

MOZART RAUL MATTAR

Bate-Papo Canino: Produção de um curta animado fazendo uso da animação híbrida

Bauru
2024

MOZART RAUL MATTAR

Bate-Papo Canino: Produção de um curta animado fazendo uso da animação híbrida

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico. Com orientação do Prof. Gustavo Lassala, do Departamento de Design.

Bauru

2024

Resumo

“Bate-Papo Canino” é um curta-metragem que utiliza da animação híbrida, ou seja, a mistura de desenho animado com *live action*, para criar um drama. Foi produzido com base em um roteiro autoral, e utilizando ferramentas como Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro e Adobe After Effects, a fim de criar uma narrativa introspectiva, porém com um toque de humor, com traços orgânicos e elementos nostálgicos remanescentes de desenhos animados antigos.

Palavras-chave: curta-metragem; animação digital 2D; animação híbrida; animação e *live action*.

Abstract

“Bate-Papo Canino” is a short film that uses hybrid animation, that is, a combination of cartoon and *live action*, to create a drama. It was produced based on an original script, making use of tools such as Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro and Adobe After Effects, in order to create an introspective narrative, but with a hint of humor, with organic lines and nostalgic elements reminiscent of old cartoons.

Keywords: short film; 2D digital animation; hybrid animation; animation and *live action*.

Lista de Figuras

Figura 1 - Quadros das animações ‘Uma Cilada para Roger Rabbit’ (1988), ‘Space Jam’ (1996) e ‘O Incrível Mundo de Gumball’ (2011-2019), respectivamente.	9
Figura 2 - Quadros do curta-metragem ‘The Enchanted Drawing’ (1900).	10
Figura 3 - Quadros de episódios de ‘Alice Comedies’ (1923).	10
Figura 4 - Quadro do teste de ‘Where the Wild Things Are’ (1983).	11
Figura 5 - Quadros do longa-metragem ‘Homem-Aranha no Aranhaverso’ (2018).	12
Figura 6 - Quadros do longa-metragem ‘Klaus’ (2019).	12
Figura 7 - Comparação entre quadros da abertura de episódios de ‘Os Simpsons’ da primeira temporada e de uma temporada mais recente, respectivamente.	14
Figura 8 - Comparação entre quadros de episódios de ‘Bob Esponja Calça Quadrada’ da primeira temporada e de uma temporada mais recente, respectivamente.	15
Figura 9 - Quadros do curta-metragem ‘Turno da Noite’ (2023).	17
Figura 10 - Concept Arts realizados para o curta, representando, da esquerda para a direita, os personagens Augusto, o cão de Augusto, Bernardo e o cão de Bernardo.	18
Figura 11 - Painel Semântico criado para o projeto.	19
Figura 12 - Primeira página do storyboard criado.	20
Figura 13 - Processo inicial de ilustração de um dos quadros da animação no Adobe Illustrator.	23
Figura 14 - Linha do tempo mostrando o processo de sincronia labial.	25
Figura 15 - Efeito mosaico aplicado nos Controles de Efeitos.	25

Sumário

Resumo	2
Abstract	3
Lista de Figuras	4
Sumário	5
1. Introdução	6
2. Objetivo	7
2.1. Geral	7
2.2. Específicos	7
3. Justificativa	8
4. Fundamentação teórica	9
4.1. Animação híbrida	9
4.1.1. A origem da animação híbrida	9
4.1.2. Animação híbrida na contemporaneidade	11
4.1.3. Hibridização bem-sucedida	13
4.2. A imperfeição no traço	13
5. Metodologia	16
5.1. Concepção	16
5.2. Painel Semântico	18
5.3. Roteiro e Pesquisa de Roteiro	19
5.4. Storyboard	19
5.5. Vozes	20
5.6. Fotografia	21
5.7. Sound Design	22
5.8. Arte e Ilustração	22
5.9. Animação	24
5.10. Finalização	26
6. Considerações finais	27
7. Referências bibliográficas	28
8. Apêndices	29

1. Introdução

Este trabalho apresenta uma animação autoral intitulada ‘Bate-Papo Canino’, que traz uma experiência introspectiva e pessoal, apresentando um bate-papo entre dois personagens idosos em uma praça em um fim de tarde, ao caminharem com seus cães de estimação. Ela faz uso da animação híbrida, unindo desenhos 2D e cenários em *live action*. A motivação para essa escolha de estilo surgiu ao longo da minha trajetória no curso de Design Gráfico, em especial nas disciplinas cursadas de Imagens Animadas I, Imagens Animadas II e também na disciplina optativa Técnicas de Animação Experimental, onde aprendi sobre a história da animação, técnicas, desenvolvi meus próprios curtas, e onde foi, também, que aprendi sobre a animação híbrida, que acabou me levando a esse trabalho. Tendo crescido com alguns dos meus desenhos animados preferidos fazendo uso desse estilo de animação, como ‘O Incrível Mundo de Gumball’ (2011-2019), ‘Uma Cilada para Roger Rabbit’ (1988) e ‘Space Jam’ (1996), ele atraiu minha atenção de forma especial.

Os conteúdos foram distribuídos em capítulos em oito capítulos, com seus respectivos subcapítulos, sendo eles: Introdução, Objetivo, Justificativa, Fundamentação teórica, Metodologia, Considerações finais, Referências bibliográficas e Apêndices.

2. Objetivo

2.1.1. Geral

O objetivo geral desse projeto é criar uma animação autoral que reflita uma visão artística e técnica, explorando a animação híbrida, que combina animação 2D e filmagens reais, em *live action*, com os personagens desenhados por cima do vídeo, com um traço propositalmente brutesco e imperfeito, remanescente de desenhos animados antigos, retratando uma conversa entre eles em um contexto cotidiano.

2.2. Específicos

Os objetivos específicos deste projeto incluem:

- Criar um contraste efetivo entre os cenários filmados e os personagens desenhados, com um traço propositalmente imperfeito e cru;
- Construir uma narrativa que faça uso de diálogos realistas que capturem a essência de uma conversa cotidiana, abordando temas profundos, porém com uma certa leveza;
- Documentar o processo criativo, desde a pré-produção até a filmagem e a animação, detalhando a integração de ambos os elementos, a fim de inspirar futuras produções que possam explorar temáticas semelhantes;
- Refletir sobre as escolhas artísticas e técnicas, analisando como a junção de *live action* e animação 2D impacta a narrativa e a interação entre os personagens.

3. Justificativa

Este projeto foi desenvolvido a partir do interesse em explorar a técnica da animação híbrida, que mistura animação 2D com filmagens em *live action*, buscando oferecer uma experiência interessante e também promover uma visão diferenciada e mais profunda sobre a mistura de diferentes formas de arte, que por mais distintas que sejam, podem funcionar muito bem juntas. A escolha dessa abordagem não só reflete a trajetória acadêmica e profissional no bacharelado em Design Gráfico, bem como o uso desta técnica por meio de trabalhos de referências no mercado da animação , além disso, optou-se por traços propositalmente brutos e imperfeitos, que prezam por um conceito de autenticidade.

O curta possui foco maior no aspecto narrativo, apresentando dois protagonistas idosos com conversas pensativas em uma praça, o objetivo é trazer uma experiência mais introspectiva e pessoal, convidando o espectador a se conectar com os personagens e com os temas abordados.

Com ‘Bate-Papo Canino’, busca-se refletir uma visão artística e técnica, utilizando diálogos realistas e um estilo de arte orgânico, enquanto pretende-se contribuir para o campo da animação autoral ao documentar todo o processo, desde a pré-produção até a finalização. O trabalho também se propõe a inspirar futuras produções que possam explorar temáticas semelhantes.

4. Fundamentação teórica

4.1. Animação híbrida

4.1.1. A origem da animação híbrida

Segundo Faria (2022), a evolução tecnológica no campo da animação tem revolucionado tanto a produção dessas obras quanto a experiência do público nos últimos anos. Atualmente, a fusão de diferentes mídias, como animação 2D, 3D, *stop motion* e *live action*, é uma tendência de mercado em relação à animação tradicional. Um conceito que vem ganhando atenção especial é o da animação híbrida, que envolve a integração de múltiplas técnicas animadas em uma única obra. É um fenômeno perceptível principalmente em obras a partir da década de 1980 até os dias atuais que se deve à evolução tecnológica nessa área.



Figura 1 - Quadros das animações ‘Uma Cilada para Roger Rabbit’ (1988), ‘Space Jam’ (1996) e ‘O Incrível Mundo de Gumball’ (2011-2019), respectivamente.

De acordo com Tina O’Hailey em seu livro ‘Hybrid Animation: Integrating 2d and 3d Assets’ (2010), a animação híbrida pode ser definida como a fusão entre animação bidimensional (2D) e tridimensional (3D). No entanto, essa definição acaba se mostrando um tanto limitada, porque ignora outras formas de hibridização que incorporam técnicas como o *stop motion* e o *live action*. Produções como ‘Uma Cilada para Roger Rabbit’¹ (1988), ‘Space Jam’² (1996) e ‘O Incrível Mundo de Gumball’³ (2011-2019) mostram que a animação híbrida pode ser muito mais diversa do que a simples combinação de 2D e 3D, utilizando uma mistura de técnicas que transcendem essa definição inicial.

