



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ANIMAÇÃO

Alexandra Luiza Sartoretto Matte

Desenvolvendo uma animação narrativa sobre os impactos sociais e psicológicos da Doença Celíaca: “Tipo Romeu e Julieta (só que com macarrão)”

Florianópolis
2024

Alexandra Luiza Sartoretto Matte

Desenvolvendo uma animação narrativa sobre os impactos sociais e psicológicos da Doença Celíaca: “Tipo Romeu e Julieta (só que com macarrão)”

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Graduação em Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharela em Animação.

Orientador(a): Prof. Gabriel de Souza Prim, Dr.

Florianópolis

2024

Matte, Alexandra Luiza Sartoretto

Desenvolvendo uma animação narrativa sobre os impactos sociais e psicológicos da Doença Celíaca : "Tipo Romeu e Julieta (só que com macarrão)" / Alexandra Luiza Sartoretto Matte ; orientador, Gabriel de Souza Prim, 2024.

70 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Animação 2D. 3. Doença Celíaca. 4. Animação didática. 5. Roteiro e narrativa. I. Prim, Gabriel de Souza. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Alexandra Luiza Sartoretto Matte

**Desenvolvendo uma animação narrativa sobre os impactos sociais e psicológicos da
Doença Celíaca: “Tipo Romeu e Julieta (só que com macarrão)”**

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharela em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 5 de agosto de 2024.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Gabriel de Souza Prim, Dr. (UFSC)

Monica Stein, Dra. (UFSC)

Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (UFSC)

Professor Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador, Prof. Gabriel Prim, pelo incentivo e auxílio durante a realização deste trabalho.

Agradeço aos membros da banca, Prof^a. Monica Stein e Prof. Nicholas Grassi por terem se disponibilizado a ler meu trabalho e dar suas sugestões.

Agradeço ao coordenador do curso, Prof. Flávio Andaló, por sempre sanar minhas dúvidas com grande presteza apesar de seus inúmeros afazeres.

Agradeço aos meus pais pelo apoio psicológico e por terem se disposto a oferecer seus talentos de *voice acting* para dublar os personagens da família italiana.

E, finalmente, aos meus amigos Cayo e Carina por emprestarem suas vozes para a dublagem do *animatic* e compartilharem materiais que foram essenciais para a criação desta animação.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo descrever o processo de criação de uma animação narrativa que aborda os impactos sociais e psicológicos da Doença Celíaca. A animação foi feita em estilo *cut-out* 2D e pretende apresentar o assunto de forma leve e divertida. Este texto descreve como surgiu a ideia e como foi desenvolvido o roteiro. Assim, o roteiro é apresentado juntamente com um trecho da animação, detalhando como o desenrolar da história foi estruturado para que as informações desejadas coubessem no enredo de forma natural e sem divergir da linha narrativa principal.

Palavras-chave: Doença Celíaca; Animação 2D; Roteiro; Animação didática; Narrativa.

ABSTRACT

This undergraduate thesis aims to describe the creation process of a narrative animation addressing the social and psychological impacts of Celiac Disease. The animation was made in 2D cut-out style and intends to present the topic in a lighthearted and funny way. This text explains how the idea was born and how the screenplay was developed. Therefore, the author presents the screenplay along with a sequence from the animation, elaborating on how the unfolding of the story was structured in a way the intended information would fit within the plot seamlessly and without diverting from the main storyline.

Keywords: Celiac Disease; 2D Animation; Screenplay; Educational animation; Narrative.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Animação informativa “ <i>Gluten and Celiac Disease</i> ”	12
Figura 2 – Animação informativa “ <i>Celiac Disease and Gluten Disorders in Children</i> ”	12
Figura 3 – Animação informativa “ <i>What is Celiac Disease?</i> ”	12
Figura 4 – Página 2 do <i>storyboard</i>	27
Figura 5 – Página 3 do <i>storyboard</i>	28
Figura 6 – Comparação entre os designs de Lia, Celina e Helena, da esquerda para a direita.	29
Figura 7 – Design final de Celina	30
Figura 8 – Design final de Lia	31
Figura 9 – Design final de Helena.....	31
Figura 10 – Design final da família italiana (da esquerda para direita: Papa, Mama, Nonno, Nonna e Tio que parece o Mário)	32
Figura 11 – Design final de Bruno	33
Figura 12 – Sala de jantar da família italiana (ângulo 1).....	34
Figura 13 – Sala de jantar da família italiana (ângulo 2)	34
Figura 14 – Sala de jantar da família italiana (ângulo 3)	35
Figura 15 – Sala de jantar da família italiana (ângulo 4)	35
Figura 16 – Vista externa do apartamento de Celina	36
Figura 17 – Quarto de Celina	37
Figura 18 – Cenário da festa universitária	37
Figura 19 – Cenário do supermercado	38
Figura 20 – Cenário do campus	38
Figura 21 – Centro de Comunicação e Expressão (CCE) da UFSC	39
Figura 22 – Cenário da lanchonete	40
Figura 23 – <i>Rig</i> de Celina sendo animado no <i>Toonboom</i>	41
Figura 24 – <i>Rig</i> simplificado da Nonna sendo animado no <i>Toonboom</i>	42
Figura 25 – Cena final sendo animada <i>frame a frame (lineart)</i>	43
Figura 26 – Cena final sendo animada <i>frame a frame (color)</i>	43
Figura 27 – Trecho da animação finalizada: reação do Nonno, da Mama e do Papa.....	44
Figura 28 – Trecho da animação finalizada: cena inicial	44

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DC Doença Celíaca

GF *Gluten free*

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	OBJETIVO GERAL	13
2	DESENVOLVIMENTO	15
2.1	DOENÇA CELÍACA	15
2.2	ANIMAÇÃO	16
2.2.1	ETAPA DE DESENVOLVIMENTO.....	17
2.2.1.1	<i>Primeira cena</i>	21
2.2.1.2	<i>Segunda cena</i>	21
2.2.1.3	<i>Terceira cena</i>	21
2.2.1.4	<i>Quarta cena</i>	22
2.2.1.5	<i>Quinta cena</i>	23
2.2.1.6	<i>Sexta cena</i>	24
2.2.1.7	<i>Sétima cena</i>	25
2.2.1.8	<i>Oitava, nona e décima cenas</i>	25
2.2.1.9	<i>Décima primeira cena</i>	26
2.2.1.10	<i>Décima segunda e décima terceira cenas (final)</i>	26
2.2.1.11	<i>Decidindo o estilo da animação</i>	26
2.2.2	ETAPA DE PRÉ-PRODUÇÃO	27
2.2.3	ETAPAS DE PRODUÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO.....	40
3	CONCLUSÃO	45
	REFERÊNCIAS	48
	APÊNDICE A – ROTEIRO DA ANIMAÇÃO COMPLETA	52
	APÊNDICE B – STORYBOARD DA ANIMAÇÃO COMPLETA	61
	APÊNDICE C – QR CODE PARA ACESSAR O ANIMATIC COMPLETO	70

1 INTRODUÇÃO

O uso da animação como forma de gerar interesse e informar o público a respeito de assuntos específicos não é algo novo. Diversas campanhas de divulgação utilizam a seu favor a capacidade da animação de prender a atenção das pessoas, conseguindo assim passar informações de forma visual para facilitar a compreensão. Isso pode ser observado principalmente na área da saúde, com a criação de animações didáticas e de teor informacional com o objetivo de conscientizar a população a respeito de doenças variadas, com enfoque principalmente em sua origem, sintomas, tratamentos e métodos de prevenção. Essas animações, entretanto, apesar de possuírem grande utilidade no que diz respeito à disseminação de informações objetivas (dados a respeito da doença em si), frequentemente deixam de lado questões de natureza social ou psicológica, dando pouco ou nenhum enfoque na pessoa portadora da doença e em como essa condição afeta a vida dela. No caso de uma doença curável, é possível que isso não seja tão necessário, porém, quando a condição é crônica e o paciente terá que lidar com ela diariamente e por toda a vida, a situação já não é a mesma. Um exemplo desse tipo de condição é a Doença Celíaca (DC). A DC é uma doença de origem genética e caráter autoimune que faz com que o sistema imunológico do paciente ataque seu próprio intestino na presença do glúten, causando a atrofia das vilosidades intestinais e, conseqüentemente, dificuldades de absorção de nutrientes, entre diversos outros problemas. Sendo incurável, o único tratamento existente até o momento é a exclusão completa do glúten da dieta (Ministério da Saúde, 2015). No que diz respeito às animações sobre a doença celíaca (pode-se achar diversas apenas digitando “*celiac disease animation*” em uma ferramenta de busca na web, como as mostradas nas Figuras 1, 2 e 3), a necessidade de uma dieta sem glúten é geralmente enfatizada, porém, os impactos que isso causa no aspecto psicológico, nas relações pessoais e na vida social do celíaco são raramente mencionados.

Figura 1 – Animação informativa “Gluten and Celiac Disease”



Fonte: Canal do *National Institute of Diabetes and Digestive and Kidney Diseases* no Youtube¹.

Figura 2 – Animação informativa “Celiac Disease and Gluten Disorders in Children”



Fonte: Canal do *The Children's Hospital of Philadelphia* no Youtube².

Figura 3 – Animação informativa “What is Celiac Disease?”



Fonte: Canal do *Children's Hospital Colorado* no Youtube³.

¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0d3FjMgYSzY>>. Acesso em: 14 ago. 2024.

² Disponível em: https://youtu.be/NHI-xwiEGSQ?si=x_-Mc8hDBPPjvhvTx>. Acesso em: 14 ago. 2024.

³ Disponível em: https://youtu.be/l2KKyUo8Ujs?si=8ub0_BIQxkJpd4lv>. Acesso em: 14 ago. 2024.

O interesse da autora por este tema tem origem na sua própria experiência como celíaca. Apesar de já conhecer a doença por meio das aulas de biologia no ensino médio e ter pesquisado sobre o assunto na internet (inclusive assistindo animações sobre a DC), foi somente quando descobriu que era celíaca e iniciou sua dieta sem glúten foi que percebeu o quanto isso afetaria sua vida dali em diante. Algo sobre o qual nenhuma animação educacional que tinha visto anteriormente falara. Esse fato deu-lhe a dimensão de que animações didáticas trazendo dados e explicações a respeito da doença, apesar de importantes, não cobrem tudo o que poderia ser falado sobre ela. Com uma maneira tão distante e imparcial de trazer as informações, também pode-se questionar se as animações educacionais que tem a DC como tema conseguem gerar interesse genuíno e empatia pelos celíacos. Foi com todas essas questões em mente que a autora decidiu que seu projeto consistiria em criar uma animação, cuja personagem principal fosse celíaca. Esta animação se diferenciaria das demais feitas sobre o tema ao focar na pessoa com DC e em como a condição se faz presente no cotidiano de quem a possui, ao invés de apenas trazer dados sobre a doença. Assim, a animação seguiria um formato narrativo com *storytelling* bem-humorado. O objetivo final seria fazer com que as pessoas, tanto celíacas quanto não-celíacas, que viessem a assisti-la se divertissem com a história, enquanto fossem indiretamente apresentadas a conceitos e questões presentes no cotidiano dos celíacos. A autora espera que o interesse pela história e pela personagem possam levar o público a também se interessar em saber mais a respeito da DC, além de proporcionar um pouco de visibilidade e representatividade para uma condição que, de acordo com Moore (2014), é praticamente invisível na mídia e para a maioria das pessoas. Neste artigo, a autora irá discorrer sobre o processo de criação do roteiro (especialmente em como ele foi elaborado para que trouxesse as questões pertinentes de forma divertida) e de um trecho da animação que servirá como piloto.

1.1 OBJETIVO GERAL

Descrever o desenvolvimento de uma animação, cuja personagem principal é celíaca, com foco nos aspectos psicológicos e sociais da doença na vida da personagem. O roteiro dessa animação deve seguir um formato narrativo de ficção,

ao invés de didático e informacional, e trazer os assuntos de forma descontraída e divertida.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 DOENÇA CELÍACA

Segundo a Portaria 1149 da Secretaria da Atenção à Saúde do Ministério da Saúde (2015), a DC é uma condição crônica do intestino delgado, de origem autoimune, que ocorre em pessoas geneticamente predispostas e é desencadeada pela ingestão de glúten, a principal proteína encontrada no trigo, centeio e cevada. Os sintomas variam amplamente e podem incluir distúrbios gastrointestinais como diarreia crônica, constipação e dor abdominal, além de fadiga, perda de peso, anemia, erupções cutâneas e problemas de crescimento em crianças. Se não tratada ou não descoberta a tempo, a DC pode acarretar em problemas de saúde que vão desde anemia, infertilidade e osteoporose até câncer, principalmente linfoma intestinal (SILVA; FURLANETTO, 2010). Nem todos os afetados apresentam todos os sintomas, e alguns podem ser assintomáticos, o que não significa que não possam vir a sofrer as consequências da não observância da dieta no longo prazo. O diagnóstico pode envolver uma combinação de exames clínicos, testes laboratoriais e genéticos, além de biópsia do intestino delgado. Como, até o presente, não foi encontrada uma cura para a DC, o único tratamento existente é a adoção de uma dieta completamente livre de glúten. Isso inclui evitar a contaminação cruzada, que é a transferência direta ou indireta de glúten para alimentos originalmente sem essa proteína, o que pode acontecer desde a produção, plantio e industrialização, até o manuseio, seja na cozinha profissional ou doméstica (FENACELBRA, 2021).

A necessidade de seguir uma dieta sem glúten, ou *Gluten Free* (GF), causa impactos em diversas áreas da vida dos celíacos, abrangendo suas necessidades culturais, sociais e emocionais (GREEN & LEBWOHL, 2019), no entanto, essas questões frequentemente são deixadas de lado em detrimento de um enfoque maior em sintomas e diagnóstico, tanto na área de pesquisa quanto no que diz respeito às informações passadas ao público em geral. Isso contribui ainda mais para a invisibilidade e para o fardo da condição: como não é possível identificar quem possui DC apenas pela aparência, celíacos mais comumente são expostos como celíacos durante interações sociais, o que pode causar situações desconfortáveis para o celíaco e mal entendidos com aqueles que não conhecem ou não entendem as limitações que a DC impõe ao portador da doença. Levando isso em conta, pode-se

afirmar que a comunidade celíaca se beneficiaria ao ter essas questões trazidas ao conhecimento do público geral. É aí que uma animação como a proposta neste trabalho pode ser útil, ao trazer a situação de uma forma descontraída, gerando empatia pela personagem, interesse pela história e, conseqüentemente, pela condição também

2.2 ANIMAÇÃO

De forma técnica, a animação pode ser descrita como o processo de gerar uma série de frames contendo um objeto ou objetos de forma que cada frame apareça como uma alteração do frame anterior com o objetivo de mostrar movimento (BAEK & LAYNE, 1988), e sua história inicia com os primeiros experimentos e tentativas de criar ilusão de movimento. Já a forma moderna de animação conhecida na atualidade começou a se desenvolver no final do século XIX e início do século XX (BECKERMAN, 2003 e CAVALIER; CHOMET, 2011). Para Barbosa Júnior (2005), a animação pode ser considerada uma forma de “arte multimídia” dependente da tecnologia, que conta com recursos tanto auditivos quanto visuais, além de suas próprias técnicas, elementos e propósito expressivo com grande capacidade de contar histórias e passar informação. A animação pode ser feita de diversas formas, usando técnica tradicional, digital 2D, *cut-out*, 3D ou *stopmotion*, e pode desempenhar diversas funções, tanto para entretenimento, educação ou publicidade. Nos dias atuais, ela pode ser encontrada em quase todos os lugares: interfaces de smartphones e computadores, filmes, séries e basicamente tudo o que depende de comunicação visual eficiente (SHANASA, 2020), devido à sua capacidade de proporcionar aos espectadores um entendimento facilitado, além de ser chamativa e cativante (SCHLITTLER, 2015). Animações começaram a ser usadas em contextos didáticos a partir dos anos 1980, aproximadamente, tanto para cativar através de um personagem chamativo quanto para representar elementos complexos, não vistos facilmente no mundo real ou não inerentemente visuais, como algoritmos de computador (AINSWORTH, 2008). A animação educacional pode ser definida como aquela com o propósito de fazer exposição didática de um conteúdo ou demonstrar um procedimento instrucional, podendo agregar também um aspecto lúdico (ALVES; BATTAIOLA, 2017). Alves (2014) cita diversas ocasiões em que a criação e uso de animações didáticas tem impacto positivo na educação, dentre os quais pode-se citar a necessidade de explicar

conteúdos complexos e abstratos (que se beneficiariam com uma visualização gráfica) ou quando se quer motivar os alunos e envolvê-los na questão sendo apresentada. Em seu estudo, também é mencionado que o uso de animações educacionais em sala de aula é justificado por diversos motivos, como, por exemplo, atrair atenção e gerar interesse, aproximar o aprendiz do conteúdo (assim tornando-o relevante) e contextualizar assuntos a serem abordados.

