaio iria funcionar, falei as seções diferentes e como iria ser a movimentação dela no espaço. Ela estava completamente informada de todas as cenas, e passou o tempo inteiro me fazendo perguntas de o que estava aonde, e como isso tudo se encaixava no filme todo, e eu fui explicando, passo a passo.

Depois de explicar todas as cenas, uma de cada vez, começamos a gravar. Foi tudo direto no celular, não pegamos equipamento, exatamente para o foco não sair do ponto principal, que era a Miranda ficar mais familiarizada com o que ela iria fazer no set.

Começamos com o plano de transição, e o primeiro problema foi logo identificado: a Miranda não parava de rir. Claro que era uma coisa que eu já tinha imaginado, mas toda vez que eu a chamava para ela virar o rosto, ela me via e ria, e eu não sabia como abordar isso com ela. Eu sabia que claro, era uma consequência direta de eu estar fazendo de tudo para que ela se sentisse confortável perto de mim, mas isso também implicava que ela iria agir como uma criança que está confortável no seu ambiente, que não é o que está acontecendo com a Isabela durante o curta. Eu até cheguei a pedir que ela tentasse não rir ao olhar para mim, mas é claro, ela colocava a mão no rosto para segurar o riso.

Imagem 30 - Rose e Miranda durante o ensaio de elenco



Fonte: Arquivo Pessoal

Conforme o ensaio foi passando, ela ficou mais compenetrada no que estávamos fazendo. Eu tomei sempre o cuidado de explicar para ela o que a gente ia fazer, e porque

aquele plano específico estava ali, e eu acho que ela foi se "profissionalizando". Tanto que em um dos planos, na cena da seção de frutas, eu pedi para que ela, durante a caminhada, se escondesse atrás da Rose, e ela me deu variações dessa ação plano a plano, e optamos por gravar todas elas. Ela entendia o que eu queria, e consegui entregar algo próximo.

A locação foi o grande obstáculo do projeto. Quando eu escrevi o roteiro imaginei um supermercado que na verdade é uma mistura entre os mercados que eu ia com a minha família em Santos e o do meu dia a dia em Florianópolis. Diante disso, foi difícil encontrá-lo da maneira exata que eu tinha imaginado. Mas uma constante entre todas as minhas opções é que o mercado deveria ser um lugar grande. Não poderia ser uma quitanda de bairro, ou um minimercado. Era necessário ser um lugar espaçoso, com o teto alto e seções grandes, para que a imaginação de Isabela fosse equivalente à realidade.

Os mercados grandes com os quais a produção entrou em contato não permitiam uma gravação, e os pequenos permitiam sob condições específicas, que dificultavam a estrutura da produção. Horas reduzidas que transformariam duas meias-diárias em 4 ou 5 dias de gravação, de modo que se tornou impossível adequar horário de agenda de toda equipe e das atrizes. Por esse motivo, de incompatibilidade de agendas, somado ao fator locação, é que o projeto ainda não foi filmado e colocado em prática.

6.3. Proposta de animação

A animação foi um dos aspectos que mais mudou durante a produção. Eu queria manter a ideia original de usar a técnica 2D, mas, por questões de orçamento, acabei adaptando a proposta técnica algumas vezes.

Meu objetivo inicial era usar a mesma técnica de animação de *A Canção do Oceano*: animar o curta inteiro quadro a quadro, com o fundo de texturas. É uma técnica com a qual não trabalhei antes, nem mesmo tenho domínio ou habilidades necessárias para produzi-lo sem terceirizá-lo. Busquei soluções alternativas, outras técnicas de animação, ainda no 2D para executar minha visão.

Das técnicas que eu conhecia, a que me deixou mais confortável e onde eu achei que o resultado era algo que me agradava foi com a animação de recortes. A técnica consiste em

animar pelo software partes pré-desenhadas dos personagens e cenário. Isso reduz a quantidade de desenhos a serem feitos, e eu ainda consigo um efeito estético que me agrada.