¹ Trailer de ‘Uma Cilada para Roger Rabbit’ no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=XEIJpS26aAw>

² Trailer de ‘Space Jam’ no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=oKNy-MWjkcU>

³ Trailer de ‘O Incrível Mundo de Gumball’ no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=lcq2LLOPoTo>

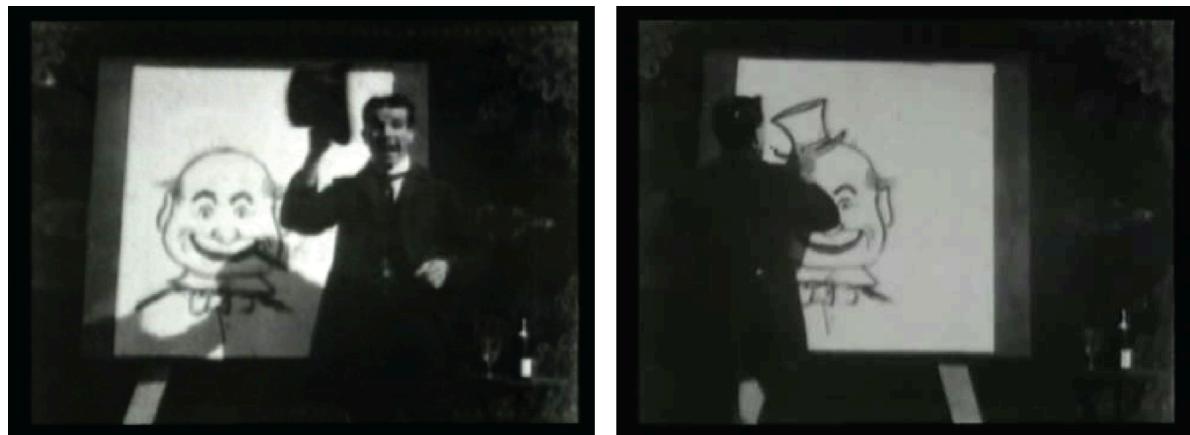


Figura 2 - Quadros do curta-metragem ‘The Enchanted Drawing’ (1900).

Historicamente, o uso da hibridização entre live-action e animação pode ser traçado até o filme ‘The Enchanted Drawing’⁴ (1900), dirigido por J. Stuart Blackton, que combina filmagens reais com desenhos animados e mostra que a técnica existe desde os primórdios da animação. Walt Disney também explorou essa combinação no início dos anos 1920 com a série ‘Alice Comedies’⁵ (1923), onde personagens *live action* interagem com cenários e personagens animados. Esses primeiros exemplos estabelecem que a ideia de mesclar diferentes técnicas de animação é quase tão antiga quanto a própria história da animação.



Figura 3 - Quadros de episódios de ‘Alice Comedies’ (1923).

Nos anos 1980, a introdução de CGI (Computer Generated Imagery) abriu novas possibilidades para a hibridização e possibilitou a integração mais fluida entre

⁴ Animação ‘The Enchanted Drawing’ no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=pe7HSnZotbU>

⁵ Compilação de cenas da série ‘Alice Comedies’ no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=oUdAQ7rtU9I>

animação 2D e 2D, com experimentos como o teste de John Lasseter para 'Where the Wild Things Are'⁶ (1983) sendo um bom exemplo de uma dessas tentativas.



Figura 4 - Quadro do teste de 'Where the Wild Things Are' (1983).

4.1.2. Animação híbrida na contemporaneidade

Na animação moderna, especialmente em animes e em outras séries animadas, a fusão dos dois estilos tornou-se uma prática comum e que muitas vezes acaba se tornando imperceptível ao espectador comum. O filme 'Homem-Aranha no Aranhaverso'⁷ (2018) e a sua sequência 'Homem-Aranha: Através do Aranhaverso'⁸ (2023) são exemplos contemporâneos que exploram essa combinação de uma forma nunca vista até então, misturando técnicas 2D e 3D para criar uma estética visual única, trazendo o estilo e a atmosfera dos quadrinhos para um tipo de mídia diferente.

⁶ Teste de animação de 'Where the Wild Things Are' no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=ZIkTC37iN4g>

⁷ Trailer de 'Homem-Aranha no Aranhaverso' no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=SS6ABPkfmBE>

⁸ Trailer de 'Homem-Aranha: Através do Aranhaverso' no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=LZBIXkDvhh4>



Figura 5 - Quadros do longa-metragem ‘Homem-Aranha no Aranhaverso’ (2018).

‘Klaus’⁹ (2019), é outro exemplo de filme que mistura elementos 2D e 3D. O longa segue o mesmo percurso de produção de uma animação 2D digital tradicional, onde inicialmente se fazem os rascunhos, em seguida há a limpeza das linhas, a aplicação de cores e, por fim, trabalha-se com a luz e as texturas, um passo que, normalmente, estaria reservado à animação 3D.



Figura 6 - Quadros do longa-metragem ‘Klaus’ (2019).

A produção também se destacou pelo desenvolvimento do software KlaS (Klaus Light and Shadow), uma ferramenta criada exclusivamente para ser usada no desenvolvimento do filme. Com a ajuda de inteligência artificial, o programa permite a aplicação de luz e sombra tridimensionais sobre os personagens bidimensionais, criando uma estética tridimensional sem abandonar as raízes da animação 2D. Um outro software foi utilizado para a aplicação das texturas, de forma semelhante à descrita. O processo, no entanto, não é isento de erros e precisa que artistas confirmem e ajustem manualmente os detalhes feitos pela ferramenta. Ainda assim,

⁹ Trailer de ‘Klaus’ no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=ILy2vKcl6fo>

o Klas acaba sendo uma ferramenta muito valiosa por poupar bastante tempo da equipe de produção, que, assim, consegue se dedicar mais ao processo criativo.

Os exemplos citados mostram que a animação híbrida está em constante evolução e não só tem sido, como continua sendo, um terreno fértil para experimentação, com os avanços tecnológicos permitindo maior liberdade artística e uma infinidade de possibilidades criativas para animadores.

4.1.3. Hibridização bem-sucedida

Segundo O’Hailey (2010), o sucesso na hibridização pode ser medido pela invisibilidade do trabalho técnico envolvido. Isso significa que a combinação de diferentes meios deve ser tão harmoniosa ao ponto em que o espectador nem sequer perceba as transições, permitindo que a narrativa flua sem interrupções visuais ou sem que haja uma quebra de imersão.

“Olhando através de todos eles, pode-se descobrir que existe uma medida que determina se a combinação 2D/3D foi bem-sucedida ou não. Como todos os especialistas em entretenimento visual que trabalham arduamente sabem (...), é bem-sucedido se o nosso trabalho for invisível. Se o nosso estilo visual criar uma imagem homogénea que transmita a emoção da história, se o nosso registo for bem executado e os pontos de contacto não se abanarem, (...), se o nosso trabalho não for visível e se a história for contada sem interrupção, então os nossos esforços têm sido bem-sucedidos.” (Tina O’Hailey, 2010)

4.2. A imperfeição no traço

Desde criança, algo que sempre chamou a atenção do autor em animações tradicionais, como as desenhadas à mão em 2D ou também as feitas em stop motion, é o quanto orgânicas, imperfeitas e brutescas elas normalmente são. Nelas, é possível ver o toque humano, com traços irregulares e rascunhados, e pequenos erros na movimentação. São detalhes que conferem uma alma única para os desenhos animados antigos ao refletirem a própria condição humana, repleta de falhas, mas também de autenticidade. Essas imperfeições não apenas eram aceitas, mas muitas vezes celebradas, pois davam vida e personalidade às obras, criando uma sensação de que algo palpável e real estava acontecendo na tela.

Segundo Silva (2018), animações por computador conseguem criar movimentos suaves e realistas, com modelos gerados digitalmente que beiram a perfeição, mas essa busca pelo impecável acaba resultando em produções que, embora tecnicamente impressionantes, carecem do calor e da “alma” presentes nas animações tradicionais. O excesso de perfeição elimina os traços individuais dos artistas, tornando as animações mais frias e, em certo sentido, desumanizadas.

Nas animações mais antigas, muitas vezes é possível notar traços levemente rascunhados em alguns quadros, o que não só traz uma sensação de manualidade à obra, como também contribui para uma estética única, que não é muito vista nas

animações contemporâneas. Isso é bastante visível nos episódios da primeira temporada de 'Os Simpsons'¹⁰ (1989-) e de 'Bob Esponja Calça Quadrada' (1999-), por exemplo, ou também em animações modernas que buscam estilos semelhantes propositalmente, como os curtos de Jack Stauber, um músico e animador independente conhecido pelos seus curta-metragens animados que, apesar de serem completamente digitais, apresentam deliberadamente baixas resoluções e traços grosseiros. Embora os recursos digitais mais modernos ofereçam uma ampla gama de ferramentas para sincronia labial (*lip sync*) e expressões faciais mais detalhadas, facilitando a produção de personagens altamente expressivos, o traço imperfeito das animações desenhadas manualmente possui um caráter artesanal que pode gerar um charme único e uma proximidade com o espectador. Em contraste, as animações mais modernas podem, muitas vezes, parecer excessivamente padronizadas, gerando um certo distanciamento do toque humano presente na produção.



Figura 7 - Comparação entre quadros da abertura de episódios de 'Os Simpsons' da primeira temporada e de uma temporada mais recente, respectivamente.

¹⁰ Abertura da primeira temporada da animação 'Os Simpsons' no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=aPzS3QYb868>



Figura 8 - Comparação entre quadros de episódios de 'Bob Esponja Calça Quadrada' da primeira temporada e de uma temporada mais recente, respectivamente.

A animação digital 2D e a tradicional oferecem abordagens únicas para a criação de narrativas visuais, cada uma com seus próprios méritos e desafios. A animação tradicional, com seu trabalho manual quadro a quadro, carrega uma espontaneidade e um toque artesanal que frequentemente intensificam a conexão entre criador e espectador. As falhas e texturas naturais, inerentes ao processo, tornam a experiência visual mais orgânica e próxima, mas, por outro lado, a animação digital 2D permite um controle preciso e eficiente sobre o movimento e a aparência dos personagens, acelerando o processo de produção e garantindo consistência visual. Entretanto, na busca pela perfeição estética, o traço digital pode, em alguns casos, minimizar a sensação de autenticidade e a “alma” presente nas linhas mais imperfeitas. Isso não significa que a animação digital seja inferior ou que a tradicional seja superior, necessariamente, mas sim que a uniformidade buscada na tecnologia pode suavizar características que, por sua vez, reforçam o caráter humano da narrativa. Ambas as abordagens têm o potencial de enriquecer a narrativa visual, dependendo de como o traço e a técnica são utilizados para atender aos objetivos criativos de cada projeto.