No que diz respeito à utilização de mídias para auxiliar o aprendizado, Portnow (2008) traz o conceito de "aprendizagem tangencial", que pode ser descrito como o aprendizado adquirido por meio da exposição à assuntos com os quais se está engajado. Por mais que, em seu artigo, ele se referisse especificamente a jogos eletrônicos, o conceito de aprendizado tangencial também pode ser aplicado a animações. Quando se trata de provocar empatia para uma situação crônica de saúde, uma animação sobre o impacto social da DC, portanto, poderia ser uma boa maneira de conseguir conscientizar e informar o público geral, além de tornar o problema mais próximo de quem assiste. E é isso o que a autora almeja, conforme descrito no objetivo geral deste trabalho.

Os processos de criação de animações comerciais e de entretenimento já são consolidados na indústria e atualmente são divididos em quatro fases: desenvolvimento, pré-produção, produção e pós-produção (LAYBOURNE, 1998 e MARX, 2007). Este trabalho descreve cada uma dessas fases, detalhando o processo de aplicá-las ao seu projeto.

2.2.1 ETAPA DE DESENVOLVIMENTO

Durante a etapa de desenvolvimento, as bases criativas do projeto são solidificadas a partir de elaboração de materiais de escrita e visual (DOWLATABADI, 2012). Segundo Alves (2016): "A geração da narrativa e da história se restringe às partes do desenvolvimento e da pré-produção. No caso da animação educacional, na primeira fase, também se consideram requisitos acerca do conteúdo e do aprendiz para o qual se direciona a animação". Assim sendo, a fase de desenvolvimento de uma animação educacional tem a necessidade de levar em conta não apenas questões narrativas, mas também qual a melhor forma de abordar o conteúdo e passar as informações desejadas (ALVES et al., 2017). Ainda assim, por mais que muitas

animações educacionais sejam criadas tendo a exposição do conteúdo como critério principal durante as tomadas de decisão, é recomendado levar questões narrativas e cinematográficas em conta, pois elas podem facilitar o aprendizado e a memorização dos conteúdos (ALVES et al., 2016). Também é na fase de desenvolvimento que o estilo da animação é estabelecido, sempre levando em conta as plataformas de destino, a complexidade, os custos, o tempo necessário e o disponível para a execução do projeto (DOWLATABADI, 2012). Dessa forma, primeiramente houve a necessidade de escolher a abordagem que a animação tomaria. Em muitos estudos a respeito de animações educacionais, põe-se a animação apenas como recurso ilustrativo: gráficos que se movem, pequenas demonstrações ou simulações que somente acompanham a narração de um texto expositivo. Entretanto, não são apenas as animações de teor estritamente informativo que possuem capacidade de educar telespectadores. Mesmo os cartoons, cujo propósito principal é entreter por meio de uma história, também promovem conhecimento, transmitindo estilos, costumes e tradições da sociedade. Segundo Siqueira (2006): “Entender o entretenimento promovido pelos meios de comunicação como mera forma de divertimento é ignorar que o divertimento e a brincadeira transmitem conceitos, ideias, mensagens, representações sociais, consolidam formas de pensar, ideologias e hábitos “. Histórias (também chamadas de narrativas) têm sido usadas pela humanidade como forma de passar conhecimentos populares e valores morais há muito tempo (parábolas bíblicas, contos e fábulas são um bom exemplo) (Xavier, 2015), possivelmente devido à sua capacidade de provocar empatia e aumentar a retenção de informações (Alves et al., 2016). Segundo Lopes (2007), questões lúdicas e afetivas contidas em histórias aumentam a empatia, principalmente quando elas refletem situações e vivências similares àquelas experimentadas por quem as escuta/assiste. Oatley (2016) classifica a ficção como “a simulação de ‘eus’ em interação” e “uma forma de consciência que pode ser passada de uma mente para outra de forma a aprimorar nosso pensamento diário”, já que o processo de “se engajar” com uma história têm impactos positivos na capacidade de entender emoções e pensamentos alheios. Personagens fictícios permitem que as pessoas imaginem como seria estar na situação do outro, e a empatia surge do envolvimento emocional que se tem com estes personagens e das inferências que se pode fazer a respeito deles. Utilizar inferências para compreender a personalidade e as emoções de um personagem leva a

entendimento e sentimento de identificação mais profundos com esse personagem do que quando essas informações apenas são reveladas de forma factual. Ainda segundo o autor, “envolver-se com a ficção é de ajuda fundamental para nos permitir compreender uns aos outros como seres humanos”, e “pelos meios da ficção, nós podemos levar muitas vidas”. Mesmo que os estudos de Oatley (2016) sejam mais direcionados à ficção literária, estudos de teor semelhante comparando séries de TV (ficção) com documentários (não-ficção) mostraram que, mesmo no campo do audiovisual, mantém-se verdadeira a ideia de que o engajamento com ficção aumenta a empatia e melhora a capacidade de entender e prever o comportamento alheio, assim como confirma que tais efeitos não são observados em obras de não-ficção (BLACK; BARNES, 2015).

Por mais que os aspectos sociais e psicológicos da DC sejam mencionados e até a frequência deles entre os portadores já tenha sido mensurada de forma objetiva e factual em estudos, eles ainda são questões subjetivas. Desse ponto de vista, considerando o objetivo geral deste trabalho, optou-se pela abordagem deste tema usando o formato narrativo (de ficção). Dessa forma, é possível criar uma animação mais memorável e com chances mais significativas de captar o interesse genuíno e evocar empatia na audiência, algo que os estudos citados acima sugerem que não seja provável de se realizar com obras de não-ficção e caráter expositivo. Escolhido o formato de ficção, imediatamente surge a necessidade de criar personagens e um enredo, e no caso de uma animação com o objetivo de passar um conteúdo e mensagens específicas, os trabalhos de Alves (2016, 2017) enfatizam que determinar essas questões é algo de suma importância. A criação da personagem principal para esta animação, portanto, teve como pontapé inicial o levantamento de dois questionamentos: 1. Quem seria o personagem ideal para protagonizar uma animação sobre o impacto da DC na qualidade de vida do celíaco? E 2. Quem seria o público-alvo dessa animação? A partir dessas perguntas, a autora definiu que sua personagem principal seria uma menina celíaca, estudante universitária com algo entre 18 e 20 anos de idade. A escolha de uma personagem do sexo feminino foi pelo fato de estudos afirmarem que a prevalência da DC chega a ser duas vezes maior em mulheres, e que também são elas que reportam considerar a DC um fardo psicológico e social maior e mais difícil de lidar (TAYLOR; DICKSON-SWIFT; ANDERSON, 2013). Fazê-la estudante universitária entre 18-20 anos foi por questão de público-alvo: a

autora almejava como audiência principalmente os adolescentes, jovens e adultos, portanto uma estudante universitária (o mais comum possível para evidenciar a "invisibilidade" da condição) seria a melhor escolha. Além disso, traria um tom menos infantil à animação sem deixar de ser jovial, também porque a DC pode ser uma descoberta mais tardia e não acontecer necessariamente na infância (FENACELBRA, 2021). Assim sendo, contanto que não fossem incluídas cenas e diálogos que impedissem a classificação indicativa de ser livre para todos os públicos, crianças também poderiam assistir sem problemas, o que deixaria o alcance da animação mais abrangente. Quanto à questão do enredo, era necessário criar uma situação que pudesse mostrar o impacto da DC no dia-a-dia dessa personagem principal. A melhor maneira de fazer isso seria mostrar uma situação pela qual muitas pessoas passam e conseguem se identificar, pois assim não só aumentaria a empatia dos telespectadores que já passaram por algo similar — como Lopes (2007) fala em seu estudo — como também as diferenças advindas da condição de celíaca da personagem chamariam mais atenção, evidenciando o impacto da DC e ajudando o público a compreendê-lo melhor. A situação escolhida pela autora para servir de enredo, então, foi o interesse romântico em um colega de faculdade por parte da personagem principal e as tentativas de se aproximar dele, já que esse é um tema presente em diversas histórias e na vida de muitas pessoas. Tendo o básico da personagem principal e do enredo estabelecidos, o passo seguinte foi escrever o roteiro. Segundo Deboni (2022) todo projeto tem a necessidade de ser planejado. Nesse aspecto, em um contexto audiovisual o roteiro é indispensável — seja para o cinema, televisão ou web séries e independente do gênero da obra — sem ele, a produção fica confusa e seu custo financeiro imprevisível. O roteiro é o início do processo criativo para se contar a história e é quando a ideia começa a ser elaborada para ser pensada em imagens. Field (2001) descreve um roteiro como “uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática”. A história, nesse caso, seria o “todo”, a junção de ação, personagens, cenas, sequências, atos, música e etc. Ao escrever o roteiro, a autora manteve em mente tanto a necessidade de criar uma história e diálogos divertidos que prendessem a atenção do espectador quanto a necessidade de incluir questões pertinentes sobre os impactos da DC. A seguir, ela explicará partes importantes do roteiro e o porquê de tê-las incluído. O roteiro completo encontra-se no apêndice deste trabalho.

2.2.1.1 *Primeira cena*

A cena inicial da animação tem como função apenas localizar os espectadores em relação ao lugar e ao tempo da história. No caso, a ação se passa em uma cidade brasileira qualquer, na atualidade. Já pode-se ouvir as vozes das personagens, o que ajuda a situá-las nesse ambiente.

2.2.1.2 *Segunda cena*

Na CENA 2, as três personagens são de fato apresentadas ao público. Como se trata de uma animação curta, não há tempo de apresenta-las individualmente e de forma detalhada, pois o enredo deve mover-se rapidamente. Assim sendo, o interesse romântico da personagem principal, Celina, já é mencionado na primeira página do roteiro, quando sua amiga Lia pergunta se o “carinha que ela gosta” estava lá. Da mesma forma, a restrição alimentar de Celina também já é revelada, quando Helena pergunta “Você já não tinha jantado antes de ir pra não correr o risco de comer alguma coisa com glúten por acidente na festa e passar mal lá?”. A autora preferiu trazer o termo “celíaca” apenas mais adiante, assim introduzindo a ideia aos poucos e de forma mais natural. A fala de Helena, além de revelar que Celina não pode ingerir glúten, também já aponta para um impacto da DC: dificuldade de encontrar comidas GF e medo de acidentalmente consumir algo com glúten ao fazer refeições fora de casa. Em uma pesquisa feita por Cranney et al. (2007), 81% dos celíacos entrevistados revelaram que costumavam evitar restaurantes, 38% evitavam viajar alguma ou na maior parte do tempo, e que quando eventualmente viajavam, 94% levavam suas próprias comidas GF. Taylor et al. (2013) menciona em seu estudo que pacientes celíacos entrevistados relatavam que a pouca variedade de opções GF ao comer fora era decepcionante, e vários comentavam sobre a falta de espontaneidade por não poderem simplesmente comer qualquer coisa que quisessem ao sair.

2.2.1.3 *Terceira cena*

Essa cena consiste em um flashback da festa sobre a qual as amigas conversavam. Na cena anterior, Celina afirma que “deu tudo errado”. Nesta cena, o intuito é mostrar o quê, exatamente, deu errado. Celina e Bruno (seu interesse romântico) conversam, e tudo parece correr bem entre os dois. Bruno está um pouco bêbado e se aproxima de Celina sugerindo a possibilidade de um beijo, mas as coisas começam a dar errado quando Celina percebe que ele está bebendo cerveja. A cerveja tradicionalmente é feita a partir da fermentação da cevada, um grão que contém glúten, portanto, celíacos devem evitá-la. Celina entra em pânico com a possibilidade de contaminação cruzada, fala qualquer coisa para afastá-lo e sai correndo. A necessidade de estar sempre alerta por medo de contaminação cruzada ou de ingerir algo que contenha glúten por acidente causa impactos negativos na vida social dos celíacos (SVERKER et al., 2005). A DC chega a influenciar até nas relações românticas, com estudos indicando que 68.4% dos celíacos consideram seu impacto “grande ou moderado” (LEBOVITS et al., 2022).

Em encontros, 39.3% se sentiam desconfortáveis de explicar as precauções a serem tomadas para garçons, 28.2% adotaram comportamentos mais arriscados em relação à sua alimentação, e 7.5% consumiram glúten de forma intencional. De todos os participantes, 39.0% estavam hesitantes em beijar o parceiro por causa da DC; mulheres mais do que homens (41.1% vs. 22.7%, $p = 0.005$). (LEBOVITS et al., 2022, tradução livre da autora).

A desculpa esfarrapada de Celina serve para trazer um tom cômico à situação, além de deixar Bruno ainda mais desorientado quanto à reação dela.

2.2.1.4 *Quarta cena*

Após o flashback da festa, o foco retorna para Celina, Lia e Helena. É nesse momento que os termos “DC” e “contaminação cruzada” finalmente são usados, aparecendo casualmente na conversa das três. Apresentar os termos dessa forma permite que o espectador os entenda de forma mais intuitiva. Já foi estabelecido que Celina não pode comer glúten e passa mal quando o faz. Quando é revelado que ela

tem DC, mesmo o espectador que não sabe o que é essa doença consegue deduzir que deve ser por causa dela que Celina não come glúten.

Algumas noções básicas sobre contaminação cruzada também podem ser assimiladas ao observar Celina justificando o medo de beijar o cara que ela gosta enquanto ele bebe cerveja com “la ser contaminação cruzada!”. Por mais que esses conceitos não sejam aprofundados na animação, eles são introduzidos de uma maneira que não quebra a imersão da audiência na história, e permitem que um certo nível de curiosidade se mantenha a respeito deles — curiosidade esta que, idealmente, poderia levar o público a querer saber mais sobre o assunto e buscar informações por conta própria, inclusive sobre questões como sintomas e diagnóstico, que não são o foco desta animação. Outra questão importante desta cena é a recusa de Celina a divulgar sua condição de celíaca. Não é incomum que celíacos tenham relutância em revelar que são celíacos, geralmente por medo de não serem levados a sério, de serem considerados incômodos, de virarem o centro das atenções ao solicitarem opções GF e de precisarem explicar aos outros sobre a doença e sua condição de saúde (TAYLOR; DICKSON-SWIFT; ANDERSON, 2013). Sverker et al. (2005) também menciona em seu estudo que sentimentos de vergonha e preocupações advindas da sensação de estarem incomodando são comuns em portadores da DC.