Na pesquisa da animação de recortes, eu encontrei uma estética diferente, que eu quis incorporar no curta, a maior estilização dos personagens e do cenário. Uma das referências que eu mais gostei foi da série infantil Charlie e Lola (*Charlie and Lola*, 2005), que usa essa técnica de uma maneira que não esconde os recortes, mas os torna parte da estética da série. No entanto, essa técnica é mais travada, os movimentos dos personagens e as possibilidades de planos são limitadas pelos blocos pré-desenhados. (SANDERS, 2017)

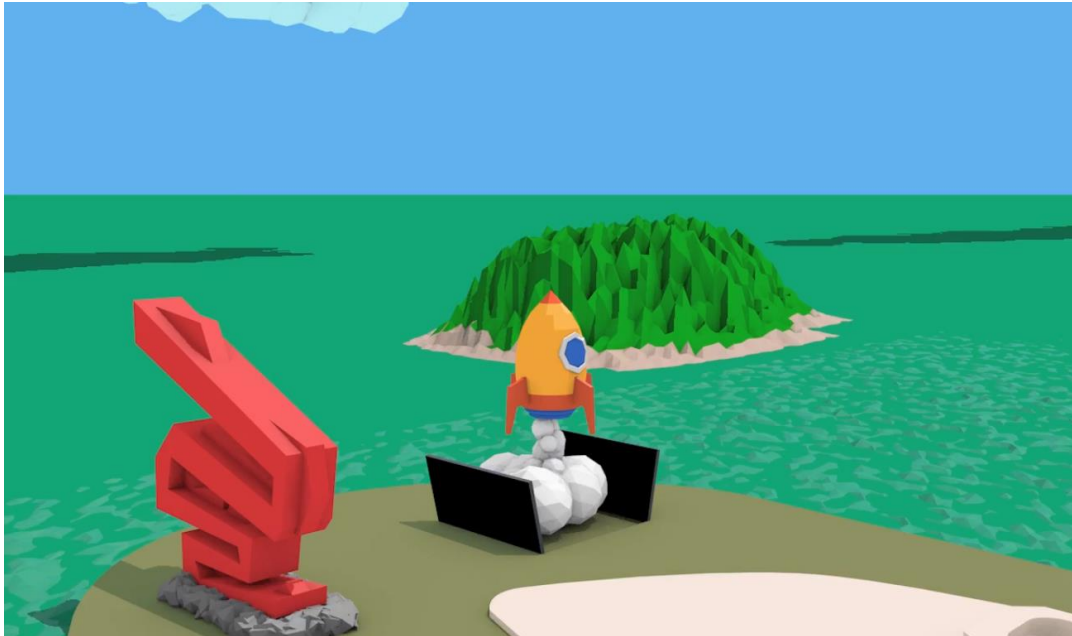
Imagem 31 - *Still* da série Charlie e Lola



Fonte: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/10600454972-karlik-a-lola/214384601100014/>

Desde o início, o 3D não era algo que eu queria, tentei ao máximo evitar a necessidade de usar o 3D. Eu sabia que seria a opção mais barata, mas ao mesmo tempo, a mais distante da estética que eu buscava. Na época, meu pai estava pesquisando e aprendendo a usar programas de animação 3D, e estava tentando me convencer de usar a técnica no Isabela. A princípio, eu recusei, mas ao ver algumas imagens de testes que meu pai estava fazendo no programa, eu me animei com as possibilidades que o 3D proporciona. Não era o que eu imaginava originalmente, mas era uma outra abordagem que ainda poderia transmitir tudo que eu imaginava na animação.