5. Metodologia

Para o desenvolvimento do projeto, foram definidas as seguintes etapas:

1. **Pré-produção:** escolha do tema, definição do painel semântico, criação de concept arts, roteiro, storyboard;
2. **Produção:** filmagem, composição e ilustração, animação, sonorização e mixagem;
3. **Pós-produção:** edição de vídeo, iluminação e renderização.

5.1. Concepção

Diversas referências foram adotadas para o desenvolvimento do projeto, incluindo desenhos animados como ‘Bojack Horseman’¹¹ (2014-2020), ‘O Incrível Mundo de Gumball’ (2011-2019), animações de criadores independentes como os curtos de Jack Stauber¹² e Victoria Vincent¹³, além da animação brasileira ‘thoughtlessness’¹⁴ (2012), de Martins da Silva. Embora esses trabalhos sejam bastante distintos entre si, alguns apresentam características em comum que foram incorporadas ao projeto, como um estilo de arte simples e diálogos naturais, que conferem autenticidade às conversas, seja em temas sérios ou em momentos cômicos.

Tanto ‘O Incrível Mundo de Gumball’ quanto ‘thoughtlessness’ utilizam a animação híbrida, que combina cenários filmados em *live action* com personagens animados em 2D. Essa técnica sempre chamou a atenção do autor, mas nunca havia sido experimentada antes, o que representou uma boa oportunidade para sua aplicação.

A trama do curta foi inicialmente pensada de diversas formas, desde terror até comédia, mas a ideia que se destacou foi: “Dois donos de cachorros se encontram numa praça para passear com seus bichos de estimação. Enquanto os cães brincam, os donos discutem temas profundos e existenciais de maneira absurda, misturando reflexões sérias com comédia.” Para homenagear o passado e as memórias pessoais do autor, a praça escolhida foi uma próxima à sua casa, frequentada desde a adolescência.

Na disciplina de Imagens Animadas II, cursada em 2023, foi desenvolvido o curta ‘Turno da Noite’¹⁵, que retrata a noite de dois personagens em uma loja de

¹¹ Trailer de ‘Bojack Horseman’ no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=i1eJMJig5Ik4>

¹² Canal de Jack Stauber no YouTube: <https://www.youtube.com/@JackStauber>

¹³ Canal de Victoria Vincent no YouTube: <https://www.youtube.com/@vewn>

¹⁴ Animação ‘thoughtlessness’ no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=KduJO9UMETw>

¹⁵ Animação ‘Turno da Noite’ no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=1HvckqQbL1Y>

conveniência, que vivenciam uma aventura após o uso de alucinógenos. Durante esse processo, foram aplicados conceitos e técnicas que também foram desejadas para este TCC, como a antropomorfização dos personagens, repetida em ‘Bate-Papo Canino’.



Figura 9 - Quadros do curta-metragem ‘Turno da Noite’ (2023).

Os protagonistas de ‘Turno da Noite’ eram gatos antropomórficos com traços irregulares e um estilo simples, o que foi igualmente aplicado a Augusto e Bernardo, os protagonistas deste novo curta. Contudo, ao contrário dos jovens inexperientes do curta anterior, a decisão foi retratar personagens idosos e aposentados, refletindo sobre lições de vida em uma tarde de conversa na praça. A escolha dos pets como cachorros, contrastando com seus donos felinos, adicionou um elemento cômico à narrativa.

Os designs foram elaborados para refletir a idade e a personalidade dos personagens: Augusto é animado e desinibido, enquanto Bernardo é mais sério e reservado, e, por mais diferentes que sejam entre si, ambos se dão muito bem. Suas vestimentas também estão relacionadas às suas personalidades, com Augusto vestindo uma camiseta regata e Bernardo, uma camisa social completamente abotoada. Os cães, de médio porte, foram desenhados com traços simples e expressões distantes, a fim de contribuir para o humor.



Figura 10 - Concept Arts realizados para o curta, representando, da esquerda para a direita, os personagens Augusto, o cão de Augusto, Bernardo e o cão de Bernardo.

Em ‘Turno da Noite’, foi utilizada uma proporção 4:3 a fim de contribuir para a atmosfera nostálgica que era buscada desde o início, uma característica remanescente das televisões de tubo antigas (televisões CRT), e também foram aplicados uma série de efeitos com o software Adobe After Effects para simular um vídeo VHS. Inicialmente, foi considerado realizar os mesmos procedimentos em ‘Bate-Papo Canino’, mas a ideia foi rapidamente abandonada, buscando sair da zona de conforto e explorar algo novo.

5.2. Painel Semântico

Após a definição do tema e a concepção do projeto, foi necessário criar um painel semântico, ou moodboard, para mapear e organizar melhor os diversos conceitos chave e suas relações, a fim de exprimir de forma clara os principais conceitos escolhidos e definir a direção a ser seguida a partir deste ponto.

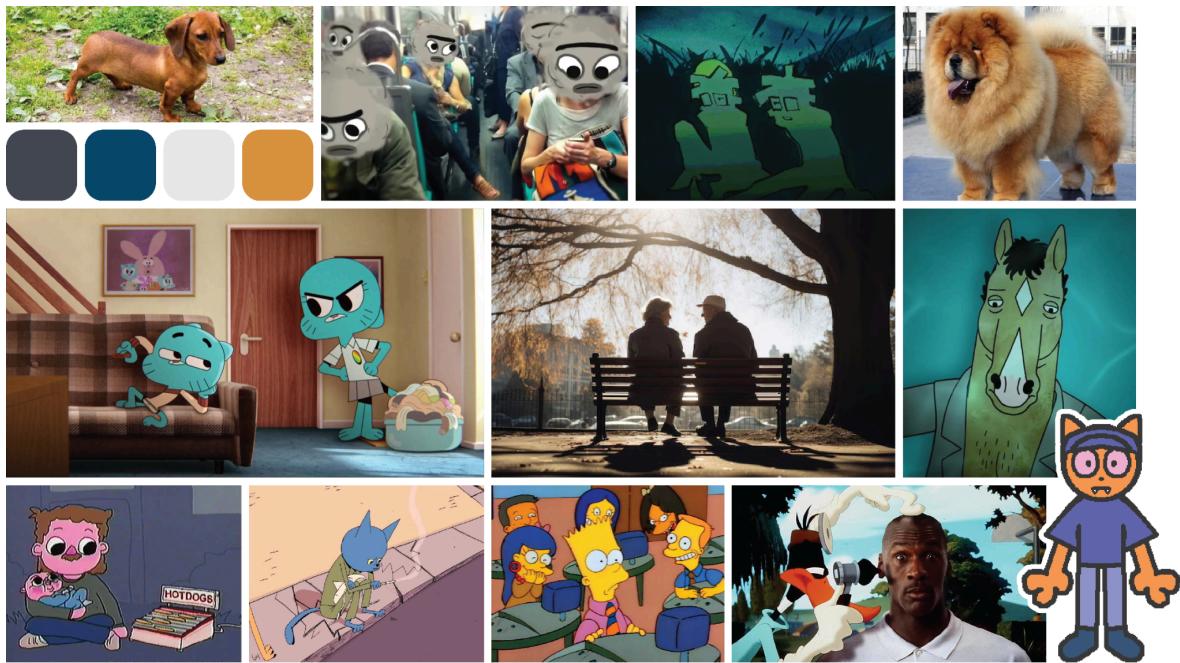


Figura 11 - Painel Semântico criado para o projeto.

No painel desenvolvido, foram reunidas diversas ideias que poderiam ser relevantes ao longo do desenvolvimento do trabalho, incluindo animações analisadas na concepção do projeto, uma paleta de cores e fotografias.

Os quadros de animação incluídos são de ‘thoughtlessness’ (2012), de Martins da Silva; ‘i don’t like you’¹⁶ (2024), de Vizkut; do episódio ‘O DVD’ (2011) de ‘O Incrível Mundo de Gumball’; do episódio ‘É Você’ (2016) de ‘Bojack Horseman’; ‘hot dogs’¹⁷ (2019), de Jack Stauber; ‘Catopolis’¹⁸ (2022), de Victoria Vincent; do episódio ‘Bart, o Gênio’ (1990) de ‘Os Simpsons’; e ‘Space Jam’ (1996).

5.3. Roteiro e Pesquisa de Roteiro

Com base na concepção do projeto, que centra a narrativa em uma conversa introspectiva entre dois idosos em uma praça, a intenção foi explorar temas profundos, mas com leveza, como memória, amadurecimento e o valor de levar a vida com calma e sabedoria. O objetivo era criar uma conexão entre o público e os personagens, incentivando reflexões sobre suas próprias experiências.

Considerando as personalidades definidas para os personagens, começou-se a elaborar um esboço de roteiro, após pesquisar sobre a estrutura de roteiros. O processo de escrita das conversas foi realizado após um diálogo interno, no qual foi refletido como seriam abordados os assuntos com um amigo. A busca foi por manter

¹⁶ Animação ‘i don’t like you’ no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=blaDDtJh72A>

¹⁷ Animação ‘hot dogs’ no YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=2dhaoy7k_t8

¹⁸ Animação ‘Catopolis’ no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=xYnv8tHyOJE>

as falas o mais naturais possível, incorporando pausas, interrupções e repetições, que são fenômenos comuns em conversas reais, mas frequentemente ausentes em produções cinematográficas.

5.4. Storyboard

Após desenvolver os concept arts dos personagens e concluir o roteiro, deu-se início à criação do storyboard, utilizando um modelo previamente empregado no storyboard da animação anterior, ‘Turno da Noite’. Como a ideia inicial era produzir a animação em 4:3, o storyboard foi elaborado nessa proporção.