2.2.1.5 *Quinta cena*

A CENA 5, apesar de se passar apenas na imaginação das três amigas, consegue trazer muitas questões acerca da qualidade de vida na DC.

Nesta situação hipotética, Celina encontra-se à mesa junto com a família de Bruno, que insistiu para que ela ficasse para o jantar. A autora decidiu que a família em questão deveria ser italiana por uma série de motivos: 1. A Itália é reconhecida por suas massas, e a maioria dos pratos italianos famosos (pizza, macarronada, lasanha, sopa de capeletti) contém glúten, tornando difícil encontrar um prato seguro para um celíaco consumir, mesmo que fossem desconsideradas preocupações a respeito de contaminação cruzada durante o preparo, 2. Estereótipos geralmente mostram italianos como sendo pessoas muito orgulhosas a respeito da própria culinária e que consideram recusar um prato sendo oferecido uma desfeita, 3. As

diversas representações de italianos em filmes, séries e jogos permitem fazer referências inusitadas a personagens da cultura pop, o que permite criar humor a partir disso.

As comidas oferecidas à Celina todas contêm glúten, e quando ela as recusa, seu comportamento é mal interpretado. Após insistência, ela acaba revelando que é celíaca, e a família tem uma reação desproporcionalmente dramática.

A reação exagerada não é apenas para fins cômicos, mas também para demonstrar a ansiedade de Celina, imaginando sempre o pior. Fobia social e ansiedade são comuns em celíacos, ao ponto que muitos evitam situações ou eventos onde sentem que poderão ser observados e julgados por outras pessoas enquanto comem e bebem (TAYLOR; DICKSON-SWIFT; ANDERSON, 2013). A impossibilidade de consumirem a mesma comida que os outros em refeições com conhecidos, família e amigos aumenta sentimentos de isolamento e de não-pertencimento (SVERKER et al., 2005).

Além dessas questões e de todas as outras já mencionadas em cenas anteriores (como vergonha, medo de contaminação cruzada, etc), esta cena também tem sua importância em mostrar como diversos pratos populares em boa parte do mundo não podem ser consumidos pelos celíacos (a não ser que sejam feitas alterações significativas de ingredientes e modo de preparo).

2.2.1.6 Sexta cena

A Cena 6 tem sua importância em dar um insight a respeito da personalidade de cada uma das amigas através da reação de cada uma delas ao cenário hipotético da cena anterior.

A fala de Lia (“Um amor impossível! Que romântico! É tipo Romeu e Julieta só que com macarrão!”) demonstra que ela é romântica e sonhadora, assim como traz um tom cômico para a cena devido à comparação inusitada (apesar de nem tanto, já que a peça clássica é ambientada em Verona, na Itália). Esta fala posteriormente foi definida como título da animação (“*Tipo Romeu e Julieta (só que com macarrão)*”).

A fala de Helena (“Aquele espaguete sem glúten que você diz que é bom não é de uma marca italiana?”), por outro lado, revela sua personalidade realista e pragmática. Além disso, essa fala é importante pois lembra ao espectador que a cena

anterior é apenas imaginação: a família italiana da cena não é a família real de Bruno — os personagens são só uma junção de tudo o que as meninas associavam com a Itália — e as reações dificilmente seriam tão exageradas. Celina estar praticamente paralisada de medo ajuda a mostrar a personalidade ansiosa dela.

2.2.1.7 *Sétima cena*

Quando Celina finalmente toma coragem e conta para Bruno que tem DC, a reação dele é olhá-la de cima a baixo e responder: “Você parece normal”.

Esse trecho do roteiro serve para lembrar que a DC não possui indicadores externos e que não é possível percebê-la apenas olhando para alguém, sendo considerada uma doença invisível — e que o desconhecimento do público a respeito dela só contribui para acentuar essa invisibilidade (OLSSON et al., 2009).

2.2.1.8 *Oitava, nona e décima cenas*

Essa sequência de três cenas serve para criar um pouco de suspense antes da resolução do conflito para dar um andamento melhor para a história: se Celina já imediatamente perguntasse a Bruno o que ele quis dizer com “normal”, a história a partir daqui teria um desfecho rápido demais e apressado. Segundo Field (2001), um roteiro é dividido em três partes: apresentação (ato I), confrontação (ato II) e resolução (ato III). Destes, o ato II deve ser o mais longo. Ao adicionar estas cenas, alonga-se o ato II e aproxima-se o roteiro de uma estrutura “ideal”, com os atos I, II e III seguindo uma proporção de 1:2:1.

Além do suspense, essas cenas trazem mais piadas e momentos cômicos e também levanta a questão de que celíacos muitas vezes precisam eliminar de suas dietas comidas de que realmente gostavam antes de se descobrirem celíacos, e que os substitutos GF nem sempre são satisfatórios do ponto de vista gastronômico. Dalton e Castellanos (2022) revelaram em seu estudo que celíacos classificam a dieta GF como “restrita e insatisfatória”, e que opções GF de alimentos como pães, massas e pizzas são consideradas menos desejáveis do que as versões com glúten.

2.2.1.9 *Décima primeira cena*

Esta é a cena que resolve o conflito. Celina finalmente confronta Bruno e ele revela que não sabe o que é DC ou glúten. O diálogo é cômico e termina com uma piada, porém há um fundo de verdade na interação: estudos feitos ao longo dos anos revelaram que apenas 47% dos estadunidenses, 44.2% dos britânicos, 48.4% dos árabe-sauditas já tinham ouvido falar da DC (ALHUSSAIN, 2021; KARAJEH, 2005; SIMPSON, 2011).

2.2.1.10 *Décima segunda e décima terceira cenas (final)*

Aqui conclui-se de fato a história. O pequeno relato da explicação de Celina a respeito da DC para Bruno (“Eu dei minha mini palestra e expliquei tudo pra ele certinho, que é uma doença autoimune, que não tem cura, que o único tratamento é excluir o glúten da dieta [...]”) foi uma forma que a autora encontrou de trazer de forma sutil algumas informações mais técnicas sobre a doença, assim como deixar claro que a exclusão do glúten da dieta é fundamental, e não apenas “moda”.

A dieta GF tem ganhado popularidade mesmo entre os não-celíacos nos últimos anos, pois muitos acreditam erroneamente que ela é “mais saudável” ou que ajuda no emagrecimento, o que acaba deslegitimando a DC como condição e a dieta GF como tratamento — celíacos acabam sendo considerados “exigentes para comer, autocentrados e fora do convencional” e são contestados quanto à sua real necessidade de seguir a dieta (MOORE, 2014). Isso é mostrado na história quando Celina percebe que a barrinha que Bruno lhe deu é apenas uma barrinha “fitness” e reclama: “Por que as pessoas acham que comida sem glúten e comida vegana, saudável ou fitness são sinônimos? Que ódio!”

Após mais algumas piadas para encerrar com um tom mais leve, a cena acaba e vêm os créditos.

2.2.1.11 *Decidindo o estilo da animação*

Após ter a história e roteiro prontos, antes de passar para a etapa de pré-produção, foi necessário decidir o tipo e o estilo da animação.

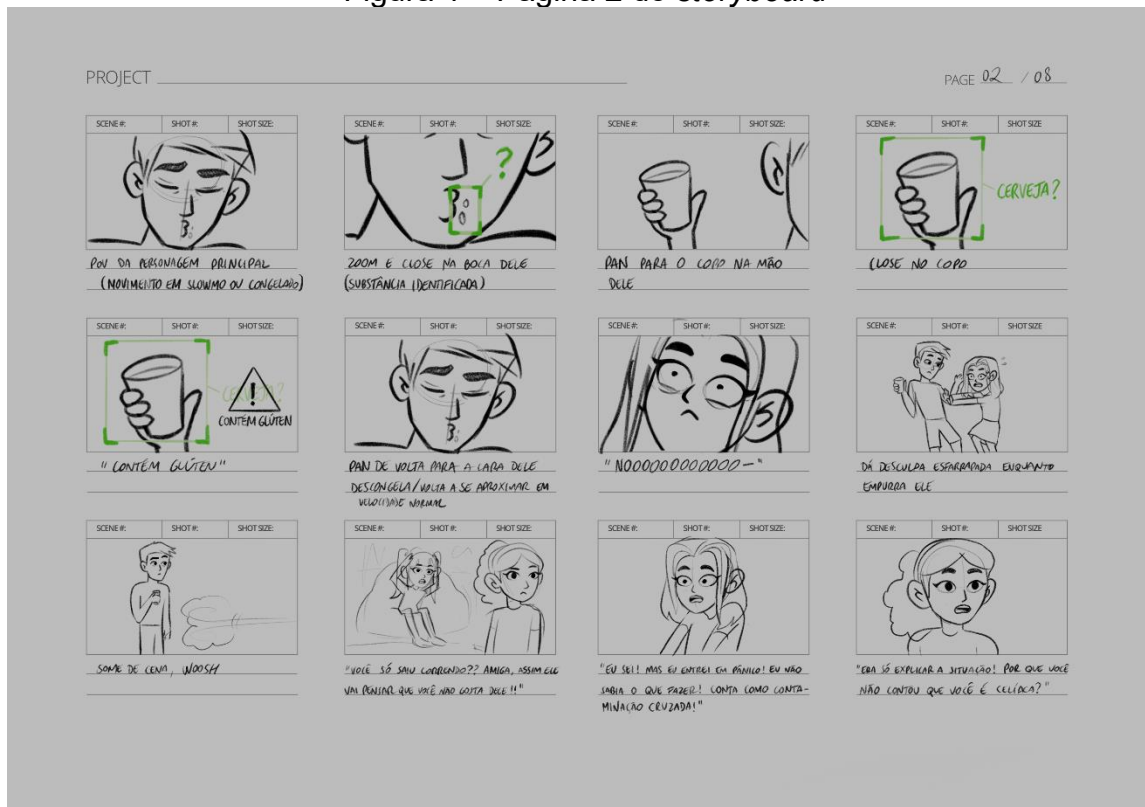
A autora optou por fazê-la em 2D cut-out, utilizando o software Toonboom Harmony Premium. A estética da animação seria cartoon, no estilo de desenho pessoal da autora.

2.2.2 ETAPA DE PRÉ-PRODUÇÃO

Na pré-produção, são criados os designs de personagens e cenários, storyboard e animatic (DOWLATABADI, 2012).

Primeiramente, a autora criou o storyboard, utilizando o software de desenho Procreate para ilustrar como ela imaginava a visualização das cenas. O storyboard é o início do processo da animação em si, pois é quando as palavras do roteiro finalmente são traduzidas em imagens. O timing das cenas e sons são subsequentemente determinados durante a criação do animatic (ALVES et al., 2016). O *animatic* criado pela autora pode ser acessado por meio do QR code que encontra-se no apêndice deste trabalho.

Figura 4 – Página 2 do *storyboard*



Fonte: produção autoral

Figura 5 – Página 3 do *storyboard*

Fonte: produção autoral

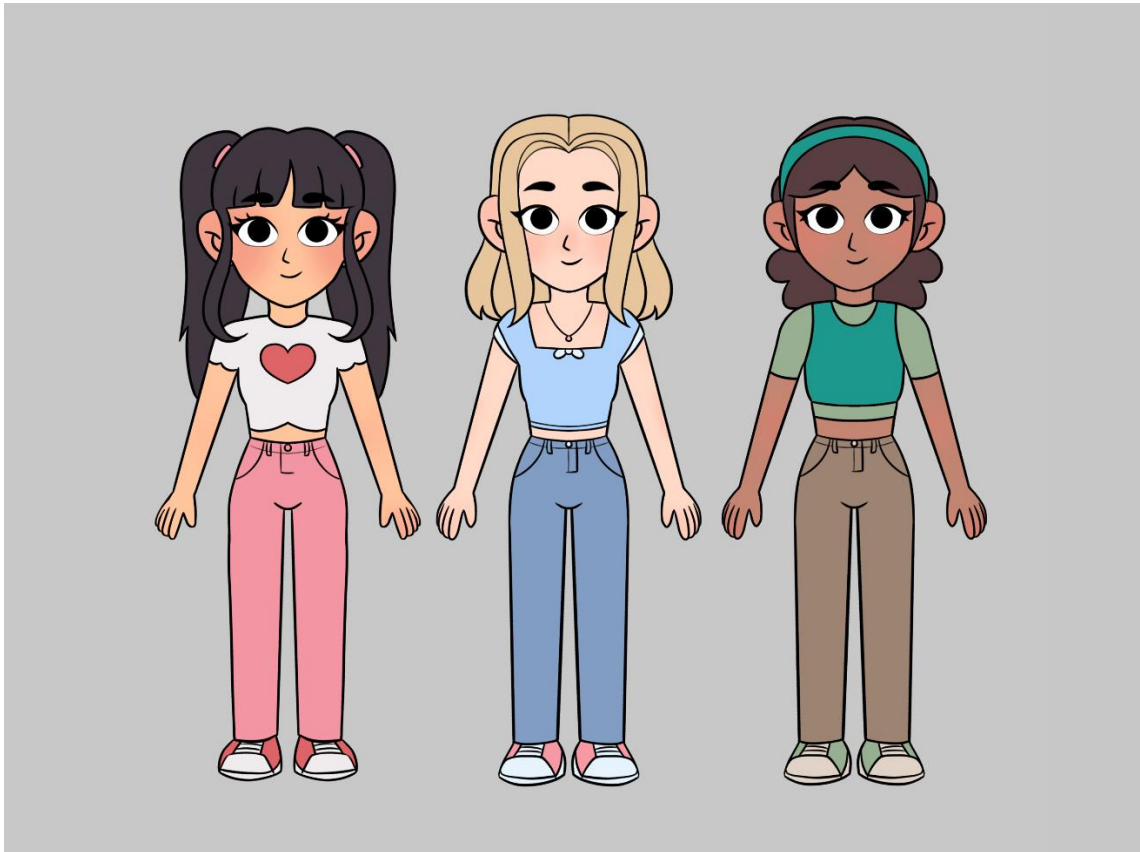
Simultaneamente à criação do *storyboard*, a autora já havia começado a pensar o design dos personagens, e os rascunhos do *storyboard* foram utilizados como base para a criação de Celina, Lia, Helena, Bruno e a família italiana.

Quando se utiliza personagens 2D *rigados* em uma produção, o design deve ser pensado levando em consideração como o personagem será animado, o quanto ele precisará virar de lado ou de costas e como as partes do corpo irão se sobrepor umas às outras. Isso é de suma importância, pois *rigs* incompletos impedirão o personagem de mover-se da forma desejada, mas *rigs* excessivamente complexos podem atrasar a produção pela dificuldade em animá-los. Além disso, animações 2D com *rig* exigem um tempo consideravelmente longo da pré-produção para criar bibliotecas de mãos, bocas e olhos dos personagens (DOWLATABADI, 2012).

Por esse motivo, a autora tentou criar um design simples para as personagens, sem uma quantidade excessiva de acessórios ou detalhes. Além disso, Celina, Lia e Helena foram criadas usando a mesma base para que, *rigando* uma, fosse possível editar esse *rig* para criar as outras sem precisar refazer todo o processo do zero, bem como utilizar bibliotecas de mãos e bocas de forma compartilhada. Para

evitar confusão entre as três devido à semelhança do design, a autora resolveu diferenciá-las através do formato dos cabelos, cor de pele e cor das roupas dessas personagens.