Imagem 32 - Teste no *software* Cinema 4D



Fonte: Nelson Augusto

Apesar de todas as possibilidades, caso eu consiga a verba integral para o curta, a minha primeira opção técnica ainda é a animação quadro a quadro. Acho que ela expressa de maneira mais concreta o que eu quero passar com a parte em animação, já que a fluidez é um dos meus objetivos principais. Eu quero focar no estilo do desenho, nos personagens, então eu não quero que a técnica se destaque, e sim o universo onde Isabela está. No caso de *A Canção do Oceano*, é exatamente isso que acontece. É um filme visualmente lindo, mas porque o estilo do desenho é estilizado, e não a maneira com que esse desenho se movimenta.

De qualquer maneira, eu quero trazer para o filme as texturas que eu vi em *A Canção do Oceano*, independente da técnica de animação que será usada. É uma técnica estilística que chamou minha atenção imediatamente, e eu creio que é a que melhor captura o que eu quis trazer de estilização para o mundo imaginário da Isabela, porque eu queria que a diálogo entre a realidade e o imaginário fosse distante, não que os elementos da animação fossem foto realistas, para evidenciar a diferença entre as duas partes do curta. Além disso, a animação sendo mais fluida, a sensação é de que não é uma animação, é um filme. Estamos acostumados a ver a animação clássica, e meu medo com a cut-out é que a técnica chame muita atenção para si mesma. Eu quero que o desenho seja altamente estilizado, não o movimento.

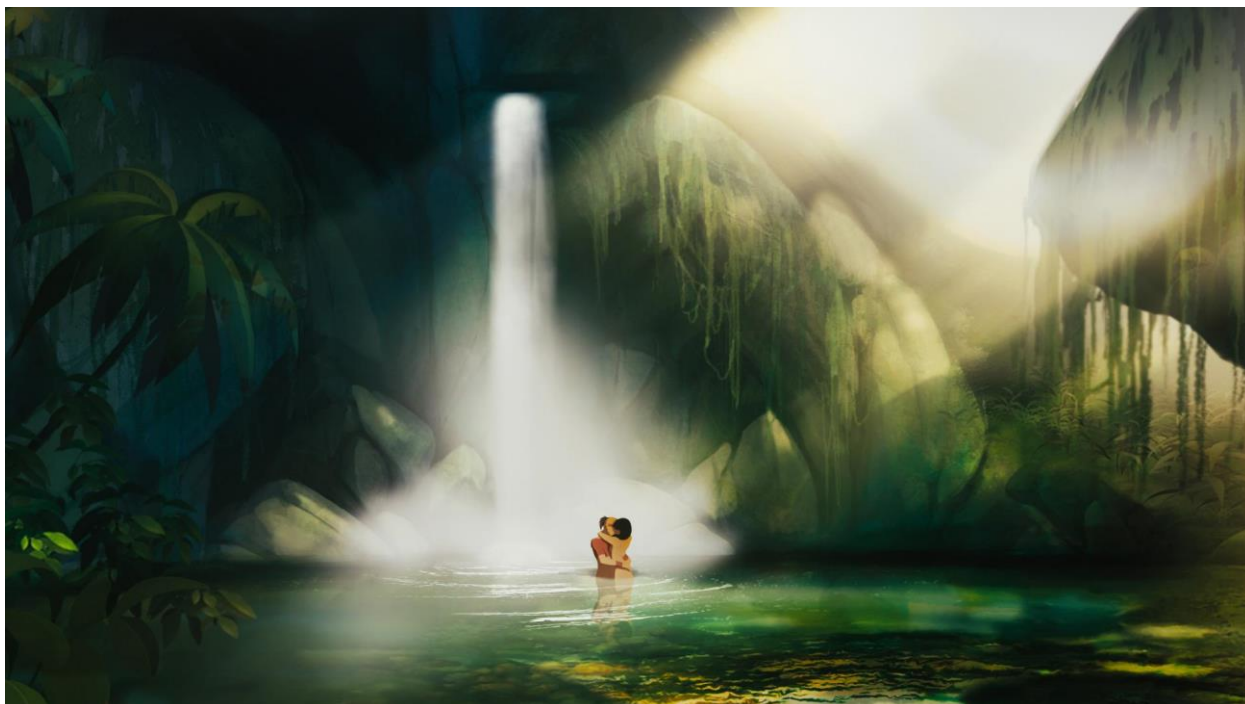
Imagem 33 - Cena debaixo da terra em A Canção do Oceano