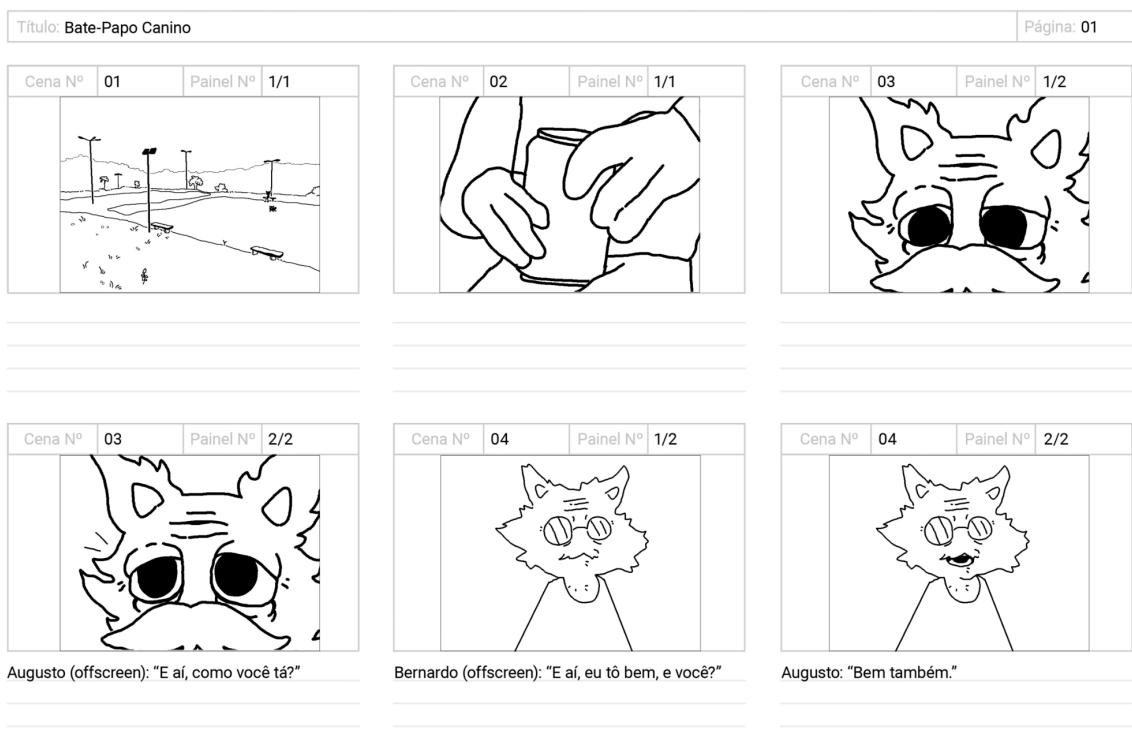


Figura 12 - Primeira página do storyboard criado. Storyboard completo nos Apêndices deste documento (p. 39).

Como o roteiro e o storyboard já forneceram uma visão suficientemente detalhada do fluxo narrativo e da interação entre personagens e cenários, optou-se por não desenvolver um animatic, que teria uma função redundante. Considerando que a produção envolve a combinação de filmagens reais com animação 2D, concluiu-se que o tempo de desenvolvimento poderia ser melhor alocado em outras etapas essenciais, como a integração dos elementos digitais e a criação das animações sobre as filmagens, que ainda não haviam sido realizadas até então.

5.5. Vozes

Para criar a animação de acordo com o planejado, seriam necessárias duas vozes distintas para os personagens Bernardo e Augusto, ambos idosos de cerca de 65 anos. A concepção de Bernardo exigia uma fala calma, com ritmo arrastado e tom levemente grave, transmitindo paciência e ponderação. Augusto, em contraste, deveria ter uma voz de tom médio, com uma fala animada que refletisse energia e carisma, envolvendo qualquer um na conversa. O objetivo era encontrar dubladores que pudessem transmitir essas características, ou então um único dublador capaz de criar as duas vozes e diferenciá-las de maneira convincente.

Inicialmente, considerou-se a possibilidade de fazer as vozes de forma amadora: dublar um dos personagens e pedir a um amigo que dublasse o outro, ou uma única pessoa fazer as duas vozes. Com isso em mente, foi realizada a compra internacional de um microfone profissional, o Fifine Ampligame AM8, pela Amazon. Após conectá-lo e configurá-lo no computador, realizaram-se testes de gravação. Apesar da boa qualidade, o microfone, por ser de mesa, capturava muitos sons externos, como barulhos da mesa e até ruídos de outros cômodos, o que poderia ser corrigido na pós-produção, mas criava trabalho adicional sem garantir um resultado convincente. Além disso, como não havia experiência prévia com dublagem, a interpretação das falas não parecia satisfatoriamente autêntica.

Assim, apesar de já ter sido realizada a compra do microfone, optou-se por contratar um dublador profissional, já que a demanda envolvia tanto qualidade de som quanto de atuação. Após extensa pesquisa em plataformas como Fiverr e VintePila, encontrou-se o dublador David Carolla, cujo portfólio indicava o potencial para atender às exigências do projeto. Contatado via WhatsApp, foi explicado o perfil de cada personagem, e enviados o roteiro e o storyboard para melhor orientação sobre as cenas e as emoções específicas a serem transmitidas.

Em menos de uma semana, David enviou prévias das falas dos personagens, atendendo às diretrizes estabelecidas no briefing: a voz de Bernardo soava calma e arrastada, enquanto a de Augusto era mais animada e envolvente. Satisfeito com o resultado, David foi orientado a prosseguir, e, em poucos dias, retornou com os arquivos MP3 das falas de cada personagem separadamente, o que facilitou a edição e o posicionamento das vozes na linha do tempo do projeto, permitindo alcançar o ritmo ideal para a animação.

5.6. Fotografia

Para a gravação do vídeo, inicialmente foi utilizada a câmera de um celular Samsung Galaxy A14. Na praça escolhida para as filmagens, capturaram-se as paisagens em diversas perspectivas conforme o storyboard planejado. Sem um tripé disponível, foi necessário estabilizar a câmera manualmente, gravando entre quarenta e sessenta segundos em cada enquadramento. No entanto, ao revisar as

filmagens, observou-se que o celular havia recortado os vídeos erroneamente, alterando o enquadramento planejado quando as gravações foram realizadas.

Diante do problema, solicitou-se o auxílio de um amigo que possuía uma câmera Canon EOS Rebel T7. Após estudar o processo de gravação com essa câmera, ambos se encontraram na praça para repetir as filmagens. Apesar de ainda não haver tripé disponível, planejou-se corrigir eventuais instabilidades durante a edição. Com as filmagens concluídas, os arquivos foram transferidos do cartão SD para o computador e, em seguida, convertidos de MOV para MP4 utilizando um conversor online gratuito, tornando-os compatíveis para edição no Adobe Premiere Pro.

Como as gravações ocorreram no fim da tarde, período planejado para a narrativa, houve uma variação perceptível na posição do sol em cada tomada e, consequentemente, nas condições de luz e sombra. Entretanto, essa discrepância também poderia ser corrigida durante a pós-produção.

5.7. Sound Design

Embora seja um curta, no geral, calmo e silencioso, foram inseridos, principalmente ao fundo, alguns efeitos sonoros para criar a ambientação, incluindo sons da natureza, pássaros, latidos de cachorro, entre outros, como o som de uma latinha de metal sendo manuseada na cena final, quando o personagem pega sua cerveja para dar um gole. Após analisar o storyboard, registraram-se em um bloco de notas todos os sons considerados necessários para dar vida ao projeto. Em seguida, buscou-se por palavras-chave em bancos de efeitos sonoros gratuitos, como Mixkit, Freesound e Pixabay, selecionando e baixando os arquivos mais adequados e de melhor qualidade.

No Adobe Premiere, os sons em formato MP3 foram importados e posicionados conforme a necessidade do projeto. Sons de natureza foram colocados ao fundo ao longo do curta inteiro para criar uma atmosfera realista e proporcionar naturalidade à conversa dos personagens. Na cena 19 do storyboard, onde um poste de luz aparece em destaque, adicionou-se um som de zumbido, simulando a corrente elétrica. Para as cenas onde os cães de Bernardo e Augusto aparecem, foram usados latidos semelhantes para garantir consistência, ainda que a busca por latidos com timbre e qualidade próximos tenha sido desafiadora devido à variabilidade dos arquivos disponíveis.

Em algumas cenas onde os personagens estão mais distantes, aplicaram-se efeitos às faixas de áudio para que as vozes soassem mais afastadas, reforçando o realismo da narrativa.

5.8. Arte e Ilustração

Para a realização das ilustrações dos personagens, considerou-se inicialmente o uso do Adobe Illustrator, porém, após a criação de alguns quadros, observou-se que o processo estava excessivamente demorado e que o resultado final não correspondia à estética pretendida. Desde o início, o objetivo foi obter um traço imperfeito e intencionalmente distorcido, a fim de destacar o aspecto artesanal e orgânico da animação, intensificando o tom introspectivo da narrativa. Essa concepção foi inspirada por uma análise de animações similares na fase inicial do projeto e pelas obras do animador Jack Stauber, que explora técnicas similares. Assim, buscou-se transmitir no curta-metragem uma sensação de rudimentarismo, organicidade e uma certa nostalgia, sentimentos frequentemente evocados por essas animações.