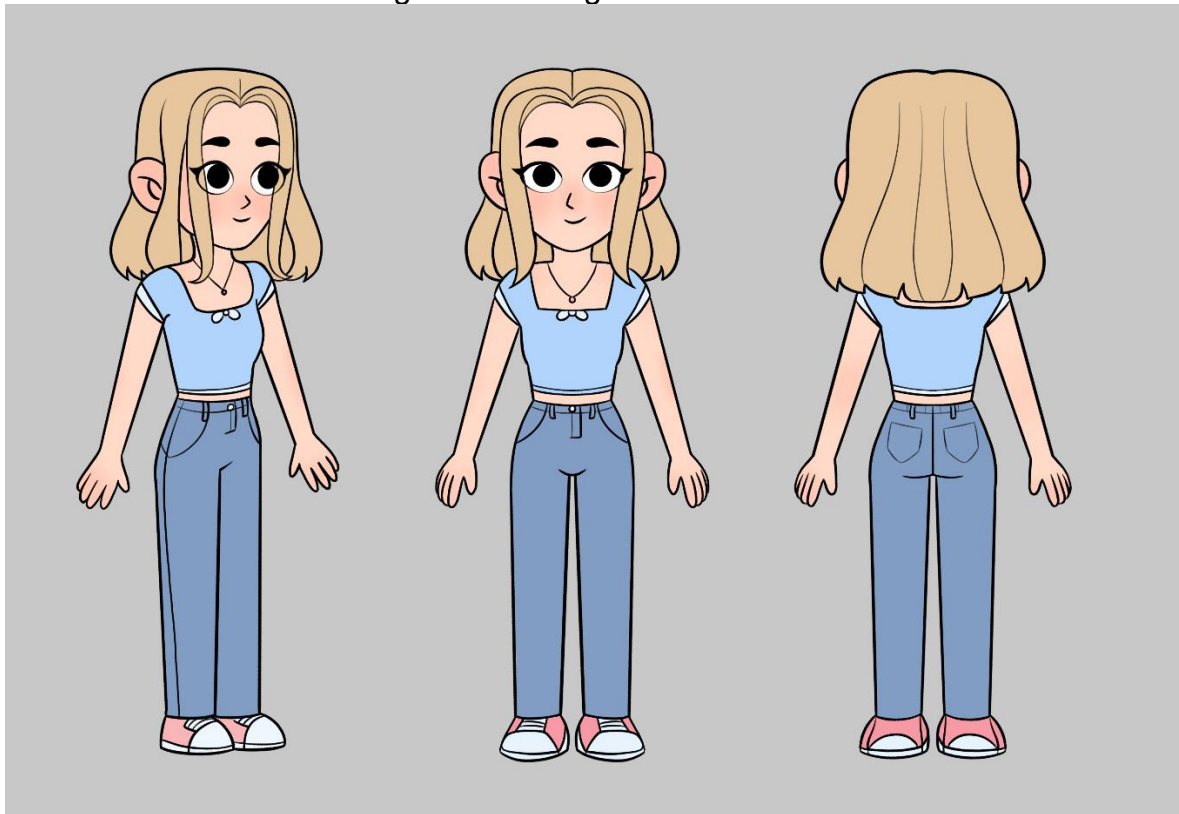
Figura 6 – Comparação entre os designs de Lia, Celina e Helena, da esquerda para a direita.



Fonte: produção autoral

O design final de Celina ficou decidido como uma menina branca, loira e de roupas azuis. A escolha por fazê-la branca e loira foi devido à maior prevalência da DC em caucasianos não-hispânicos segundo pesquisas (MURRAY et al., 2013), e as roupas azuis para criarem contraste com o tom rosado da pele e o amarelo do cabelo — assim como para diferenciá-la do esquema de cores da família italiana, sobre a qual a autora falará mais adiante.

Figura 7 – Design final de Celina



Fonte: produção autoral

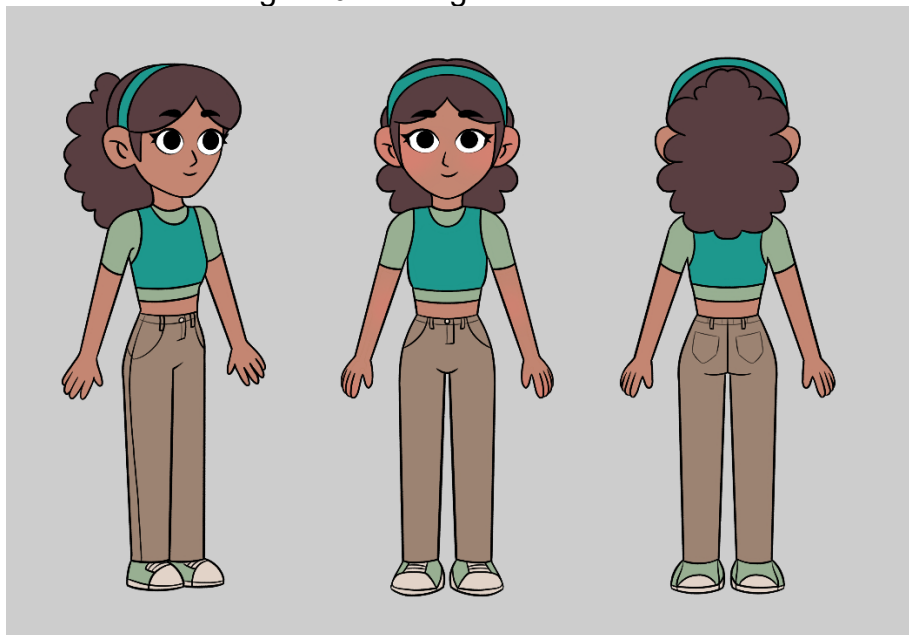
Lia foi desenhada como tendo pele parda, cabelos pretos em marias-chiquinhas e roupa rosa e branca, enquanto Helena tem pele negra, cabelo cacheado preso em um rabo de cavalo e roupa verde e marrom. Os trajes das três foram inspirados na escolha de vestuário de meninas universitárias que a autora pôde observar em sua própria universidade atualmente.

Figura 8 – Design final de Lia



Fonte: produção autoral

Figura 9 – Design final de Helena



Fonte: produção autoral

Os personagens da família italiana (Mama, Papa, Nonna, Nonno e Tio que parece o Mário) foram criados partindo do princípio de que eles só fariam parte de uma única cena e, portanto, não haveria necessidade de criar *rigs* completos para eles: segundo o *storyboard*, na cena em questão eles só são vistos numa visão frontal, 3/4, até a cintura. Isso permitiu que a autora pudesse criar designs mais detalhados e bem diferentes um do outro. O *storyboard* foi essencial para este planejamento.

Os designs foram feitos juntando tudo o que a autora associava com a Itália e também buscando inspiração nos resultados de uma busca por estereótipos italianos na internet. As cores principais do design (vermelho, verde e branco) são as cores da bandeira da Itália, e as secundárias (marrom, cinza e azul marinho) foram escolhidas como cores neutras para deixar o design mais suave. O design do Tio é basicamente uma reinterpretação do *Mário Bros*, da *Nintendo*, no estilo da autora.

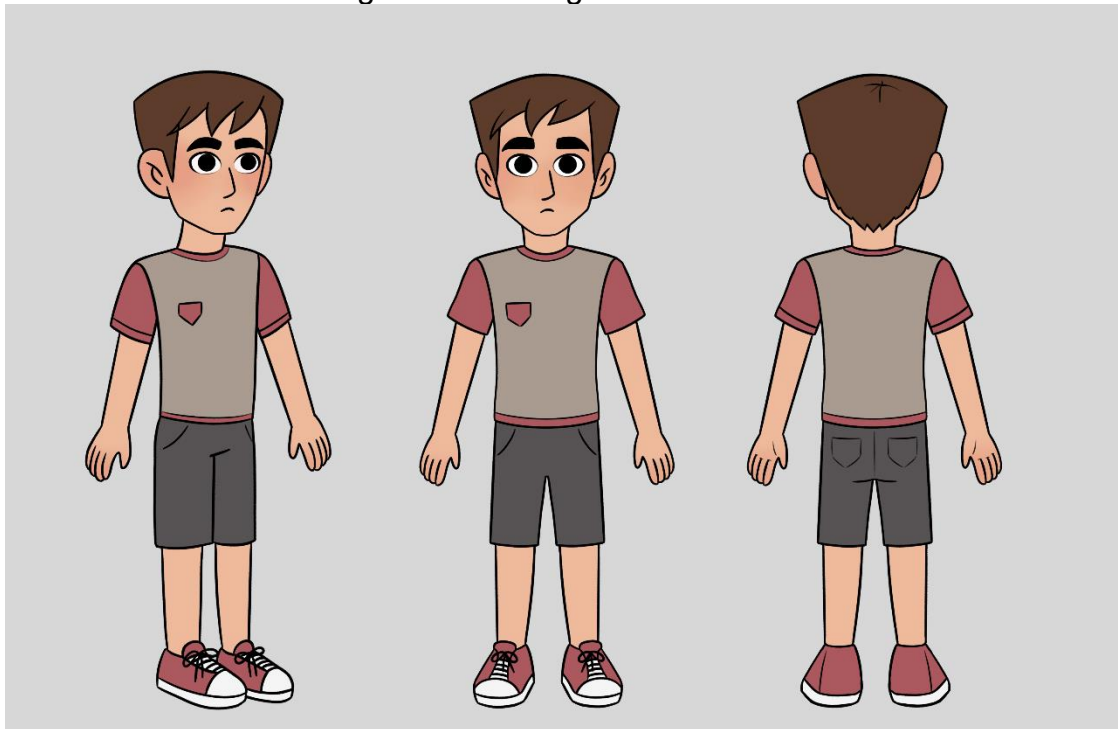
Figura 10 – Design final da família italiana (da esquerda para direita: Papa, Mama, Nonno, Nonna e Tio que parece o Mário)



Fonte: produção autoral

Bruno foi desenhado como sendo um garoto comum, de camiseta e bermuda, sem muitos detalhes pois, inicialmente, também seria *rigado*. As cores não são muito diferentes das da família italiana — ele também é pintado em tons de vermelho, marrom e cinza — porém não são iguais. Isso permite que Bruno seja associado a eles e ainda seja visto como parte do grupo — sendo percebido esteticamente como estando mais próximo dos italianos do que de Celina — apesar de destoar levemente da família, pois Bruno é real, enquanto a família italiana é apenas produto da imaginação de Celina e suas amigas.

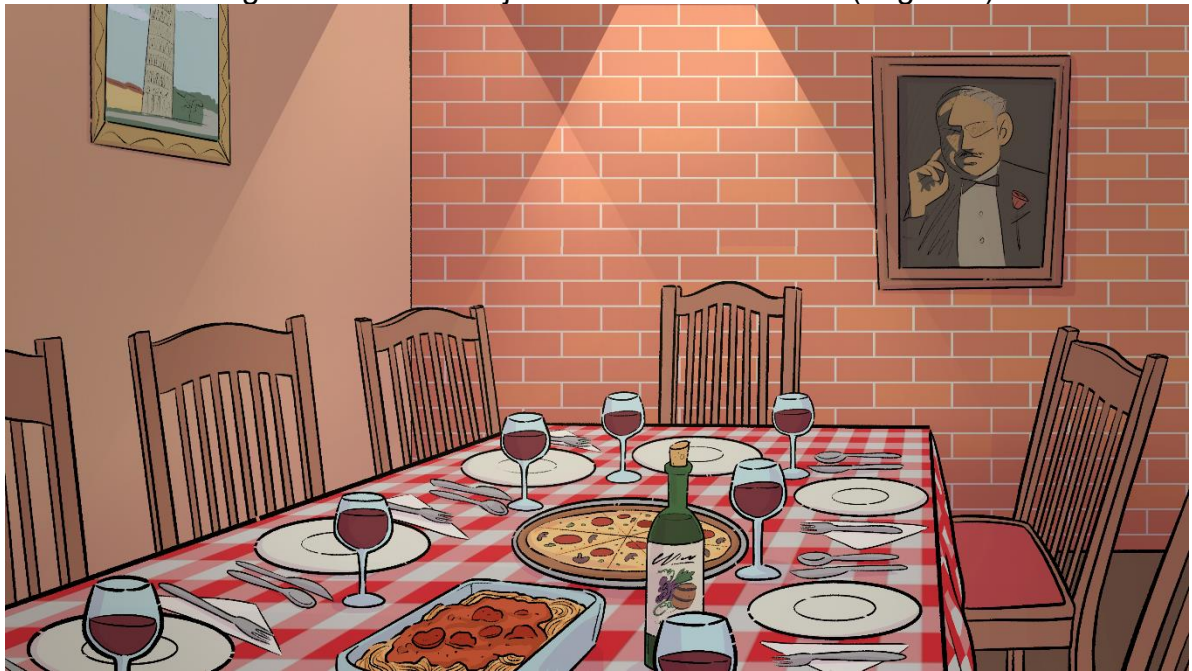
Figura 11 – Design final de Bruno



Fonte: produção autoral

Os cenários da cena 5 também foram criados seguindo o mesmo princípio da criação da família italiana: a autora tentou juntar em um só lugar tudo o que ela conseguiu relacionar à Itália e pegou inspiração dos resultados de pesquisas na internet contendo os termos “*trattoria italiana*”. As cores são praticamente as mesmas que aquelas utilizadas para pintar a família italiana, porém com uma proporção maior de marrom, para não roubar a atenção dos personagens. Na mesa, encontram-se algumas das comidas oferecidas à Celina na cena (a pizza e a macarronada da Nonna). Na parede, encontra-se um quadro com a Torre de Pisa e uma referência ao filme Poderoso Chefão.