Fonte: <http://www.mozi-dvd.hu/kepek-261.html>

No entanto, todas as cenas têm suas referências visuais próprias. A cena com as referências mais claras no processo criativo é a primeira cena, da floresta. Eu queria um lugar escuro, mas com linhas de claridade, com muito mais tons de verde do que outras cores, mesmo tentando representar a seção de frutas. As frutas aparecem, mas são esporádicas, porque eu não quero que a conexão fique muito óbvia. Uma boa referência visual com relação à luz e sombra dessa cena é a primeira parte do filme *Uma História de Amor e Fúria* (*Uma História de Amor e Fúria*, 2009), que faz muito bem esse balanço entre a escuridão e a claridade. As corridas em mata fechada, com várias camadas de folhagens tanto ao fundo quanto entre a personagem e a câmera davam uma noção de pouco espaço que eu queria também rever no curta. O objetivo é validar o medo da Isabela ao caminhar pela floresta, é dar ao espectador o mesmo medo que ela tem quando passa por lá. Se a floresta for muito clara, o mistério é menor, e esse medo perde força.

Imagem 34 - Cena de Uma História de Amor e Fúria



Fonte: <https://www.screendaily.com/rio-2016-a-story-of-love-and-fury/5047546.article>

A cena seguinte mostra Isabela no mar, cercada apenas disso, e nada mais. É uma maneira de contrastar a sensação claustrofóbica dada pela mata fechada, e nesse caso, apresentar a solidão da menina. Não importa para onde ela olhe, não há nada, e ela está sozinha nesse lugar. Essa cena foi inspirada não só visualmente, mas também em questão narrativa, em *Interestelar* (*Interstellar*, 2014), onde a equipe exploratória pouso em um planeta que é essencialmente feito de água, e eventualmente, uma onda gigante os alcança.

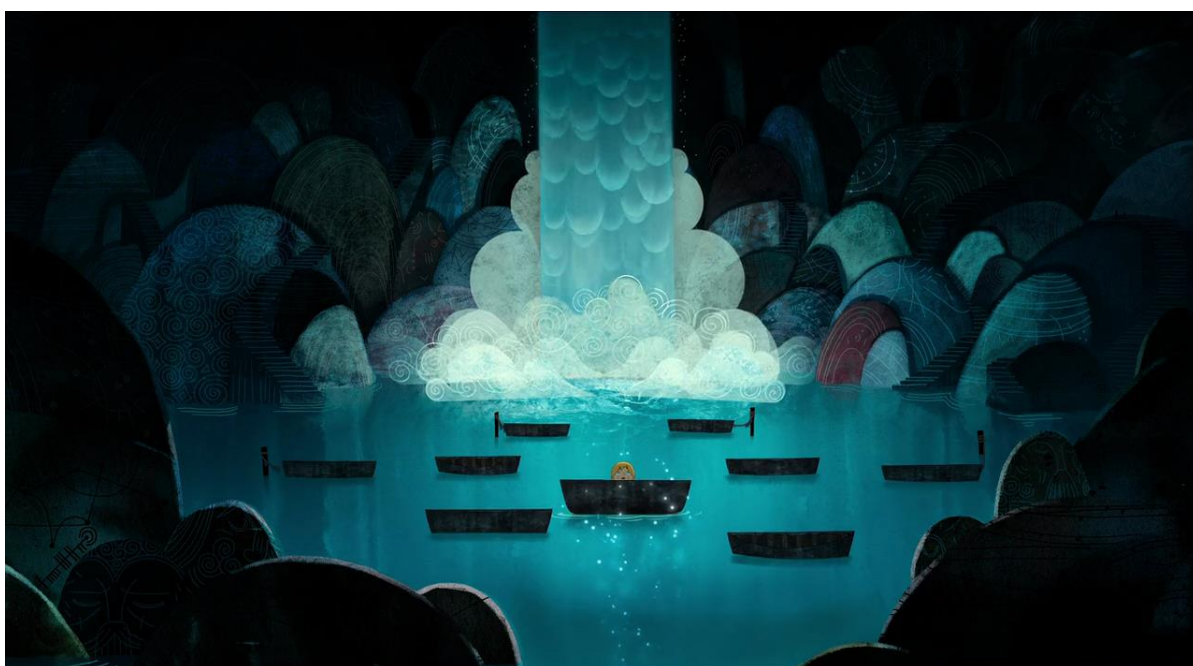
Imagem 35 - Nave pousada no planeta feito de água em “Interestelar”