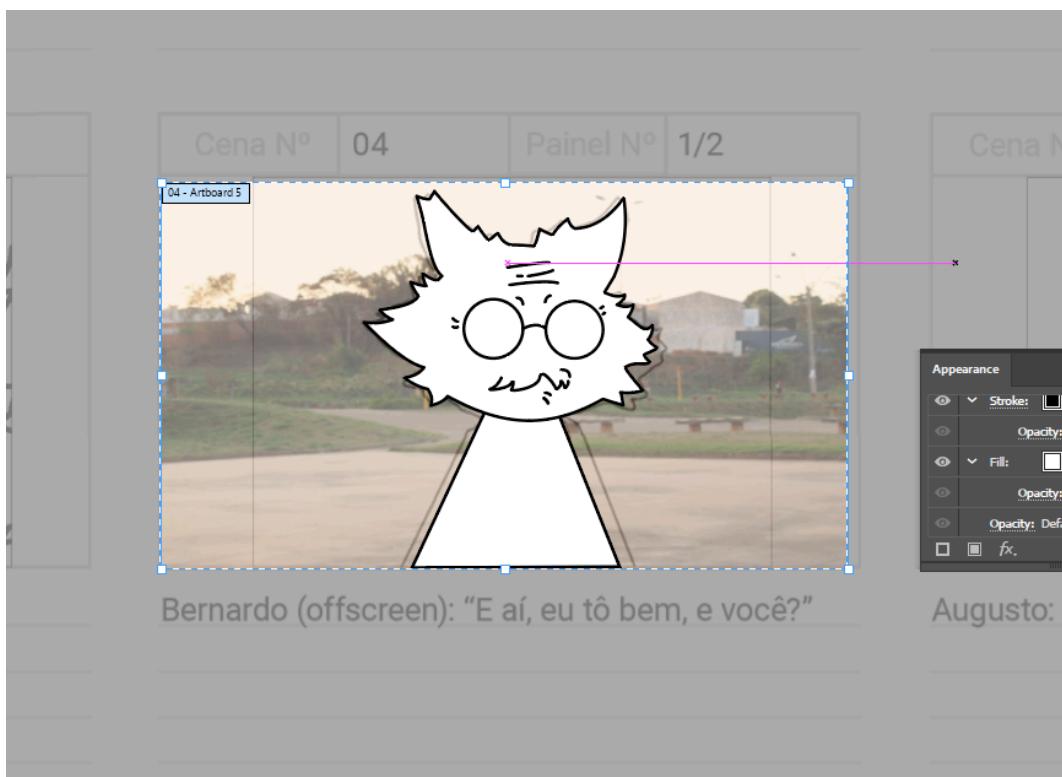


Figura 13 - Processo inicial de ilustração de um dos quadros da animação no Adobe Illustrator.

Tendo isso em mente, optou-se por substituir o Illustrator pelo Adobe Photoshop. Primeiramente, o projeto foi aberto no Adobe Premiere, onde as gravações foram unidas e editadas. Utilizou-se então a ferramenta ‘Exportar quadro’ para capturar um frame de cada troca de cena, resultando em quadros de referência. No Photoshop, cada cena recebeu um arquivo específico, no qual foram importados esses frames como base para o desenho dos personagens, junto de

quadros do storyboard inicial que orientavam o estilo buscado em cada momento do curta, embora algumas cenas tenham tido mudanças significativas. Para manter o traço pixelado e "brutesco", utilizou-se a ferramenta do lápis.

Conforme as exigências de cada cena, foram criadas camadas diferentes para cada parte dos personagens destinada à animação, ajustando-se a hierarquia entre elas de acordo com a necessidade. Normalmente, desenhou-se primeiro o tronco e demais membros estáticos, seguido pelos braços, caso estes precisassem de movimentação independente, e finalmente a cabeça, onde cada elemento — esclera dos olhos, pupilas, rugas, óculos e bigode — foi colocado em uma camada separada, permitindo maior liberdade de animação para essa parte do corpo. Para elementos como boca e olhos piscando, foram produzidas ilustrações individuais a fim de realizar uma animação quadro a quadro específica, buscando misturar diferentes técnicas de forma equilibrada, conforme o ideal para cada cena.

5.9. Animação

Para realizar a animação, os arquivos do Photoshop com as ilustrações foram importados para o projeto no Premiere, onde foram organizados na linha do tempo conforme o plano e o tempo de tela necessários para cada elemento. O programa foi escolhido pela facilidade e praticidade, uma vez que não havia intenção de desenvolver animações complexas que justificassem o uso do Adobe After Effects.

Antes de animar os personagens, foi necessário estabilizar os clipes dos cenários, já que as gravações, feitas sem o auxílio de tripé, estavam bastante tremidas. Embora fosse possível posicionar os personagens nas gravações instáveis, a movimentação excessiva não só dificultaria o processo, como também poderia distrair o espectador e até causar desconforto visual. Para resolver esse problema, aplicou-se o efeito 'Estabilizador de distorção' em cada clipe, permitindo que o programa realizasse automaticamente a análise e estabilização. Embora o processo tenha levado algum tempo, devido à quantidade e extensão dos clipes, o resultado final foi bem-sucedido, a ponto de em algumas cenas o cenário parecer uma imagem estática, com quase nenhuma movimentação no fundo.

Após o posicionamento adequado de cada elemento na linha do tempo, foram selecionados aqueles que exigiam animação. Em seguida, no painel de Controles de Efeitos, os elementos tiveram suas posições e rotações ajustadas e receberam quadros-chave para criar movimento. A interpolação foi configurada para suavizar a movimentação.

As ilustrações individuais criadas previamente foram posicionadas manualmente ao longo do projeto, conforme necessário. Em cenas com diálogos, onde o personagem em primeiro plano estava falando, cada quadro foi cuidadosamente posicionado para garantir uma sincronia labial (*lip sync*) precisa.

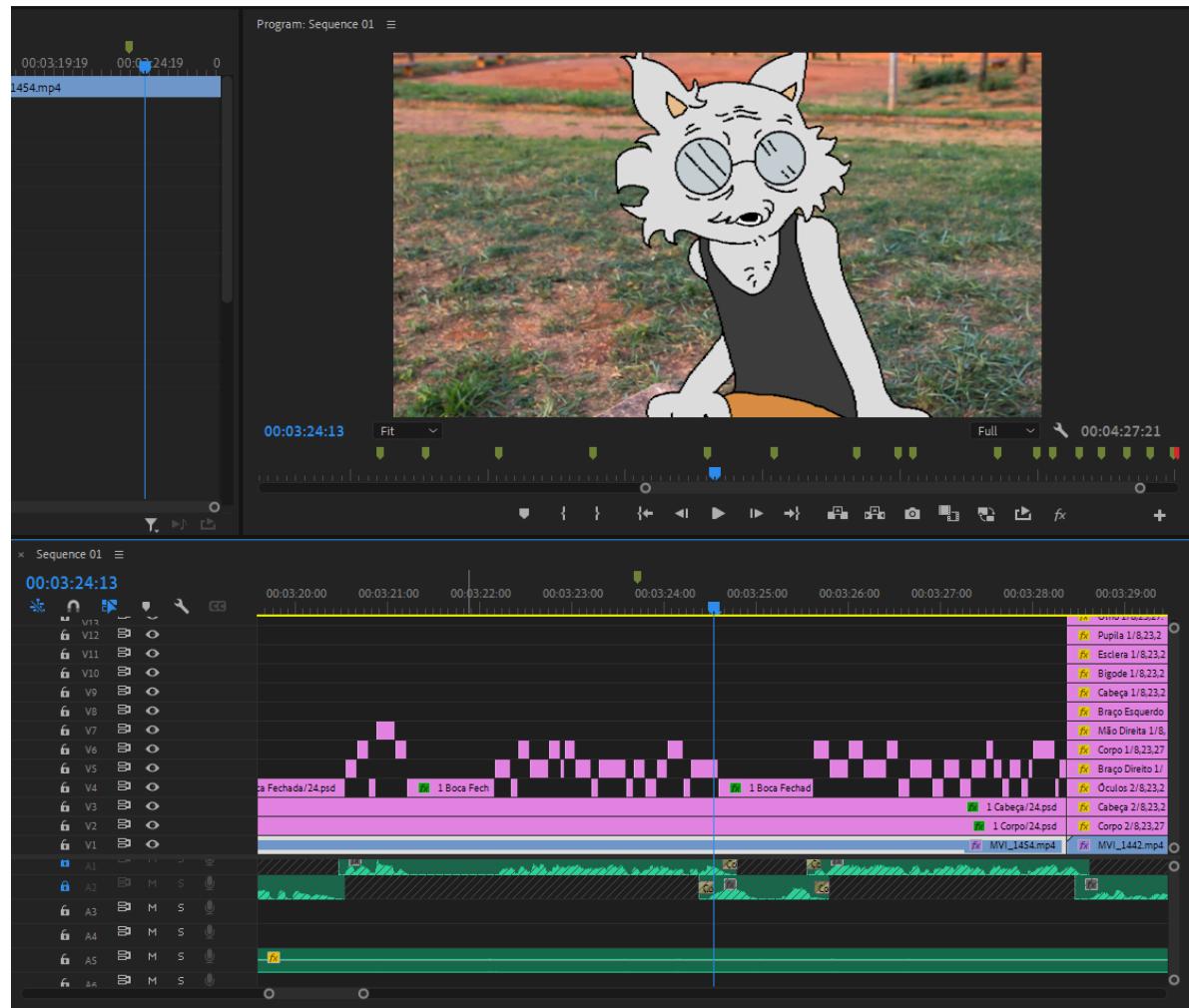


Figura 14 - Linha do tempo mostrando o processo de sincronia labial.

Embora o traço das ilustrações tenha sido propositalmente pixelado no Photoshop, o efeito não ficou tão visível como esperado, provavelmente devido à resolução da sequência. Para corrigir isso, aplicou-se o efeito ‘Mosaico’ em todas as ilustrações, ajustando os valores até alcançar um resultado visual mais expressivo e também ativando a opção ‘Cores Nítidas’. O efeito permitiu simular com sucesso uma resolução mais baixa nas ilustrações, como planejado desde o início do projeto.

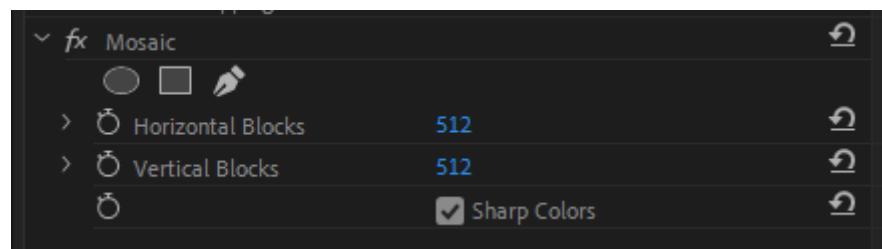


Figura 15 - Efeito mosaico aplicado nos Controles de Efeitos.