Figura 12 – Sala de jantar da família italiana (ângulo 1)



Fonte: produção autoral

Figura 13 – Sala de jantar da família italiana (ângulo 2)



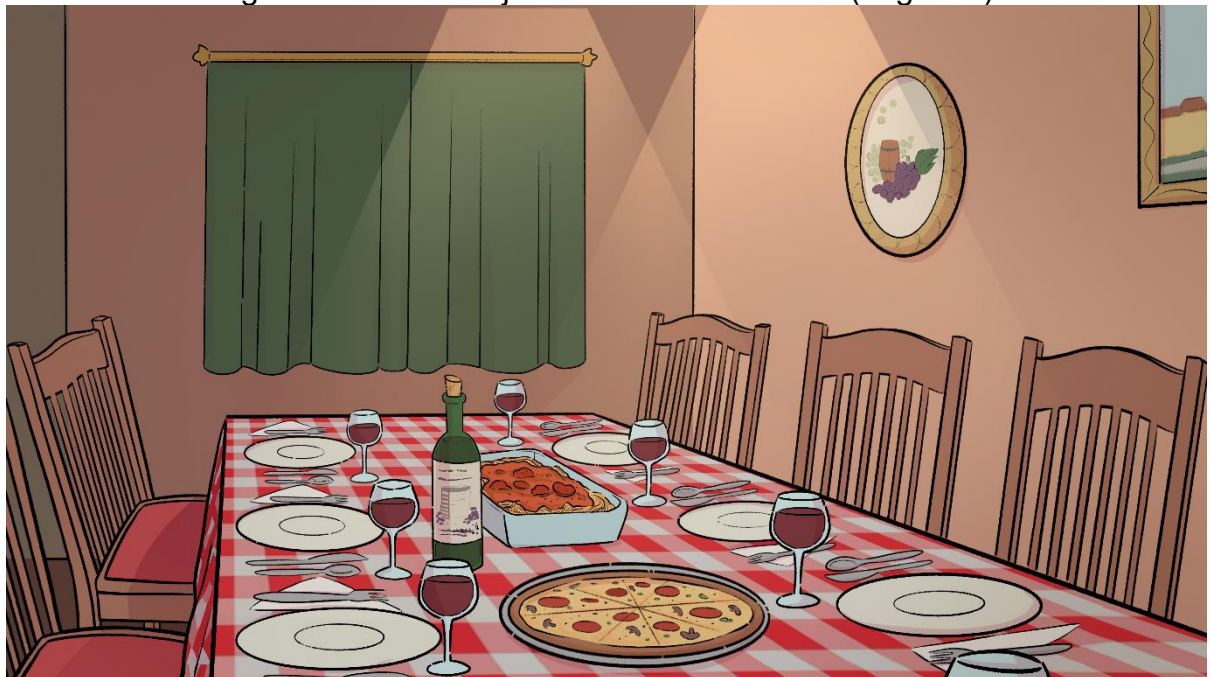
Fonte: produção autoral

Figura 14 – Sala de jantar da família italiana (ângulo 3)



Fonte: produção autoral

Figura 15 – Sala de jantar da família italiana (ângulo 4)



Fonte: produção autoral

Os cenários do restante da animação foram inspirados em lugares que a própria autora frequenta. A ideia era que eles fossem lugares comuns, que pudessem ser em qualquer lugar do Brasil, que é onde a história se passa. O intuito da história é

mostrar Celina como uma menina que, apesar de ser celíaca, é como qualquer outra, fazendo com que as pessoas possam se identificar com ela. Portanto, os lugares que ela frequenta também deveriam poder gerar esse sentimento de identificação com a realidade de quem assiste. O quarto de Celina é apenas um quarto de menina com os pertences dela, o supermercado é igual a qualquer outro, a festa universitária parece uma festa a qual qualquer universitário poderia ir.

Figura 16 – Vista externa do apartamento de Celina



Fonte: produção autoral

Figura 17 – Quarto de Celina



Fonte: produção autoral

Figura 18 – Cenário da festa universitária



Fonte: produção autoral

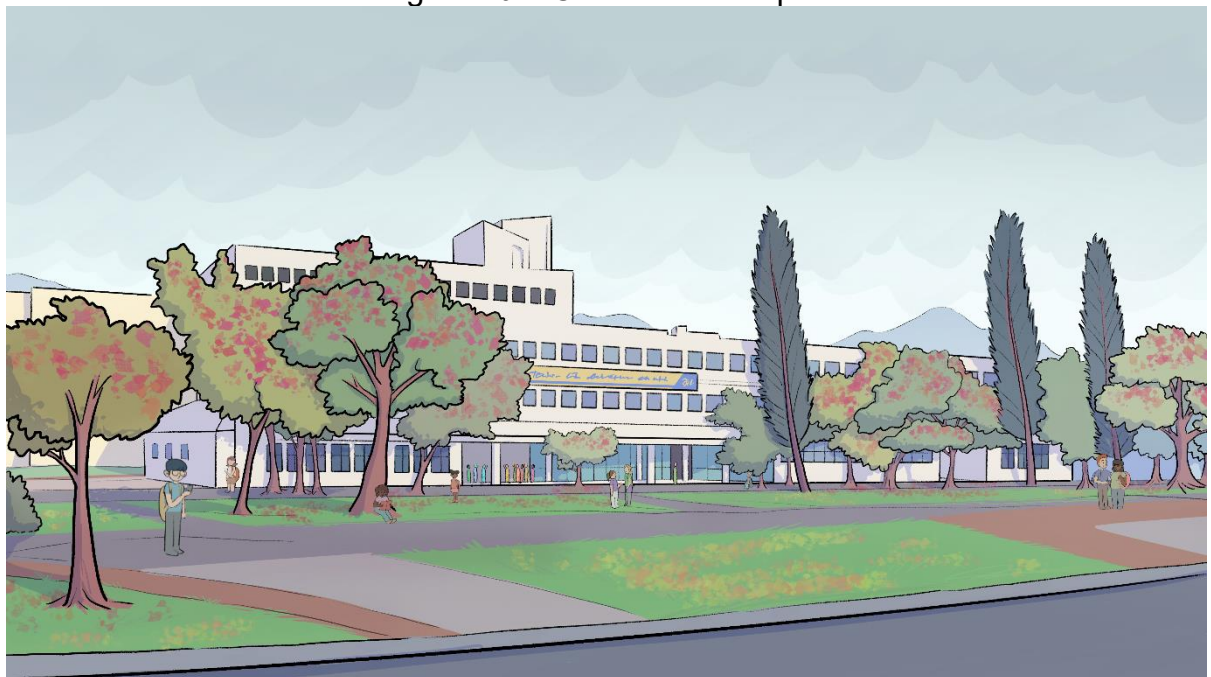
Figura 19 – Cenário do supermercado



Fonte: produção autoral

O próprio campus da universidade de Celina é apenas uma releitura de uma foto do CCE, centro da UFSC onde a autora estuda.

Figura 20 – Cenário do campus



Fonte: produção autoral

Figura 21 – Centro de Comunicação e Expressão (CCE) da UFSC



Fonte: Henrique Almeida / Agecom

A autora também aproveitou o cenário da lanchonete para levantar mais uma questão sobre a DC: o fardo financeiro. Neste cenário, o cardápio pendurado na parede contém uma opção GF, mas ela é consideravelmente mais cara do que as opções de comida com glúten. Por mais que preços de alimentos variem entre estabelecimentos e de um país para outro, estudos de diversos países continuamente revelam que produtos isentos de glúten são mais caros do que seus similares com glúten. Pesquisas feitas no Reino Unido revelaram que todos os produtos GF eram mais caros que suas versões com glúten, e que pães e massas chegavam a ter o dobro do preço (LEE et al., 2007). No Brasil, pães de forma sem glúten encontrados em supermercados em Pelotas, no Rio Grande do Sul, eram 139,1% mais caros (REZENDE et al., 2022). Silva (2022) demonstrou em sua pesquisa que, em plataformas de e-commerce no Brasil, todas as opções de alimentos GF eram mais caras do que suas versões com glúten: massas para assar eram 39,02% mais caras, enquanto biscoitos, bolos, massas, cereais e produtos de panificação estavam todos em torno de 110% mais caros. Nesse mesmo estudo, também foi concluído que a retirada do glúten reduz o teor de proteínas e fibras dos alimentos, o que pode acarretar em prejuízos nutricionais às pessoas que fazem a dieta GF, caso não venham a repor estes nutrientes por meio de outros alimentos.

Figura 22 – Cenário da lanchonete



Fonte: produção autoral

2.2.3 ETAPAS DE PRODUÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO

A produção consiste basicamente em animar as cenas, e na pós-produção é quando elas são editadas juntas formando as sequências, adicionando música, efeitos sonoros e fazendo últimos ajustes de timing e correção de cores (DOWLATABADI, 2012; ALVES et al., 2016).

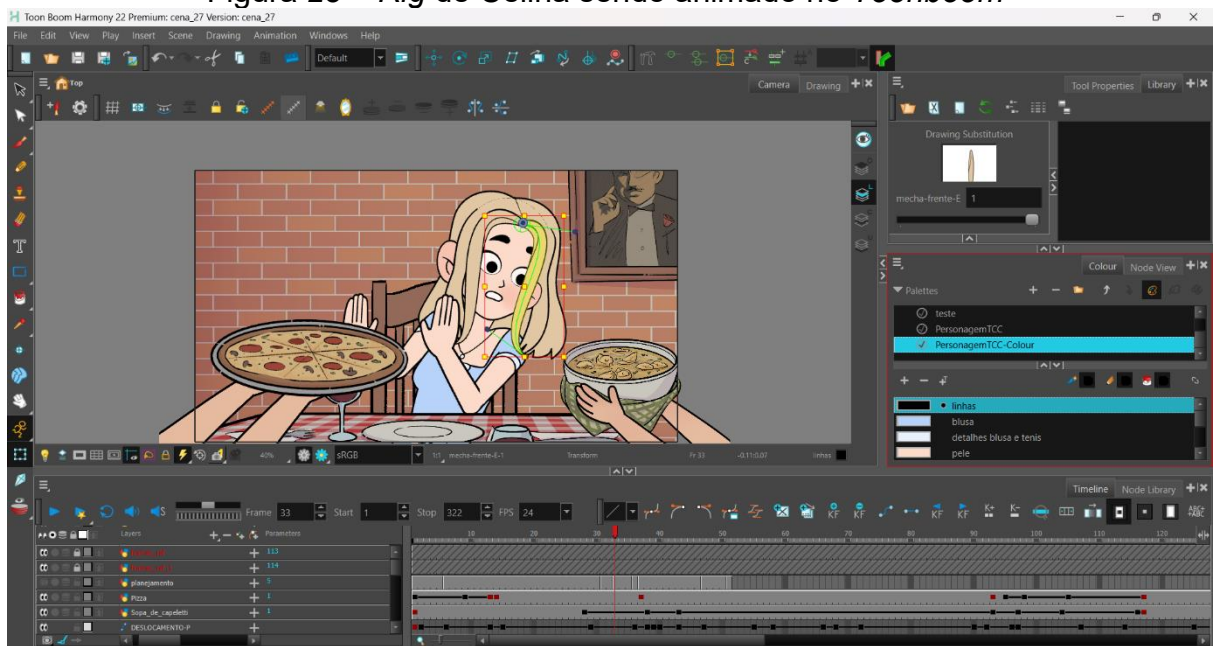
Tendo em vista que o roteiro elaborado resultaria em uma animação que ultrapassaria 4 minutos de duração, além da necessidade de cumprir a exigência de redigir este TCC, a autora, juntamente com seu orientador, escolheu apenas uma sequência do *animatic* para animar.

A sequência escolhida foi a da família italiana (cena 5 do roteiro), pois além de trazer diversas questões sobre a interferência da DC na vida social da personagem principal, mostra vários exemplos de pratos populares que Celina é impossibilitada de comer. Também é uma das cenas mais movimentadas da animação de forma geral, além de ter um caráter cômico e um bom potencial de entretenimento.

A cena foi dividida em dez partes (correspondente às dez trocas de enquadramento desse trecho), que foram sendo animadas durante um período de aproximadamente um mês.

Celina foi animada por meio de seu *rig* completo feito durante a etapa de pré-produção (Figura 23), enquanto a família italiana e Bruno foram animados por meio de ilustrações cujas partes *rigadas* correspondiam apenas às necessárias para a cena (expressões e braços, no geral), conforme demonstrado na Figura 24.

Figura 23 – *Rig* de Celina sendo animado no *Toonboom*



Fonte: produção autoral

Figura 24 – *Rig* simplificado da Nonna sendo animado no *Toonboom*



Fonte: produção autoral

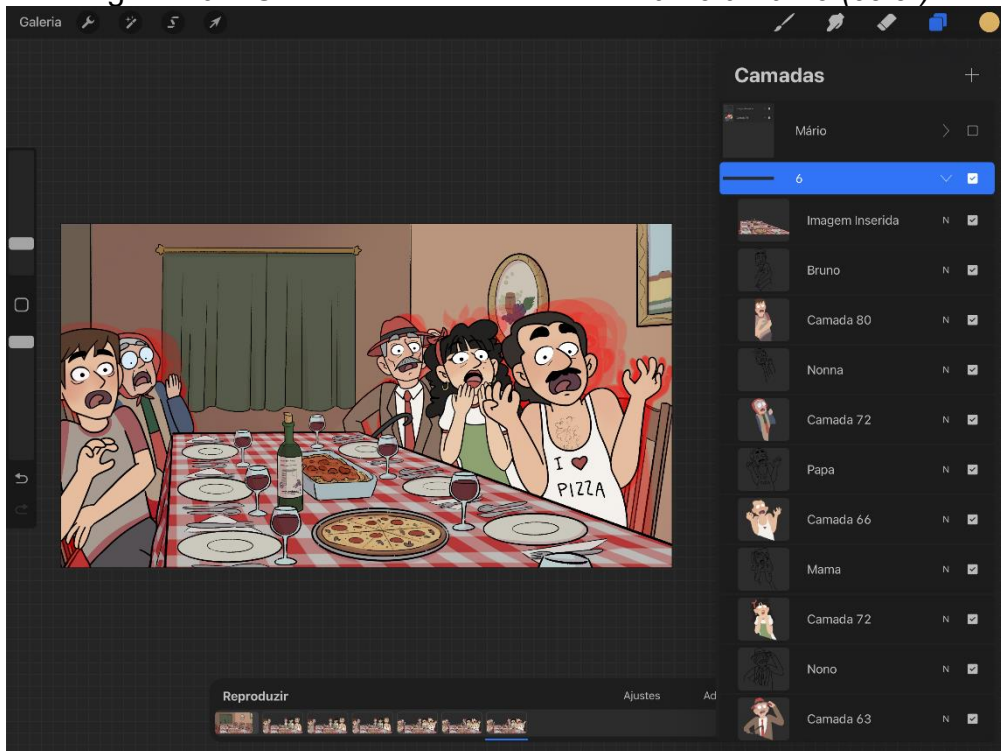
Todas as partes foram animadas no software *Toonboom Harmony Premium*, com exceção de duas, feitas no *Procreate*: a reação da Mama, do Papa e do Nonno (que consiste em apenas uma ilustração, já que os personagens não se movem, em estado de choque) e a última parte, quando a família italiana grita de horror (animada frame a frame, como mostram as Figuras 25 e 26). A autora optou por animar o último trecho frame a frame pois não havia como *rigar* a família italiana de uma forma simplificada que funcionasse para os movimentos daquela cena. Um *rig* mais complexo tomaria muito mais tempo. Apenas o Tio parecido com o Mário foi animado com o *Toonboom*, devido à necessidade de fazer o *lipsync* do bigode. Todos os *lipsyncs* da animação foram feitos criando bibliotecas de bocas no *Toonboom*, o que facilita bastante o trabalho, especialmente porque se trata de uma animação com bastante diálogo.

Figura 25 – Cena final sendo animada *frame a frame* (*lineart*)



Fonte: produção autoral

Figura 26 – Cena final sendo animada *frame a frame* (*color*)



Fonte: produção autoral

Na pós-produção, após ter animado as dez partes da cena, a autora editou-as todas juntas na ordem correta, adicionou os efeitos de vapor nas comidas, terminou de adicionar música e efeitos sonoros, criou as transições do início e do final e adicionou os créditos utilizando os programas *InShot* e *Adobe Premiere*.

Assim, o trecho escolhido da animação foi concluído.

Figura 27 – Trecho da animação finalizada: reação do Nonno, da Mama e do Papa



Fonte: produção autoral

Figura 28 – Trecho da animação finalizada: cena inicial



Fonte: produção autoral

3 CONCLUSÃO

Em sua busca de referenciais para criar o roteiro da animação descrita neste trabalho, a autora notou que, dentre as poucas animações feitas a respeito da DC, todas eram de teor puramente informativo, com enfoque maior nos sintomas e métodos de diagnóstico do que na pessoa celíaca em si. Nenhuma realmente mostrava como a DC afeta a vida de quem é portador desta condição e os aspectos sociais envolvidos — o enfoque era sempre a doença. O mais próximo disso que a autora encontrou foi, não uma animação, mas uma história em quadrinhos que utilizou os personagens do Sítio do Picapau Amarelo, realizada pela ACELBRA em parceria com a Universidade Federal de Viçosa e o Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome (2005).