Fonte: <http://montagemagazine.com/2017/07/christopher-nolans-interstellar-plan-c-the-love-of-gravity/>

Muitos momentos se passam de baixo d'água em A Canção do Oceano, então a minha referência visual é uma mistura de várias cenas do filme. Na cena em que eles estão num lago de baixo da terra, as ondas são compostas por diferentes texturas sobrepostas umas às outras, que ao se mexer, criavam a sensação de que o lago inteiro estava vivo. Era essa sensação de movimento que eu queria trazer para o filme. O movimento das ondas e a textura ajudam a dar uma tridimensionalidade à cena, uma noção de distância, além de trazerem elementos para deixar uma cena que é extremamente simples, mais elaborada.

Imagem 36 - Cena de baixo d'água em A Canção do Oceano



Fonte: <https://imgur.com/gallery/PYnUV>

Ao contrário das duas cenas anteriores, o cenário da terceira e última cena da animação é completamente estático. Há movimentação de câmera, mas o cenário se mantém parado. Então as texturas se destacam muito, e é necessária uma atenção maior à distribuição do cenário nesse trecho.

Com relação à animação da personagem, eu quero deixá-la o mais infantil possível, quero que fique claro por meio de seus movimentos a idade que a personagem tem. Ela é o foco do filme inteiro, então é a animação que deve estar mais afinada, mais bem-feita. Os primeiros desenhos da Isabela foram feitos por mim, mas assim que a produção começou a se estruturar, eu pedi ajuda para o Wesler Serafim, graduando do curso de Design da UFSC, com as *concept arts*, já que eu tinha dificuldade de colocar no papel o que eu estava pensando.

Imagem 37 - Primeiro desenho de Isabela



Fonte: Arquivo Pessoal

Fizemos um trabalho de bate e volta, para que ele entendesse o que eu queria com a personagem, e eu mostrei a ele minhas referências em *A Canção do Oceano* e os primeiros desenhos que eu tinha feito da Isabela. A partir disso, ele me apresentou uns rascunhos da personagem, e a partir da decupagem, ele fez também o Storyboard do filme, tanto da parte em animação quanto do live-action. O Wesler foi uma das primeiras pessoas externas a participar da produção do filme, na direção de arte da parte de animação, e um grande colaborador na parte artística do curta como um todo.

Imagem 38 - *Model Sheet* da Isabela



Fonte: Wesler Serafim

7. Conclusão

Isabela é um curta que está enraizado na maneira com que eu cresci, nos filmes que eu via, na maneira que eu encontrei de ver o mundo. Esse projeto fala da minha infância, da relação que eu tenho com meus pais e, ao mesmo, tempo ele é e sempre foi um presente para a minha irmã. É um filme que não está na minha zona de conforto em termos técnicos e práticos de realização, mas eu sinto a necessidade de buscar instrumentos para que eu possa realizá-lo.

Apesar de não ter um interesse concreto em direção cinematográfica, acredito que a minha decisão em dirigir o Isabela vem da minha vontade de concretizar uma visão muito pessoal minha, da minha própria história.