5.10. Finalização

Como as gravações foram realizadas ao entardecer, o sol se pôs muito rapidamente e, por conta disso, houve uma variação significativa de iluminação entre os clipes. Para corrigir essa inconsistência, utilizou-se o painel ‘Cor de Lumetri’ no Adobe Premiere, onde foi realizado um ajuste de equilíbrio de cores. Inicialmente, acessou-se a seção de correção básica e aplicou-se o recurso de correção automática de cor. O programa exige que o usuário posicione o indicador de reprodução em um clipe específico na linha do tempo para que o ajuste automático ocorra. Assim, escolheu-se um clipe com a iluminação mais adequada como referência para uniformizar as cores dos demais, e foram feitos outros ajustes manuais em parâmetros como temperatura, saturação e contraste, de modo a assegurar que cada cena atingisse o resultado visual desejado.

Com o trabalho concluído no Premiere, procedeu-se à renderização das filmagens e também à exportação dos personagens em cada cena como sequências PNG individuais. Em seguida, criou-se um novo projeto no Adobe After Effects, um software mais apropriado para manipulação de efeitos e animações complexas, onde foram importados os cenários em *live action* juntamente com as sequências animadas sobrepostas.

No After Effects, aplicou-se uma série de efeitos para integrar os personagens ao cenário, ajustando luz e sombra. Esses efeitos foram utilizados de maneira controlada, para que os personagens preservassem sua aparência original, buscando manter, ao mesmo tempo, a ideia de serem entidades separadas da nossa realidade.

Ao término do processo, acessou-se a aba de exportação e configurou-se o vídeo para renderização em H.264, com resolução Ultra HD de 3840 x 2160 e áudio de 48000 Hz. Com a renderização concluída, o curta foi considerado finalizado.

6. Considerações finais

O desenvolvimento do projeto mostrou ser um processo não apenas desafiador, como também altamente enriquecedor, proporcionando um espaço para experimentação e aprofundamento de conhecimentos, ao criar uma animação híbrida, unindo personagens 2D a cenários em *live action* e criando uma estética única que proporciona uma narrativa autêntica e introspectiva. Além de explorar a mistura de técnicas, a animação abordou temas universais, como o valor do tempo e a importância de compartilhar vivências e conhecimentos adquiridos ao longo da vida, permitindo que o espectador se identifique e reflita sobre essas questões.

Ao longo do desenvolvimento deste projeto, diversos desafios técnicos e práticos surgiram, exigindo soluções criativas e adaptações constantes. Um dos primeiros desafios enfrentados foi a ausência de uma mesa digitalizadora, o que significou que todo o trabalho de ilustração e animação foi feito utilizando o mouse, o que não apenas limitou a precisão dos traços, como também aumentou o tempo necessário para finalizar os desenhos. Pelo lado positivo, curiosamente, essa limitação acabou contribuindo para o estilo estético cru e propositalmente tosco pretendido, trazendo uma qualidade artesanal única.

Outro ponto crítico foi a gravação dos cenários. Sem acesso a um tripé, foi necessário estabilizar manualmente os vídeos durante a edição, o que demandou atenção redobrada para evitar tremores excessivos e garantir que o vídeo mantivesse sua qualidade. O resultado final ainda contou com leves oscilações, mas nada muito prejudicial. A uniformidade das gravações também exigiu ajustes técnicos significativos, como equilibrar as cores para que a iluminação e as sombras fossem consistentes em cada cena, o que se apresentou uma tarefa trabalhosa, mas fundamental para que o projeto mantivesse a coesão visual.

Além disso, garantir a ausência de pessoas passeando ao fundo das gravações foi um desafio particularmente complexo, especialmente tratando-se de um espaço público e ao ar livre. Em uma das cenas, a presença de um homem caminhando ao fundo foi inevitável, e, mesmo após várias tentativas, a gravação precisou ser utilizada para não comprometer o andamento do projeto.

Esses desafios, apesar das limitações, também enriqueceram o processo, ampliando minha experiência e reforçando a importância de adaptar recursos e técnicas à situação atual. Para aqueles que planejam embarcar em projetos semelhantes, é recomendável considerar esses aspectos técnicos antecipadamente, planejar alternativas e, sempre que possível, investir em ferramentas que possam tornar o processo mais fluido.

A pesquisa sobre a história e os fundamentos da animação híbrida também contribuiu para compreender como a integração das linguagens da animação e do cinema pode ser uma poderosa ferramenta de expressão artística e narrativa. Essa

fundamentação teórica permitiu construir uma base sólida para o desenvolvimento do projeto, alinhando-se à visão estética e narrativa planejada desde o início. A busca por um estilo imperfeito, cru e humano contribuiu para dar vida aos personagens, e essa escolha estética trouxe ainda mais autenticidade ao enredo.

Em conclusão, o projeto marca um importante passo na minha formação como designer e criador, ampliando minhas habilidades e também consolidando uma base sólida para futuras produções que valorizem a inovação visual e explorem temáticas semelhantes. Ao escolher uma abordagem híbrida e artesanal, foi possível não só criar uma obra visualmente interessante, mas também iniciar um diálogo sobre o valor do imperfeito e da impermanência. Com isso, este trabalho se torna uma referência pessoal para a evolução de uma linguagem artística que busca a autenticidade e a conexão humana como principais pilares.

7. Referências bibliográficas

FARIA, Francisca Lowndes de Abreu Teixeira de. *O impacto da animação híbrida no futuro da animação*. 2022. – IADE-U: [s.n.].

GASEK, Tom. *Imperfection in Animation*. Stop Motion Works, 2004. Disponível em: <<https://www.stopmotionworks.com/imperfanim.htm>>. Acesso em: 20 Out. 2024.

GOSSMAN, Randy. *The Animation Production Process*. Studio Goss LLC, 2012. Disponível em: <<http://www.studio-goss.com/images/ani-prod-process.pdf>>. Acesso em 17 Out. 2024.

KISHOR, Arun. *Advancing 2d Animation for today's times*. Animators Guild, 2020. Disponível em: <<https://animatorsguild.com/2020/01/02/klausinnovation/>>. Acesso em: 20 Out. 2024.

O'HAILEY, Tina. *Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets*. Elsevier, 2010.

SHAIKH, Rumman. *The Downfall of The Simpsons*, 2012. Disponível em: <<https://whatculture.com/tv/the-downfall-of-the-simpsons>>. Acesso em: 28 Out. 2024.

SILVA, Gleyse Jane de Alcântara. *A direção de arte na animação Stop-motion nos filmes de curtametragem do estúdio polonês SE-MA-FOR*. 2018. – UFPE: [s.n.].

SNYDER, Chris. *How Oscar-winning ‘Spider-Man: Into the Spider-Verse’ changed comic book movies forever*. Business Insider, 2019. Disponível em: <<https://www.businessinsider.nl/spiderman-spider-man-into-spider-verse-animated-frame-rate-marvel-stan-lee-2019>>. Acesso em 17 Out. 2024.

The Art of Imperfection. Animation Obsessive, 4 Set. 2023. Disponível em: <<https://animationobsessive.substack.com/p/the-art-of-imperfection>>. Acesso em: 19 Out. 2024.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions, 1995.

8. Apêndices

8.1. Roteiro

“BATE-PAPO CANINO”

Um roteiro

de

Mozart Mattar

Copyright 2024 by Mozart Mattar

Todos os direitos reservados

“BATE-PAPO CANINO”

FADE IN:

EXT. PRAÇA - DIA - FIM DE TARDE

A animação começa com uma vista ampla de uma praça, onde só é possível ver na distância um homem, sentado em um banco, com o seu cachorro passeando e brincando próximo a ele. Esse homem é BERNARDO, e após alguns segundos, a câmera dá um close em suas mãos, enquanto ele segura uma LATINHA de cerveja, e logo em seguida um close em seu rosto. Fora do campo de visão, ouvimos a voz de outro homem.

AUGUSTO (O.S.)

E aí, como você tá?

É AUGUSTO, velho amigo de Bernardo, também passeando com seu cachorro. Os dois se encontram todos os dias nessa mesma praça para conversarem, enquanto levam seus animais de estimação para passear. A câmera se vira para Augusto, e agora ouvimos Bernardo responder, também fora do campo de visão.

BERNARDO (O.S.)

E aí, eu tô bem, e você?

AUGUSTO

Bem também.

A câmera agora mostra um plano mais amplo, onde podemos ver Augusto sentar ao lado de Bernardo, e seus cães brincarem ao redor de seus donos enquanto eles conversam.

BERNARDO

Bom.

Sem saberem o que dizer, ambos ficam breves segundos sem dizer nada. Quando abrem a boca, o bate-papo acontece de forma muito natural e realista, com os dois frequentemente falando por cima um do outro, se interrompendo, dando pausas e gaguejando.

AUGUSTO

E a esposa?

BERNARDO

Tá bem, tá bem.

AUGUSTO

Tá bem?

BERNARDO

Tá bem.

AUGUSTO

Que bom.

Insatisfeito com a sua própria resposta, Augusto complementa, alguns segundos depois:

AUGUSTO (cont'd)

Fico feliz.

Dessa vez, os velhos colegas dão uma pausa maior, antes de pensar no que podem dizer a seguir. Entretanto, eles não estão nervosos ou com pressa, mas confortáveis na própria companhia, e levam a conversa no seu próprio tempo.

AUGUSTO

Nossa, lembrei de uma coisa. Hoje eu sonhei que uma celebridade me dava um conselho que mudava a minha vida... mas eu esqueci quem foi e o que ela disse.

BERNARDO

Sério?

AUGUSTO

De verdade. Eu até peguei meu celular pra anotar, logo que eu lembrei, mas eu já tinha esquecido tudo.