Por mais eficazes que animações informativas sejam em: 1. Passar informação objetiva (por meio de dados, gráficos e textos expositivos), 2. Chamar atenção para o problema e 3. Alertar pessoas que possuem alguns dos sintomas para a possibilidade desse diagnóstico; um assunto como este também requer uma abordagem mais empática. A pessoa que assiste esse tipo de animação e acredita não possuir DC, por não se identificar com o que vê, pode não se interessar tanto e, devido a isto, não prestar a atenção necessária. Por outro lado, uma animação sobre o assunto criada seguindo um formato narrativo (no caso, uma história com uma personagem celíaca) poderia ajudar a humanizar e gerar empatia ao mostrar situações com as quais muitas pessoas podem se identificar (o que tem potencial maior de gerar mais interesse no público). A diferença seria isso ser feito com base na perspectiva de alguém com doença celíaca — que, exceto pelo fato de ser portadora de DC, é “igual a todo mundo”. Isso permite trazer exemplos de situações da vida cotidiana que podem ser afetadas pela DC sobre as quais pessoas não-celíacas nunca tiveram a oportunidade de pensar a respeito.

Algo que a autora considera importante mencionar é que, ao fazer uma animação para trazer a atenção das pessoas para determinado assunto, a animação não precisa ter exclusivamente aquilo como foco. Se a animação aqui criada pela autora tivesse sido a respeito da personagem principal se sentindo mal, indo fazer

exames, descobrindo que tem DC, que a DC negligenciada pode resultar em doenças graves no longo prazo e ficando triste que a vida social dela ficou mais difícil pós-diagnóstico por causa da dieta GF, possivelmente seria uma animação muito entediante ou lamurienta e frustrante, que colocaria a pessoa celíaca como digna de pena — o que potencialmente seria desconfortável tanto para o celíaco quanto para o não-celíaco que assistisse. O objetivo é despertar interesse e empatia, não piedade. Colocar a DC como algo que afeta a história, mas tendo a personagem como alguém que possui uma vida e objetivos para além da doença — neste caso, se aproximar do menino que ela gosta — deixa a personagem e a história mais interessantes porque faz com que as pessoas possam se identificar (ela é uma pessoa normal, no fim das contas) e consegue mostrar como a DC afeta a vida de quem a tem, sem precisar apelar para o sentimento de piedade da audiência.

Seguindo a mesma linha de pensamento, a autora também considera interessante que a história da animação seja de fato uma história, com um enredo, acontecimentos e ação, e não apenas um texto expositivo disfarçado. Não deveria ser uma narração de um conteúdo escolar que, de vez em quando, menciona um personagem que não possui nenhum conflito e parece existir exclusivamente para tentar convencer a audiência de que o conteúdo não é chato — frequentemente sem grande sucesso. Animações assim não aproveitam as possibilidades que uma narrativa tem para oferecer (de cativar, interessar e sensibilizar o público) e, ao mesmo tempo, correm o risco de não conseguirem passar o conteúdo de forma satisfatória (algo que uma animação puramente informativa faria). Um personagem que serve apenas de acessório, não só não ajuda a memorizar o conteúdo, como pode distrair dele. Por isso, também é importante ter em mente qual o objetivo principal da animação a ser feita: passar informação objetiva (dados e fatos) ou sensibilizar o público? Do ponto de vista da autora, ao sensibilizar o público para uma determinada questão, a informação objetiva pode ser passada com mais eficiência. Isso seria levar o público-alvo (e como captar o interesse dele) realmente em conta, e não apenas como uma questão superficial. No caso desta animação, isso poderia ser feito mostrando-a como introdução a uma aula sobre a DC, usando-a como recurso paradidático, por exemplo.

Espera-se que este trabalho possa ser um ponto de partida para a representação de celíacos em mídias audiovisuais — além dos vídeos institucionais

criados especificamente para a área da saúde — e que isso permita ao público geral ficar mais ciente da existência dessas pessoas e de suas experiências, contribuindo para dar visibilidade para o problema. Apesar de, no Brasil, a Lei nº 8.543, que em seu artigo 1º, determinou: “Todos os alimentos industrializados que contenham glúten, como trigo, aveia, cevada, malte e centeio e/ou seus derivados, deverão conter, obrigatoriamente, advertência indicando essa composição” já ter quase 32 anos, ainda são poucas as pessoas que sabem o motivo que levou a essa determinação (BRASIL 1992). Com uma maior visibilidade de todo o problema que envolve o celíaco, isso poderia resultar até mesmo numa maior busca ativa pelos portadores não identificados, como está sendo planejado na Itália (LIONETTI et al., 2022; MEDSCAPE, 2024). Isso poderia resultar em maior interesse comercial na criação de alternativas gastronômicas mais agradáveis ao paladar, mais acessíveis economicamente e mais nutritivas. Também geraria um grande benefício ao tornar um fardo menor a observância da dieta GF. Além do mais, com mais celíacos diagnosticados e se mais pessoas souberem das implicações sociais e psicológicas da DC, poderá haver um incentivo maior à criação de medidas para acomodá-los e permitir que eles possam viver normalmente, fazendo coisas como viajar sem tantas preocupações ou almoçar com os colegas no restaurante da faculdade. Isso pode contribuir para os celíacos não se sentirem tão invisíveis e isolados, e a adesão à dieta não implicaria em tantas dificuldades sociais para os celíacos, o que poderia incentivá-los a segui-la disciplinadamente.

Neste trabalho, criou-se uma animação narrativa focada em aspectos sociais e psicológicos, especulando-se que este formato tem potencial de gerar mais interesse e empatia em pessoas não-celíacas e criar melhor representatividade para os celíacos quando comparado às animações puramente informativas. No entanto, pesquisas futuras podem investigar mais a fundo para testar tal hipótese. Ainda assim, espera-se que, a partir deste trabalho, tenha-se criado a oportunidade para futuras pesquisas, especialmente na área de animação e psicologia, dedicadas a comparar as reações a esses dois tipos de animação. Isso ajudaria a chamar atenção para os potenciais tanto da animação informativa quanto da animação narrativa.

REFERÊNCIAS

- ALHUSSAIN, M. H. Awareness of Celiac Disease among the General Public in Saudi Arabia. **International Journal of Celiac Disease**, [s. l.], v. 9, n. 2, p. 71-76, 2021. DOI: <https://doi.org/10.12691/ijcd-9-2-4>.
- AINSWORTH, Shaaron. How do animations influence learning? **Information Age Publishing**, [s. l.], p. 37-67, 2008. 9781607529422.
- ALVES, M. M.; BATTAIOLA, A. L.; CEZAROTTO, M. A. Representação gráfica para a inserção de elementos da narrativa na animação educacional. **Infodesign** (SBDI. Online), v. 13, 2016. p. 1-21
- ALVES, Marcia Maria; BATTAIOLA, André Luiz. Gamificação como estratégia de design para a animação interativa educacional. *In: **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital***, 16., 2017, Curitiba. **Proceedings** [...] Curitiba: UFPR, 2017. p. 165 – 173.
- ALVES, Marcia M.; BATTAIOLA, André L.; SPINILLO, Carla. Design de animações educacionais: levantamento de situações e motivos. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, RJ, Brasil, v. 22, 2014. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.35522/eed.v22i1.149>.
- BAEK, Y. K.; LAYNE, B. H. Color, graphics, and animation in a computer-assisted learning tutorial lesson. **Journal of Computer-Based Instruction**, [s. l.], v. 15, n. 4, p. 131-135, 1988.
- BARBOSA JÚNIOR, A. L. **Arte da Animação: técnicas e estética através da História**. 2. ed. SP: SENAC, 2005.
- BECKERMAN, Howard. **Animation: the whole story**. Nova Iorque: Skyhorse Publishing Inc., 2003. p. 17.
- BLACK, J.; BARNES, J. L. Fiction and social cognition: The effect of viewing award-winning television dramas on theory of mind. **Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts**, [s. l.], v. 9, n. 4, p. 423-429, 2015. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/aca0000031>.
- BRASIL. Lei nº 8.543, 23 DE DEZEMBRO DE 1992. Determina a impressão de advertência em rótulos e embalagens de alimentos industrializados que contenham glúten. **Diário Oficial da União**. seção 1, Brasília, p. 18011, 24 dez. 1992.
- CAVALIER, Stephen; CHOMET, Sylvain. **The world history of animation**. Berkeley, CA: University of California Press, 2011.
- CRANNEY, A. *et al.* The Canadian Celiac Health Survey. **Digestive Diseases and Sciences**, [s. l.], v. 52, n. 4, p. 1087-1095, abr. 2007 DOI: <https://doi.org/10.1007/s10620-006-9258-2>.

DALTON, Jennifer; CASTELLANOS, Diana Cuy. The Exploration of the Eating Experience in Adults with Celiac Disease: A Phenomenological Qualitative Study. **Journal of the Academy of Nutrition and Dietetics**, [s. l.], v. 123, n. 4, p. 593-601, ago. 2022 DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jand.2022.08.130>.

DEBONI, Rafael. **Curso Intensivo para Roteiro de Cinema**. 2. ed. Joinville, SC, Brasil: Clube de Autores, 2022.

DOWLATABADI, Zahra; WINDER, Catherine. **Producing Animation**. 2ª Edição. Oxford: Focal Press, 2012.

FENACELBRA. **Federação Nacional das Associações de Celíacos do Brasil**. Contaminação Cruzada por Glúten na Cozinha. [S.l.]. FENACELBRA, 2021. Disponível em: <https://www.fenacelbra.com.br/contaminacao-cruzada-por-gluten>. Acesso em: 23 mai. 2024.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico**. Tradução: Álvaro Ramos. 14ª ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. Título original: SCREENPLAY.

GREEN, Peter H. R.; LEBWOHL, Benjamin (ed.). **Celiac Disease: An Issue of Gastroenterology Clinics of North America**. USA: Elsevier Health Sciences, 2019. E-book (182p.) ISBN: 9780323655231, 0323655238.

KARAJEH, M.A., *et al.* Chefs' knowledge of coeliac disease (compared to the public): a questionnaire survey from the United Kingdom. **Clinical Nutrition**, [s. l.], v. 24, n. 2, p. 206-210, 2005.

LAYBOURNE, Kit. **The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking--From Flip-Books to Sound Cartoons to 3D Animation**. NY: Three Rivers Press, 1998.

LEBOVITS, J. *et al.* Impact of Celiac Disease on Dating. **Digestive Diseases and Sciences**, [s. l.], v. 67, p. 5158-5167, 30 mai. 2022, DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10620-022-07548-y>. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10620-022-07548-y>. Acesso em: 24 mai. 2024.

LEE A.R., NG D.L., ZIVIN J., GREEN P.H.R.. Economic burden of a gluten-free diet. **Journal of human nutrition and dietetics: the official journal of the British Dietetic Association**, UK, v. 20, n. 5, p. 423-430, 2007

LIONETTI, E. *et al.* Prevalence and detection rate of celiac disease in Italy: Results of a SIGENP multicenter screening in school-age children. **Digestive and Liver Disease**, [s. l.], v. 55, n. 5, p. 608-613, mai. 2023 DOI: <https://doi.org/10.1016/j.dld.2022.12.023>.

LOPES, A. E.. Animação de imagens: uma nova interface entre a fotografia e os meios digitais na produção de narrativas. *In*: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES DE ARTES PLÁSTICAS

DINÂMICAS EPISTEMOLÓGICAS EM ARTES VISUAIS, 16., 2007, Florianópolis.
Anais [...]. Florianópolis: ANPAP, 2007.

MARX, Christy. **Writing for Animation, Comics, and Games**. 1 ed. UK: Focal Press, 2006.

MEDSCAPE. **Medscape Notícias Médicas**. Devemos rastrear crianças para doença celíaca? [S.l.]. WebMD, LLC, 2024. Disponível em: https://portugues.medscape.com/verartigo/6511189?form=fpf#vp_1. Acesso em: 12 jun. 2024.

MINISTÉRIO DO DESENVOLVIMENTO SOCIAL E COMBATE À FOME *et al.* **O que é doença celíaca?**: Conheça a doença celíaca e os cuidados que ela exige!. Brasil: Editora Globo, 2005. 34 p. Disponível em: https://34ea9954-dc14-4794-9e3d-f3e38b84b20f.filesusr.com/ugd/971032_5dfd8575beb84c20b28b3f665db3fba6.pdf?index=true. Acesso em: 12 jun. 2024.

MOORE, L. R. "But we're not hypochondriacs": The changing shape of gluten-free dieting and the contested illness experience. **Social Science & Medicine**, [s. l.], v. 105, p. 76-83, 2014. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2014.01.009>.

MURRAY, J. A. *et al.* Association Between Celiac Disease and Iron Deficiency in Caucasians, but Not Non-Caucasians. **Clinical Gastroenterology and Hepatology**, [s. l.], v. 11, n. 7, p. 808-814, 2013.

OATLEY, Keith. Fiction: Simulation of Social Worlds. **Trends in Cognitive Sciences**, [s. l.], v. 20, n. 8, p. 618-628, ago. 2016 DOI: <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.tics.2016.06.002>.

OLSSON, C. *et al.* Food That Makes You Different: The Stigma Experienced by Adolescents With Celiac Disease. **Qualitative Health Research**, [s. l.], v. 19, n. 7, p. 976-984, jul. 2009 DOI: <https://doi.org/10.1177/1049732309338722>.

PORTNOW, J. (2008). The Power of Tangential Learning. Edge Online, Disponível em: <https://web.archive.org/web/20110504002930/http://www.next-gen.biz/blogs/the-power-tangential-learning?page=0%2C2>. Acesso em 15 ago. 2024.

ROOS, Susanne *et al.* Everyday Life for Women With Celiac Disease. **Gastroenterology Nursing**, v. 36, n. 4, p. 266-273, Julho/Agosto de 2013, DOI: 10.1097/SGA.0b013e31829ed98d.

SCHLITTLER, J. P. A. Motion Graphics and Animation. **Animation Studies: The Peer-reviewed Open Access Online Journal for Animation History and Theory**, Valência, CA, USA, v. 10, p. 2-3, 5 nov. 2015 1930-1928.

SECRETARIA DA ATENÇÃO À SAÚDE. Ministério da Saúde. Protocolo Clínico e Diretrizes Terapêuticas da Doença Celíaca nº 1149, 11 de novembro de 2015. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF, ano 2015, 11 nov. 2015.

SHANASA, Dhyan. **Manual de Sobrevivência para Motion Designers**. São Paulo. 2020. *E-book* (128p.) color. Disponível em: <https://www.layerlemonade.com/manual-de-sobrevivencia-para-motion-designers-livro/>. Acesso em: 26 mai. 2024.

SILVA, L. A. D. **Plataformas de e-commerce no Brasil**: uma visão da atualidade e apontamentos para o futuro através de análise comparativa entre o custo econômico e qualidade nutricional de produtos para pessoas com doença celíaca. Orientador: Prof. DSc. Marcelo Franco. 2022. 48 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de PósGraduação em Engenharia e Ciência de Alimentos , UESB, Itapetinga, BA, Brasil, 2022.

SILVA, Tatiana Sudbrack da Gama e; FURLANETTO, Tania Weber. Diagnóstico de doença celíaca em adultos. **Revista da Associação Médica Brasileira**, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil, v. 56, n. 1, p. 122-126, 2010. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.1590/S0104-42302010000100027>.