Foi a maneira que eu encontrei de criar, de transpor meus sentimentos para o papel - e eventualmente, para a tela - para que outras pessoas possam sentir o que eu sinto, da maneira que eu sinto. Meu objetivo é que seja um filme tanto pessoal quanto universal, que conte às pessoas um pouco da minha história, mas que nada as impede de ver também um pouco da história delas.

"Certas coisas você deixa passar na vida e certas coisas ficam com você. E é por isso que estamos todos interessados em filmes; aqueles que fazem você sentir, você se lembra. Porque lhe deram uma resposta tão emocional, são realmente parte de sua formação emocional, de certa forma."

- Tim Burton

8. Referências

Textos

DEBRUGE, Peter (Ed.). **Film Review: 'Song of the Sea'**: Tomm Moore's follow-up to his Oscar-nominated 'The Secret of Kells' extends his fascination with lush visuals and ancient Irish legends.. Disponível em: <<http://variety.com/2014/film/reviews/film-review-song-of-the-sea-1201310423/>>. Acesso em: 21 nov. 2014

MIYAZAKI, Hayao. **The Art of Howl's Moving Castle**. 2. ed. Japão: Viz Media Llc, 2005. 256 p. Tradução: Yuji Oniki.

SANDERS, Adrien-luc (Ed.). **What Is Cutout Animation?** Disponível em: <<https://www.thoughtco.com/what-is-cutout-animation-140519>>. Acesso em: 8 mar. 2017..

Filmes

A CANÇÃO do Oceano. Direção de Tomm Moore. Kilkenny: Cartoon Saloon, 2014. (93 min.), son., color.

A VIAGEM de Chihiro. Direção de Hayao Miyazaki. Koganei: Studio Ghibli, 2002. (125 min.), son., color.

CASTELO Animado. Direção de Hayao Miyazaki. Koganei: Estúdio Ghibli, 2004. (119 min.), son., color.

CHARLIE e Lola. S.i.: Tiger Aspect Productions, 2005. Son., color.

HOUSE M.D.. S.i.: Heel & Toe Films, 2004. color.

INTERESTELAR. Direção de Christopher Nolan. S.i.: Paramount Pictures, 2014. (169 min.), son., color.

JAMES e o Pêssego Gigante. Direção de Henry Selick. S.i.: Walt Disney Pictures, 1996. (79 min.), son., color.

JOGOS Vorazes. Direção de Gary Ross. S.i.: Lionsgate, 2012. (142 min.), son., color.

MEU Amigãozão. S.i.: 2d Lab, 2008. Color.

MEU Vizinho Totoro. Direção de Hayao Miyazaki. Koganei: Estúdio Ghibli, 1988. (86 min.), son., color.

O ESTRANHO Mundo de Jack. Direção de Henry Selick. São Francisco: Touchstone Pictures, 1993. Son., color.

O SERVIÇO de Entregas da Kiki. Direção de Hayao Miyazaki. Koganei: Estúdio Ghibli, 1989. (103 min.), son., color.

OS CAÇADORES da Arca Perdida. Direção de Steven Spielberg. S.i.: Lucasfilm, 1981. (115 min.), son., color.

POCOYO. S.i.: Zinkia Entertainment, 2005. Son., color.

TARZAN. Direção de Chris Buck e Kevin Lima. S.i.: Walt Disney Pictures, 1999. (88 min.), son., color.

TOY Story. Direção de John Lasseter. Emeryville: Pixar Animation Studios, 1995. (81 min.), son., color.

UMA HISTÓRIA de Amor e Fúria. Direção de Luiz Bolognesi, Jean Cullen de Moura e Marcelo Fernandes de Moura. Rio de Janeiro: Buriti Filmes, 2013. (98 min.), son., color.

WHAT Maisie Knew. Direção de Scott McGehee e David Siegel. Nova Iorque: Red Crown Productions, 2012. (93 min.), son., color.

9. Anexos

Anexo 1 – Animatic da Cena 1 - Floresta