Augusto pega seu celular em seu bolso e abre o aplicativo de notas para mostrar o que anotou ao seu amigo.

AUGUSTO (cont'd)

Ó. "Sonhei que uma celebridade me deu um conselho transformador, mas não lembro quem ou o que ela disse".

BERNARDO

Nossa, que saco.

AUGUSTO

Muito.

BERNARDO

Às vezes você acaba lembrando. Ainda tem tempo.

AUGUSTO

É, então. Vai saber, né.

BERNARDO

É. Vai saber.

Ambos dão uma pausa por alguns segundos. Augusto se esforça numa tentativa de lembrar o que lhe foi dito em seu sonho, até que Bernardo quebra o silêncio ao fazer uma pergunta relacionada.

BERNARDO

Que conselho transformador que você acha bom?

AUGUSTO

Como assim?

BERNARDO

Ah, que conselho que alguém já te deu que você acha que mudou a sua vida? Pra melhor, no caso.

AUGUSTO

Humm...

Augusto dá uma pausa para responder de forma adequada.

AUGUSTO (cont'd)

Eu acho que... saber diferenciar o que importa de fato e o que não importa. Tipo, não se estressar em vão, sabe?

BERNARDO

Legal.

AUGUSTO

É, eu gosto.

BERNARDO

Isso é do budismo, eu acho, né?

AUGUSTO

Aham. Acho que é prajna o nome.

Os personagens ficam em silêncio brevemente. Bernardo tem uma ideia de fazer um comentário brincando, a fim de quebrar o gelo.

BERNARDO

(rindo de leve)

Você tem muita sabedoria.

Augusto fica sem graça e responde o comentário do amigo enquanto ri.

AUGUSTO

(rindo)

Acha!

Bernardo responde e ri de volta.

BERNARDO

(rindo)

É sério!

Ambos continuam rindo por alguns segundos da fala de Bernardo, até que Augusto continua sua linha de pensamento.

AUGUSTO

Eu até parei de ver noticiário por causa disso.

BERNARDO

De verdade?

AUGUSTO

De verdade. Pra não ficar me estressando com o que tá fora do meu alcance, sabe? Ou com o que acontece há milhares de quilômetros de mim. Só serve pra me estressar, sendo que não vai mudar nada de fato na minha vida.

BERNARDO

Nossa.

AUGUSTO

O que?

BERNARDO

Mas ainda é bom acompanhar algumas coisas, eu acho, não?

AUGUSTO

Tipo o que?

BERNARDO

Sei lá. O jornal regional, clima... até algumas questões de política, pra não ficar alienado, sei lá.

AUGUSTO

Não, é, algumas coisas é bom ainda. Mas tipo, não é bom eu me deixar levar por isso, sabe? Deixar isso estragar meu dia, eu acho-

Bernardo assegura o amigo, no meio de sua fala.

BERNARDO

Ah, não, claro. Eu acho também.

AUGUSTO

...É, tem que equilibrar, eu acho.

BERNARDO

Não se estressar com o que você não pode mudar, né.

AUGUSTO

É, isso. Foi o que eu falei.

BERNARDO

É verdade. É verdade.

AUGUSTO

É.

[Pausa]

AUGUSTO

E você?

BERNARDO

Eu o que?

AUGUSTO

Que conselho você acha que mudou a sua vida?

BERNARDO

Deixa eu pensar. [Pausa] Acho que sorrir.

AUGUSTO

Sorrir?

BERNARDO

É... exala muito carisma, e acho que meio que demonstra confiança, sabe? As pessoas gostam de quem sorri, de positividade, e elas sempre sorriem de volta também.

AUGUSTO

É verdade. [Pausa] Mas tem que saber a hora certa de sorrir também...

BERNARDO

Não, claro.

AUGUSTO (cont'd)

...porque senão pode deixar a situação pior né.

BERNARDO

(rindo de leve)

Verdade. Tipo sorrir em um funeral.

Augusto e Bernardo se acabam de rir ao imaginar a situação.

AUGUSTO

(rindo)

Exatamente! Ou só, tipo, quando alguém tá te contando alguma experiência traumática, sei lá, e você só vai e sorri, sabe?

BERNARDO

(rindo)

Seria muito bizarro.

Os amigos continuam rindo, agora de forma mais moderada, até eventualmente ficarem em silêncio e recuperarem o fôlego. Os dois conversaram tanto que chegaram a esquecer que estavam com seus cães. Augusto olha para o lado e vê seu pet deitado no chão da praça, como se indicando que já cansou de ficar fora de casa por hoje.

AUGUSTO

Bom, acho que eu vou indo. Ele já tá querendo ir embora.

BERNARDO

É, eu vou daqui a pouco também. Vou ficar mais um pouquinho.

AUGUSTO

Beleza. [Pausa] Foi boa a conversa.

BERNARDO

Foi legal.

Augusto se levanta e chama seu cão com um breve assobio. Depois, se vira de volta para Bernardo e, com um leve sorriso, se despede do amigo, lembrando do conselho que recebeu.

AUGUSTO
(sorrindo)
Até amanhã.

Bernardo sorri de volta para o amigo e também se despede.

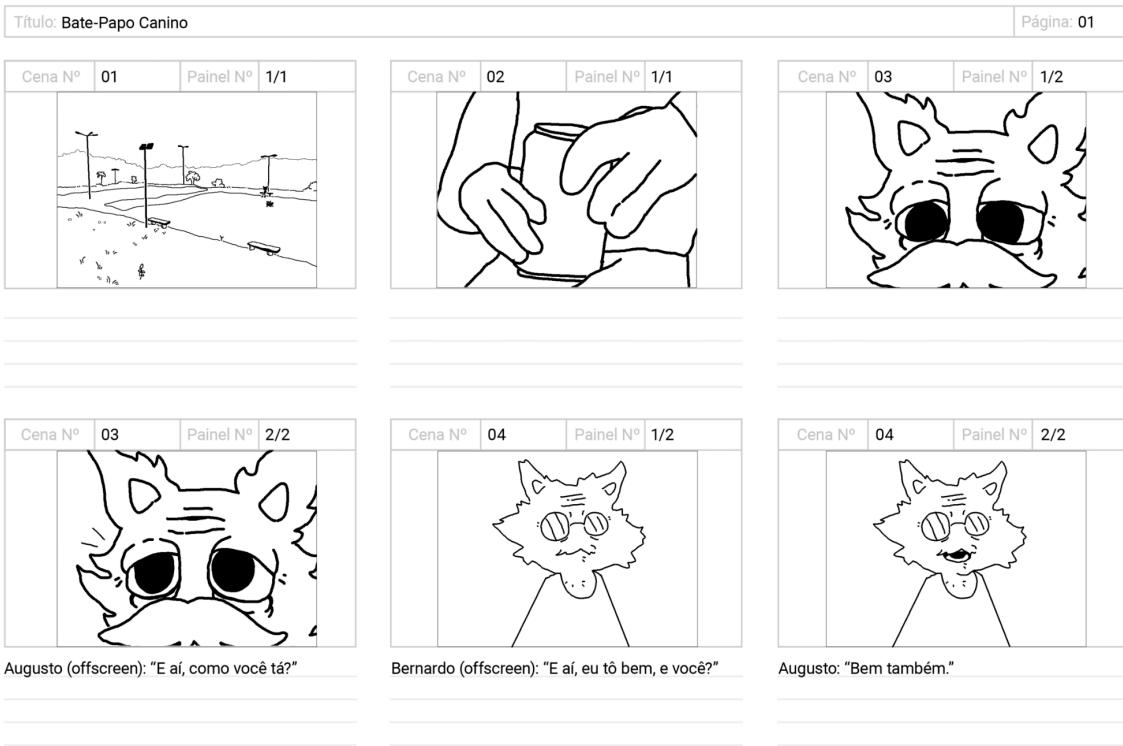
BERNARDO
(sorrindo de leve)
Até.

Por alguns segundos, o personagem não faz nada enquanto observa Augusto ir embora com seu animal de estimação, como se também estivesse refletindo sobre a conversa do dia. Finalmente, Bernardo volta para a realidade, pega de volta a latinha de cerveja que tinha deixado de lado e dá um gole.

FADE OUT

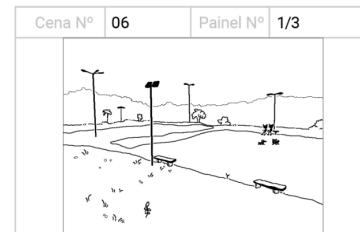
FIM

8.2. Storyboard





Bernardo: "Bom."

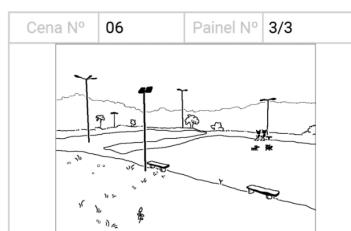
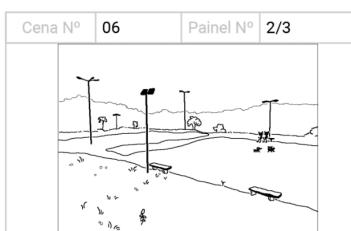


Augusto: "E a esposa?"

Bernardo: "Tá bem, tá bem."

Augusto: "Tá bem?"

Bernardo: "Tá bem."



Augusto: "Fico feliz."



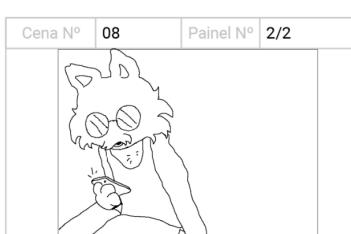
Augusto: "Nossa, lembrei de uma coisa. Hoje eu sonhei que uma celebridade me dava um conselho que mudava a minha vida... mas eu esqueci quem foi e o que ela disse."



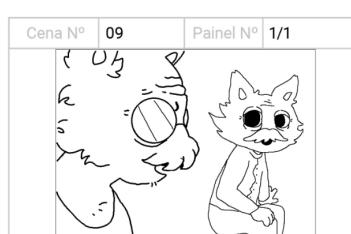
Bernardo: "Sério?"