SIMPSON, S., *et al.* Awareness of gluten-related disorders: A survey of the general public, chefs and patients. **e-SPEN: the European e-Journal of Clinical Nutrition and Metabolism**, [s. l.], v. 6, n. 5, p. 227-231, 2011.

SIQUEIRA, D. da C. O. O cientista na animação televisiva: discurso, poder e representações sociais. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 12, n. 1, p. 131–148, 2006. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/14>. Acesso em: 26 maio. 2024.

SVERKER, A., HENSING, G., & HALLERT, C. “Controlled by food”- lived experiences of coeliac disease. **Journal of Human Nutrition and Dietetics**, v. 18, n. 3, p. 171–180, 9 de maio de 2005, DOI:10.1111/j.1365-277x.2005.00591.x.

TAYLOR, E.; DICKSON-SWIFT, V.; ANDERSON, K.. Coeliac disease: The path to diagnosis and the reality of living with the disease. **Journal of human nutrition and dietetics**: the official journal of the British Dietetic Association, UK, v. 26, p. 340-348, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1111/jhn.12009>.

XAVIER, Adilson. **Storytelling**: Histórias que deixam marcas. 11. ed. Rio de Janeiro: Best Business, 2015.

APÊNDICE A – ROTEIRO DA ANIMAÇÃO COMPLETA

**Tipo Romeu e Julieta
(só que com macarrão)**

por

Alexandra Matte

1.EXT - APARTAMENTO DA CELINA - DIA

Vemos o apartamento de CELINA, pelo lado de fora, enquanto a câmera se aproxima. Establishing shot. É possível ouvir a conversa vinda lá de dentro.

LIA (O.S.)

Ah, finalmente a gente conseguiu se reunir pra botar as fofocas em dia!

2.INT - QUARTO DA CELINA - DIA

A cena mostra o interior do quarto de CELINA onde ela, LIA e HELENA estão conversando.

LIA

(continuando):

Mas conta aí... como foi a festa ontem?? O cara que você gosta tava lá?? Você conseguiu falar com ele??

CELINA

(frustrada):

Sim, mas deu tudo errado!

HELENA

(confusa):

Errado como?? Você já não tinha jantado antes de ir pra não correr o risco de comer alguma coisa com glúten por acidente na festa e passar mal lá?

CELINA:

Sim, mas...

3. INT - FLASHBACK DA FESTA UNIVERSITÁRIA - NOITE

Entra um flashback da noite anterior.

BRUNO

(segurando um copo, um pouco bêbado):

Celina! Que milagre! Eu quase nunca te vejo nas festas da faculdade!

CELINA

(nervosa, corando um pouco):

Ah, pois é. Não venho com muita frequência. Mas vim hoje!
Haha.

BRUNO

(se inclinando):

Você veio sozinha? Se sim, a gente podia aproveitar pra...

Foco na cara de BRUNO se inclinando para beijá-la (quase como um POV de CELINA). Depois o foco muda para o um close do rosto da CELINA. Ela olha para baixo (para a boca de BRUNO). A câmera volta para BRUNO, dando um close na boca dele enquanto a cena congela (evidenciando um pouco de espuminha escorrendo pelo canto da boca dele), e depois no copo que ele está segurando. Do copo surge uma seta dizendo "Cerveja?", que logo em seguida é carimbada com a frase "CONTÉM GLÚTEN" em cima. A cena descongela e BRUNO se aproxima mais, de olhos fechados, indo beijar CELINA. Câmera de volta para ela, que parece em pânico. Ouve-se um voiceover dela dizendo "NOOOOOOOOOO".

A cena volta a ser mostrada em plano médio.

CELINA

(em pânico, suando de nervoso):

M-MEU DEUS! O ÚLTIMO EPISÓDIO DE LARGADOS E PELADOS LANÇA HOJE! EU ESQUECI! EU TENHO QUE VER! TCHAU!

Só vimos CELINA correndo em disparada para fora de cena enquanto BRUNO parece confuso com a reação dela.

4. INT - QUARTO DA CELINA - DIA

O flashback acaba. De volta ao presente.

LIA:

Você só saiu correndo?? Amiga, assim ele vai pensar que você não gosta dele!!

CELINA:

EU SEI! Mas eu entrei em pânico! Eu não sabia o que fazer! Ia ser contaminação cruzada!

HELENA:

Era só explicar a situação! Por que você não contou que tem doença celíaca?

CELINA:

Sei lá? Tenho vergonha? E pra quê ele precisa saber?

LIA

(com os olhos cheios de compaixão):

Você tem medo de ser rejeitada pela família italiana dele?

HELENA:

Quê?

LIA:

Tipo, imagina se você vai na casa dele e eles insistem pra você ficar pra jantar e daí a janta é um prato de macarronada, e você tem que dizer pra um bando de italiano que você não come massa!

As três olham para a câmera e a tela se modifica para mostrar a cena hipotética que elas estão imaginando.

5.INT - CASA DOS ITALIANOS (IMAGINAÇÃO) - DIA

CELINA está sentada à mesa com BRUNO e sua família o mais estereotipicamente italiana possível.

MAMA:

Experimenta a macarronada da NONNA! È deliziosa!

CELINA:

(um pouco sem jeito)
Ah, não precisa. Mas obrigada.

Todos à mesa parecem incrédulos e levemente ofendidos. O clima fica tenso.

NONNA:

(devastada)
Stai recusando la macarronada??

PAPA

(tentando acalmar os ânimos):
Prefere um pedaço de lasanha? Pizza? Sopa de capeletti?

CELINA

(nervosa, mas tentando educadamente se explicar):
É que eu sou celiaca. Não posso comer a maioria das massas, no geral. Nada feito com trigo, cevada, centeio... nada com glúten.

Alguns segundos de silêncio, e logo em seguida a família inteira se sobressalta, horrorizada. Todos olham para CELINA com uma expressão de choque enquanto gritam de terror. Um TIO PARECIDO COM O SUPER MARIO larga um "Mamma mia!".

6.INT - QUARTO DA CELINA - DIA

A cena hipotética acaba e voltamos a ver as três amigas. CELINA está parecendo aterrorizada, LIA está suspirando com um ar triste, porém sonhador, e HELENA está franzindo a testa.

HELENA:

Aquele espaguete sem glúten que você diz que é bom não é de uma marca italiana?

LIA

(ignorando HELENA enquanto suspira, perdida nos próprios devaneios):

Um amor impossível! Que romântico! É tipo Romeu e Julieta só que com macarrão!

HELENA

(ignorando LIA e falando diretamente para CELINA):
Eu ainda acho que você deveria contar.

A câmera foca em CELINA. Ela está com uma expressão aborrecida, como que levando em consideração e até concordando com HELENA, mas a contragosto. Enquanto a câmera ainda permanece na expressão emburrada de CELINA, o diálogo da próxima cena já entra.

CELINA (O.S.):

Eu preciso te contar uma coisa.

7.EXT - CAMPUS DA FACULDADE - DIA

Entra a cena em questão. CELINA está no campus da faculdade falando com BRUNO.

BRUNO:

Ok...? Mas eu combinei de jogar basquete com os meus amigos daqui a pouco, então não tenho muito tempo.

CELINA

(respirando fundo):

Direto ao ponto, então. É que eu tenho doença celíaca.

Breve silêncio. BRUNO, parecendo não entender muito bem, dá uma olhada cautelosa na CELINA.

BRUNO:

Você parece normal.

A câmera foca em CELINA enquanto BRUNO vai embora e sai de cena.

CELINA

(observando BRUNO ir embora):
...obrigada?

A cena congela na expressão confusa de CELINA.

LIA (O.S.):
Foi isso que ele disse?

8.INT - LANCHONETE - DIA

A cena mostra CELINA, LIA E HELENA sentadas à uma mesa, conversando. Aquela parte anterior era apenas um flashback da CELINA contando o ocorrido.

CELINA:
Foi...

LIA:
O que ele quis dizer com isso?

HELENA:
Não sei, mas provavelmente significa que ele nunca viu a CELINA chorando quando passa pelo corredor dos miojos no supermercado, porque senão ele nunca diria isso!

9.INT - CORREDOR DOS MIOJOS NO SUPERMERCADO - DIA

Flashback de CELINA e HELENA no corredor de miojo do supermercado. CELINA segura um cup noodles na mão enquanto chora, HELENA está apoiada no carrinho de compras, irritada.

CELINA
(chorosa):
Ah, era tão gostoso. Por que a vida tem que ser tão injusta?

HELENA:
Mana, põe o miojo ali de volta. Toda vez que você tá de TPM e a gente vem no mercado é isso.

CELINA:
Por que justo eu?? Por quê??

HELENA:
(perdendo a paciência)
A gente tem macarrão de arroz em casa!

CELINA
(um pouco histérica):
NÃO É A MESMA COISA!

10.INT - LANCHONETE - DIA

Flashback acaba, de volta à mesa e ao tempo presente.

LIA:

É, ele realmente não te despreveria como "normal" se ele tivesse visto isso.

CELINA

(um pouco envergonhada, mas ainda assim injuriada e na defensiva):

Mas realmente não é a mesma coisa. O gosto é totalmente diferente.

HELENA

(indo direto ao ponto):

Mas, afinal, o que ele quis dizer com isso?

As três amigas se entreolham. A cena imediatamente corta para CELINA e BRUNO conversando no campus da faculdade.

11.EXT - CAMPUS DA FACULDADE - DIA

BRUNO:

Na moral, eu não sei o que você quer dizer com isso.

CELINA:

(após alguns segundos em silêncio)
Você não sabe o que é doença celíaca?

BRUNO:

Já devo ter ouvido falar sobre numa aula de biologia, mas não prestei muita atenção.

CELINA:

Ah. Basicamente, eu tenho problema com glúten.

Silêncio. BRUNO se inclina para o lado e olha para a CELINA, um pouco pra baixo, de forma muito cuidadosa.

BRUNO

(casualmente):

Não acho que seja grave. Nada que uns agachamentos não resolvam.

Silêncio novamente. Foco na expressão confusa de CELINA, depois na expressão neutra de BRUNO. De volta para CELINA.

CELINA

(irritada, exasperada, finalmente entendendo):
GLÚTEN, NÃO GLÚTEOS!

A cena congela. Entra a voz de LIA.

LIA (O.S.)

(rindo):

"Não acho que seja grave"! HAHAHAHA!

12.INT - QUARTO DA CELINA - DIA

Aquilo era outro flashback. De volta para as 3 amigas conversando no quarto de CELINA, tempo presente.

HELENA:

Ok. Então ele realmente só não sabia o que era mesmo.

CELINA

(magnânima, não quer desistir do cara, em denial):

Sim, mas isso não chega a ser um problema! Eu dei minha mini palestra e expliquei tudo pra ele certinho, que é uma doença autoimune, que não tem cura, que o único tratamento é excluir o glúten da dieta, pipipi popopó, tudo mais!

Enquanto ela fala isso, o fundo se modifica para um quadro branco com informações sobre a doença celíaca, exemplificando a "palestra" que ela deu.

CELINA

(continuando)

Então tá tudo resolvido, ele super entendeu! Ele até me deu essa barrinha!

Ela mostra a barrinha que tem em mãos enquanto fala, alegre, porém a expressão e o tom de voz mudam para um tom aborrecido rapidamente.

CELINA

(continuando, aborrecida, caiu na real, não mais magnânima)

Ok, esquece, eu retiro o que eu disse. Isso é literalmente só uma barrinha fitness. É literalmente feita de trigo. Tá escrito "contém glúten" aqui na parte de trás do rótulo.

Aaaaahh!!

13.EXT - APARTAMENTO DE CELINA - DIA

Mostra o apartamento/casa pelo lado de fora novamente (mesmo cenário do establishing shot), com a câmera se afastando. A conversa das amigas vai soando mais distante conforme a câmera se afasta, mas ainda dá para distinguir o que está sendo falado.

CELINA (O.S.)

(reclamando):

Por que as pessoas acham que "comida sem glúten" e comida vegana, saudável ou fitness são sinônimos? Que ódio!

LIA (O.S.)

(brincando):

Ai amiga, você é tão fitness!

CELINA (O.S.):

Ok, cansei. Vamos mudar de assunto.

HELENA (O.S.):

Com essa história de comida fitness e dos agachamentos pros glúteos, eu não ficaria surpresa se ele te chamasse pra fazer crossfit com ele. Hahaha!

CELINA (O.S.):

VAMOS MUDAR DE ASSUNTO!

Fade-out na cena e entram os créditos.

[FIM]

APÊNDICE B – *STORYBOARD* DA ANIMAÇÃO COMPLETA



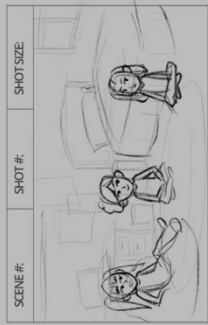
"ESTABLISHING SHOT. LADO DE FORA DO APTO. "HEI, FINALMENTE A GENTE CONSEGUIU SE REUNIR PARA BOMER AS FÉRIAS EM DIA!"



"CERTO COMO?? VOCÊ JÁ NÃO TINHA TENTADO ANTES DEIR BOA NÃO TORRE O BOM DE COMER ALGUMA COISA COM GUSTO? POR ACASO NA FESTA É ISSO? MAL??"



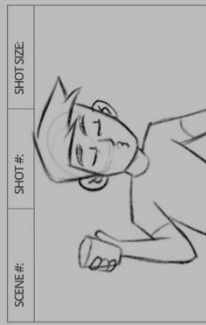
"VOCÊ VEU SE TAMBÉM?? SE SIM..."
(BEBENDO)



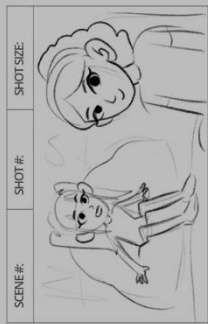
"REUNIDAS NO QUARTO "MAS COMTA A... COMO PRA A FESTA ENTÃO?"



"SIM, MAS..."



"SE INCLINA PARA ESCUTIR A RESPOSTA PRINCIPAL"



"O CARA QUE VOCÊ VOSTA TAVA LA?? VOCÊ CONTE- GIU FALAR COM ELE??"



FLASHBACK "[LINDA] QUE MILAGRE! EU QUASE NUNCA TE VOU NAS FÉRIAS DA FACULDADE!"



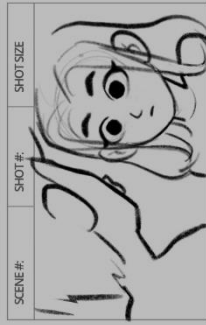
"OLHA PARA ELE (ENQUANTO ELE SE APROXIMA)"



"SIM, MAS DEU TUDO ERRADO"



"AH, PÓS É. NÃO JACHO COM ANITA FREIGUENIA. MAS VIM HOJE! HAHA."



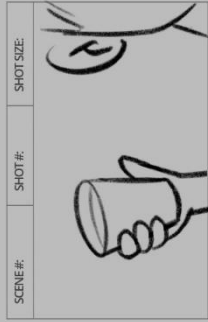
"OLHA PARA A BARRA DELE (ELE LONTINUA SE APROXIMANDO)"



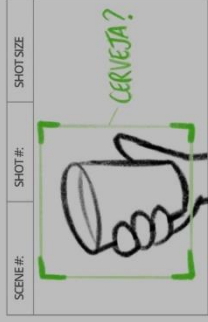
PON DA PERSONAGEM PRINCIPAL
(MOVIMENTO EM SUOIMO OU CONGELADO)



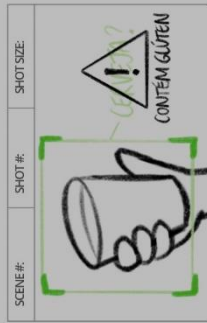
ZOOM E CLOSE NA BOCA DELE
(SUBSTÂNCIA IDENTIFICADA)



PAN PARA O CORDO NA MÃO
DUCE



(LOSE NO CORDO)



"CONTÉM GLUTEN"



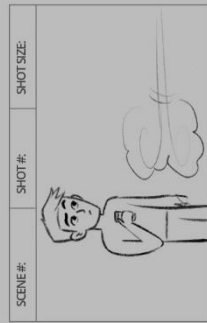
PAN DE VOLTA PARA A CARA DELE
DESCONGELA / VISTA A SE APROXIMAR EM
VELOZ(1) DE NOVAMENTE



"NOOOOOOOOOOOOOO--"



DA DESCULPA ESPERADA ENQUANTO
EMPURRA ELE



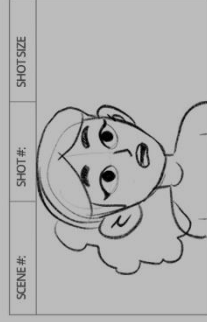
SOME DE LENO, WOOSH



"VOCÊ SÓ SAIU LONGEANDO?? AMIGA, ASSIM ELE
VIN PRAÍMIL QUE VOCÊ NÃO GOSTA DELE!!"



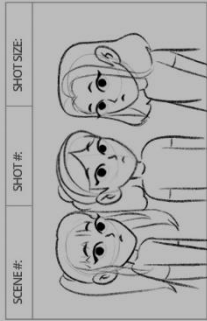
"EU SEI! MAS EU ENTREI EM PÂNICO! EU NÃO
SABIA O QUE FAZER! LONTO COMO LONTO-
MINA(NO CRUZADA!"



"ERA SÓ EXPLICAR A SITUAÇÃO! POR QUE VOCÊ
NÃO CONTOU QUE VOCÊ É CELÍACA?"



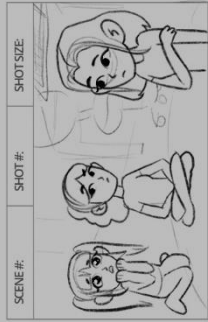
"ELA? TENHO CERIGNIN? E PRA QUE ELE
PRELHA SABER?"



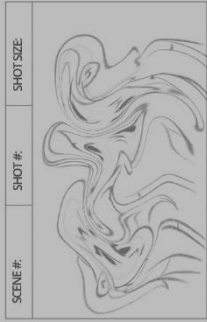
SUUM PARA A CÂMERA, IMAGUANDO A CENA



(VERGOSA) "AH, NÃO PRELISA, MAS OBRIGADA."



"VOCÊ TEM MEDO DE SER REJEITADA PELA
FAMÍLIA ITALIANA DULC?"



A TELA SE MOVIMENTA PARA MOSTRAR A
IMAGINAÇÃO DELAS



(ITALIAN SHOCK)



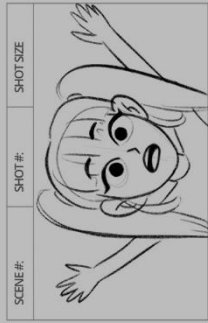
" QUÊ ? "



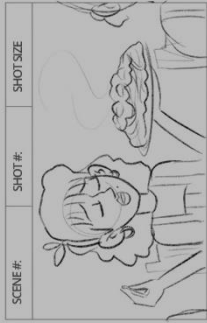
A CENA: ELA A MESA COM A FAMÍLIA ITALIANA



(SILÊNCIO)



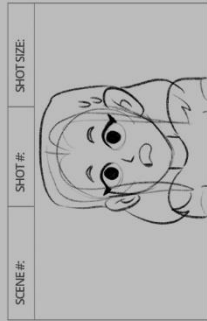
"TIPO, IMAGINA SE VOCÊ VAI NA CASA DELC E ELAS
INSISTEM PRA VOCÊ FICAR PRA SARDIN E DAR A SARDIN
UM PRATO DE MACARONADA, E VOCÊ TEM QUE DIZER PRA
A DONDA DE ITALIANO PRA VOCÊ NÃO COZE MASSA."



" PRAJE UM POUCO DA MACARONADA DA VOMMA!
É DELICIOSO ! "



" STAI RECUSANDO LA MACARONADA ? "



LEVEMENTE EM RÍMICO... JUANDO FRIO.



"PARECE UM PENÃO DE GALINHA?"



EMBUCCANDO AS COMIDAS NA DIREÇÃO DELO "PIZZA? SOPA DE COFELITI?"



EMBUCCANDO DE VOTO) "É QUE EU SOU CELSUA. NÃO POSSO COMER A MAIORIA DAS MASSAS NO GERAL. MUA FEITO COM TUDO, CEMENTO, LEGUM... MUA COM GALTON."



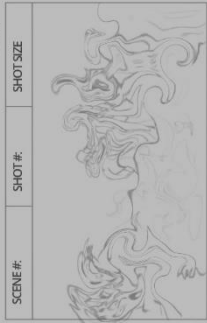
OLHAM PARA ELA EM SILÊNCIO



CHOQUE, HORROR, GRILOS



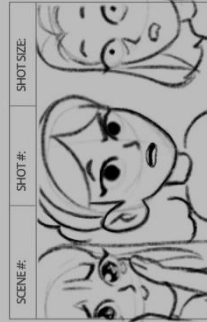
"MAMMA MIA!"



IMAGINAÇÃO SE DESFAZ



"..."



"AQUELE ESTABUETE SEJA GALINHA QUE VOCÊ DIZ QUE É BOM NÃO É DE UMA MARCA ITALIANA?"



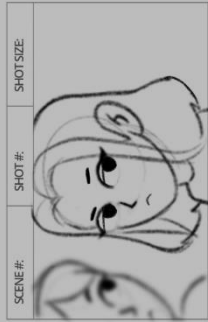
"UM AMOR IMPOSSÍVEL! QUE ROMÂNTICO! É TIPO ROMEU E JULIETA SO QUE COM MACHUCA!"



"EU AINDA ACHO QUE VOCÊ DEVERIA CONTAR."



"..."



(O.S.: EU PRECISO TE CONTAR UMA COISA)



(NERVOSA)



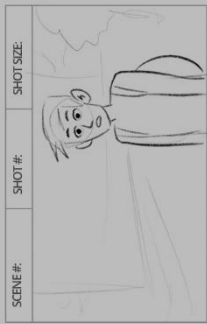
"...OK? MAS TENTA SE CALMADA. EU COMBATEI DE TIGRE E PASSEI COM OS MEUS AMIGOS"



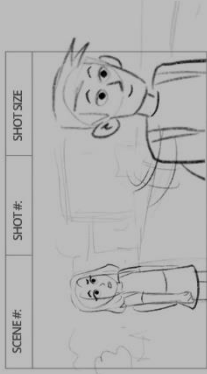
(inspira fundo e depois fala) "Direto ao ponto, então. É que eu tenho doença celíaca."



(silêncio enquanto ele olha para ela)

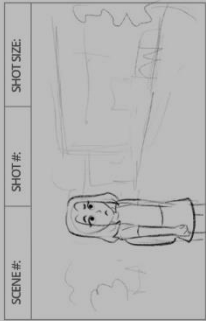


"Você parece normal."



(confusa) "obrigada?"

(enquanto isso ele se vira e sai de cena)

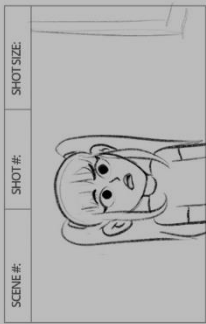


(O.S.: Foi isso que ele disse?)

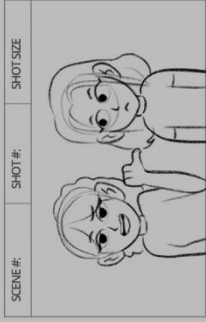


(As três amigas reunidas conversando)

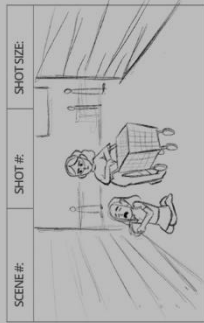
"Foi."



"O que ele quis dizer com isso?"



"Não sei, mas provavelmente significa que ele nunca viu a PERSONAGEM PRINCIPAL chorando quando passa pelo corredor dos miojos no supermercado, porque senão ele nunca diria isso!"



(flashback no supermercado)
 (chorando) "Ah, era tão gostoso... Por que a vida tem que ser tão injusta?"



"E, ele realmente não te descreveria como "normal" se ele tivesse visto isso."



(os dois no corredor da faculdade)



"Muu, põe o miojo ali de volta."



(injurizada e na defensiva) "Mas realmente não é a mesma coisa. O gosto é totalmente diferente."

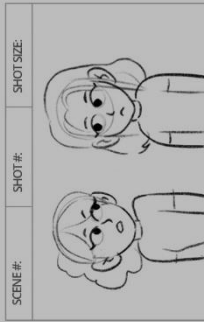


"Você não sabe o que é doença crônica?"

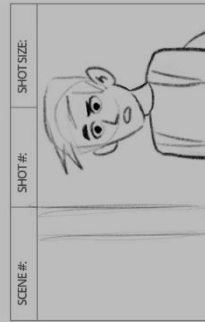


"Toda vez que você tá de TPM e a gente vem no mercado é isso."

"Por que justo eu? Por quê??"



"Mas, afinal, o que ele quis dizer com isso?"



"Já devo ter ouvido falar sobre numa aula de biologia, mas não prestei muita atenção."

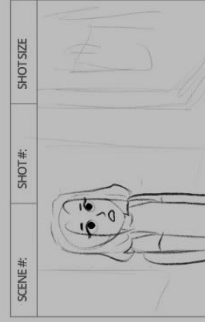


"A gente tem macarrão de arroz em casa!"

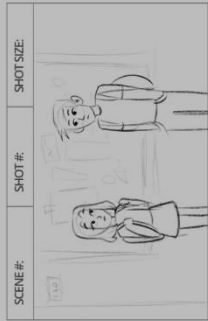
"NÃO É A MESMA COISA!"



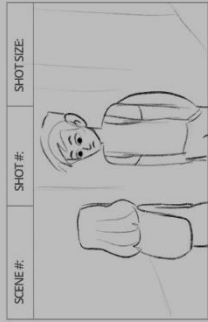
(corta para ele) "Na moral, eu não sei o que você quer dizer com isso."



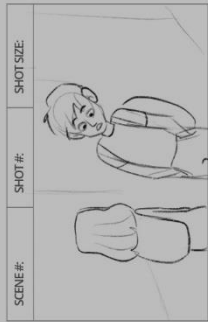
"Ah, Basicamente, eu tenho problema com glúten."



(silêncio)

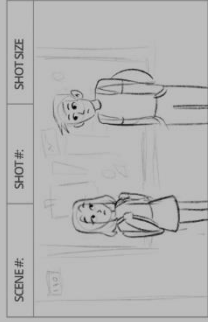


(olha para ela de cima a baixo, cautelosamente)

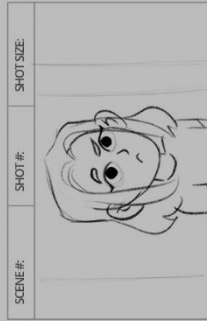


(se inclinando para ver melhor)

"Não acho que seja grave. Nada que uns agachamentos não resolva."



(silêncio de novo)



(confusa, tentando entender)



(expressão totalmente neutra)



(irritada, esasperada, finalmente entendendo)

"GLÚTEN, NÃO GLÚTEOS!"



(O.S: "Não acho que seja grave!" IMBUNDINHAI!)



"Ok. Então ela realmente só não sabia o que era mesmo."



"Sim, mas isso não chega a ser um problema!"



"Eu dei minha mini palestra e expliquei tudo pra ele certinho, que é uma doença autoimune, que não tem cura, que o único tratamento é evitar glúten, pipipi popopô, tudo mais!"

(palestrinha aparecendo ao fundo)



"Então tá tudo resolvido, ele super entendeu! Ele até me deu essa barrinha!"

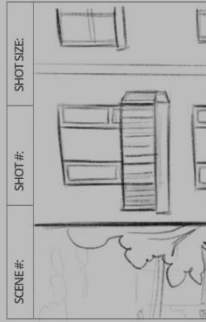
(mostrando barrinha)



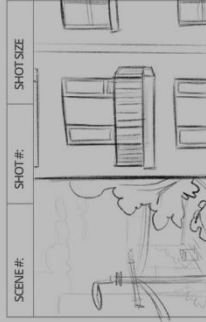
"Ok, esquece, eu retiro o que eu disse. Isso é literalmente só uma barrinha fitness... é literalmente feita de trigo."



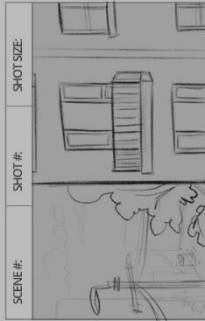
"Tá escrito 'contém glúten' aqui na parte de trás do rótulo. Aaaaahh!!"



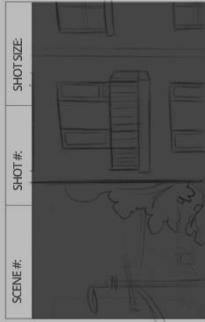
(mostrando o lado de fora, se afastando)
(O.S.: Por que as pessoas acham que "comida sem glúten" e comida vegana, saudável ou fitness são sinônimos? Que ódio!)



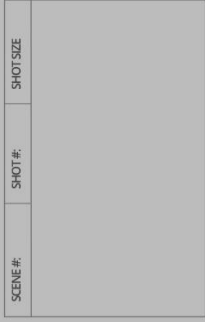
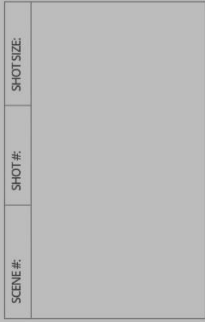
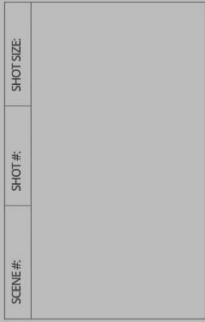
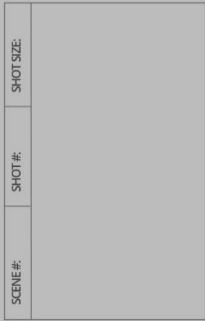
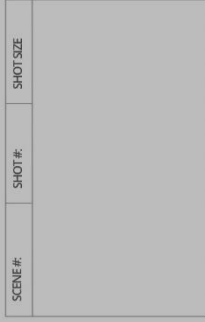
(O.S.: Al amiga, você é tão fitness!)
(O.S.: Ok, cancel. Vamos mudar de assunto.)



(O.S.: Com essa historia de comida fitness e dos agachamentos pros glúteos, eu não ficaria surpresa se ele te chamasse pra fazer crosfit com ele. Bahaha!)



(O.S.: VAMOS MUDAR DE ASSUNTO!)



APÊNDICE C – QR CODE PARA ACESSAR O ANIMATIC COMPLETO

Aponte a câmera do celular para acessar o link.