Augusto: "De verdade. Eu até peguei meu celular pra anotar, logo que eu lembrei, mas eu já tinha esquecido tudo."

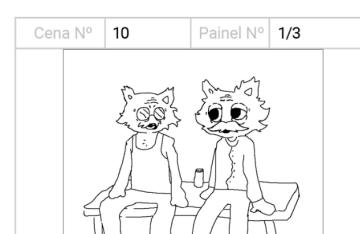


Augusto: "Ó. Sonhei que uma celebridade me deu um conselho transformador, mas não lembro quem ou o que ela disse!"



Bernardo: "Nossa, que saco."

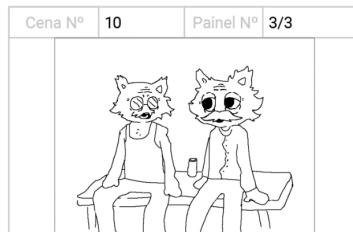
Augusto: "Muito."



Bernardo: "Às vezes você acaba lembrando. Ainda tem tempo."

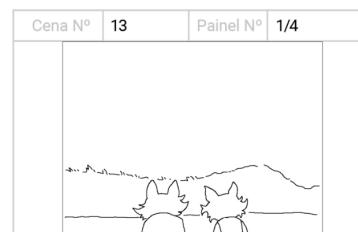
Augusto: "É, então. Vai saber, né."

Bernardo: "É. Vai saber."



Bernardo: "Que conselho transformador que você acha bom?"
Augusto: "Como assim?"

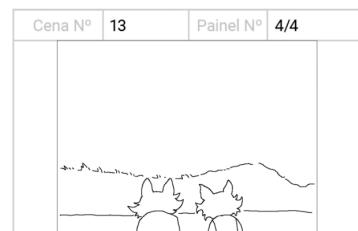
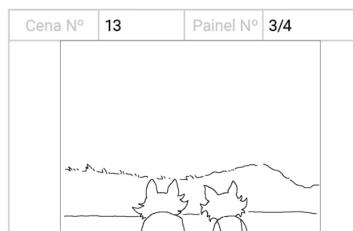
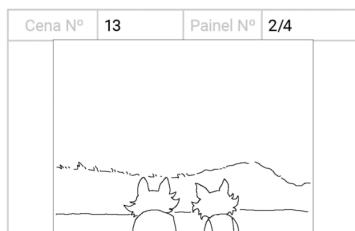
Bernardo: "Ah, que conselho que alguém já te deu que você acha que mudou a sua vida? Pra melhor, no caso."



Augusto (offscreen): "Hummm..."

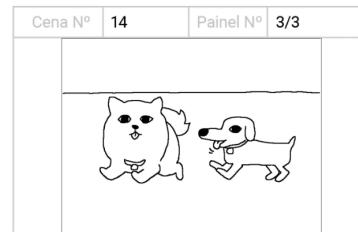
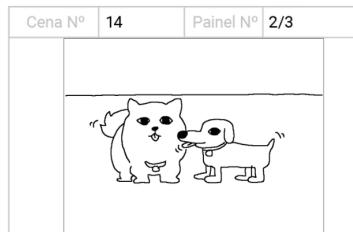
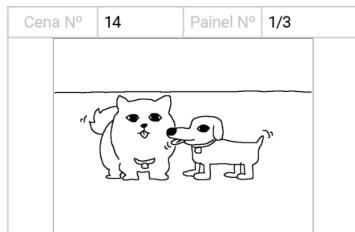
Augusto: "Eu acho que... saber diferenciar o que importa de fato e o que não importa. Tipo, não se estressar em vão, sabe?"

Bernardo: "Legal."
Augusto: "É, eu gosto."



Bernardo: "Isso é do budismo, eu acho, né?"
Augusto: "Aham. Acho que é prajna o nome."

Bernardo: "Você tem muita sabedoria."
Augusto: "Acha!"
Bernardo: "É sério!"



Augusto (offscreen): "Eu até parei de ver noticiário por causa disso."
Bernardo (offscreen): "De verdade?"

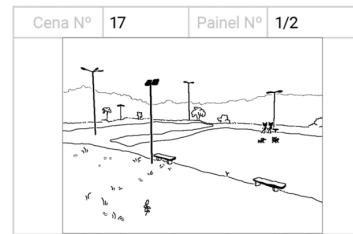
Augusto (offscreen): "De verdade. Pra não ficar me estressando com o que tá fora do meu alcance, sabe? Ou com o que acontece há milhares de quilômetros de mim. Só serve pra me estressar, sendo que não vai mudar nada de fato na minha vida."



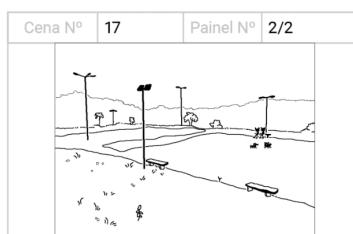
Bernardo: "Nossa."



Augusto: "O que?"



Bernardo: "Mas ainda é bom acompanhar algumas coisas, eu acho, não?"
Augusto: "Tipo o que?"



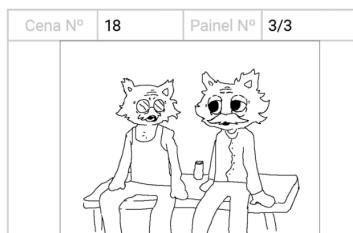
Bernardo: "Sei lá. O jornal regional, clima... até algumas questões de política, pra não ficar alienado, sei lá."



Augusto: "Não, é, algumas coisas é bom ainda. Mas tipo, não é bom eu me deixar levar por isso, sabe? Deixar isso estragar meu dia, eu acho."
Bernardo: "Ah, não, claro. Eu acho também."



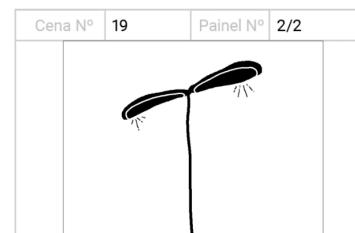
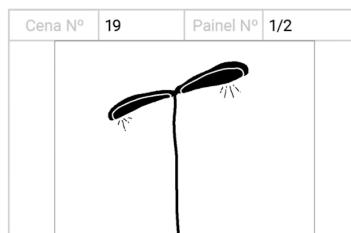
Augusto: "...É, tem que equilibrar, eu acho."
Bernardo: "Não se estressar com o que você não pode mudar, né."



Augusto: "É, isso. Foi o que eu falei."

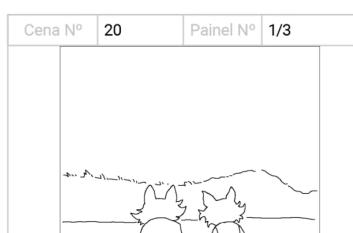
Bernardo: "É verdade. É verdade."

Augusto: "É."

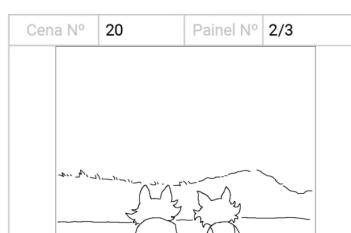


Augusto: "E você?"

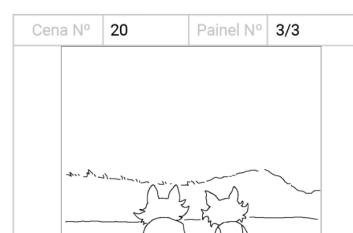
Bernardo: "Eu o que?"



Augusto: "Que conselho você acha que mudou a sua vida?"



Bernardo: "Deixa eu pensar."





Bernardo: "Acho que sorrir."
Augusto (offscreen): "Sorrir?"
Bernardo: "É... exala muito carisma."



Bernardo (offscreen): "E acho que meio que demonstra confiança, sabe? As pessoas gostam de quem sorri, de positividade, e elas sempre sorriem de volta também."



Augusto: "É verdade... mas tem que saber a hora certa de sorrir também..."
Bernardo (offscreen): "Não, claro."



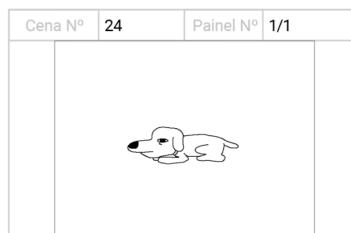
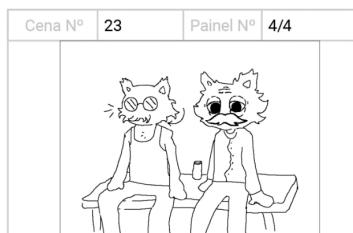
Augusto: "...porque senão pode deixar a situação pior né."
Bernardo: "Verdade. Tipo sorrir em um funeral."



[Risadas]



Augusto: "Exatamente! Ou só, tipo, quando alguém tá te contando alguma experiência traumática, sei lá, e você só vai e sorri, sabe?"
Bernardo: "Seria muito bizarro."



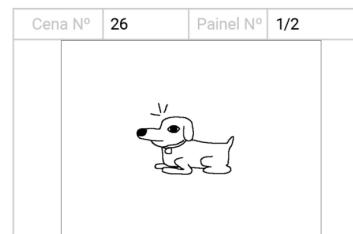
Augusto: "Bom, acho que eu vou indo. Ele já tá querendo ir embora."



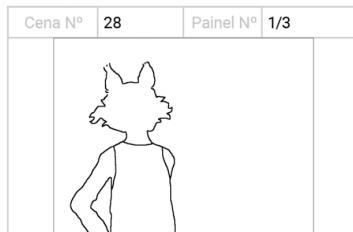
Bernardo: "É, eu vou daqui a pouco também. Vou ficar mais um pouquinho."



Augusto: "Beleza. Foi boa a conversa."
Bernardo: "Foi legal."



[Assobio] (offscreen)



Augusto: "Até amanhã."



Bernardo: "Até."

