

Universidade de São Paulo
Escola de Comunicações e Artes
Departamento de Cinema, Rádio e TV

Relatório do Trabalho de Conclusão de Curso

Insolúvel

Proponentes: Angie Tavares Lopez e
Letícia Midori Sillmann

Orientadora: Prof^a Dr^a Vânia Fernandes
Debs, com a colaboração da Prof^a Dr^a
Cecilia Mello.

Agosto de 2021



Dedicamos este trabalho à Vânia Fernandes Debs (in memoriam), que com a sua força, inteligência e talento intermináveis, trouxe luz ao nosso projeto e às nossas vidas. Agradecemos por cada minuto ao seu lado.

Agradecimentos	4
Introdução	6
Contexto histórico: Okinawa, imigração e culto aos antepassados	8
2.1 Butsudan e o culto aos antepassados	9
2.2 Um breve relato - Letícia Sillmann	11
Desenvolvimento do roteiro	13
3.1 Melissa, Monstro e os Avós	13
3.2 Arco dramático, premissa, motivações e resoluções	15
3.3 Máscaras, cores e sons	18
3.4 Desafios: conflitos internos	20
3.5 Insolúvel: versão final	21
Pré-produção e pandemia	29
4.1 Formação de equipe	29
4.2 Software	30
4.3 Pandemia	31
Desenvolvimento do conceito visual	34
5.1 Primeiras ideias	34
5.2 Equipe e workflow	36
5.3 Referências e inspirações	37
5.4 Desenvolvimento dos personagens	43
5.5 Cenários	55
5.6 Concepts Arts	59
Animatic	62
6.1 Sonorização do animatic	64
Conclusão	66
Ficha técnica	69
Referência bibliográfica	70
Referência filmográfica	71

Agradecimentos

Em primeiro lugar, gostaríamos de agradecer a nossa orientadora Vânia Debs, que confiou, acreditou em nosso trabalho e disponibilizou seu tempo para nos auxiliar nessa longa jornada. Mesmo nos momentos mais difíceis, continuou ao nosso lado até o último minuto iluminando o caminho e dando forças para que fizéssemos o melhor projeto possível. Hoje, em outro plano, agradecemos imensamente a ela.

À professora Cecília Mello que aceitou sem pensar duas vezes a nos acompanhar na etapa final da nossa jornada e nos deu forças para continuar mesmo em um momento tão triste e pesado.

Aos nossos familiares, de sangue ou de coração, que nos propiciaram os meios e o suporte necessário para concluir o curso do Superior do Audiovisual. Foi através de nossas famílias que conseguimos os recursos e o amor para crescer, nos educar e criar.

Aos nossos companheiros Giulia Rinaldi e Paulo Matiazi, que sempre acreditaram, apoiaram e incentivaram nossos projetos. E, muitas vezes, nos acolheram em momentos de preocupações e angústias.

Aos nossos cabeças de equipe, Dener Yukio, Gláucia Tiemi, Lígia Agreste e Arthur Alves, que estiveram conosco desde o início, confiaram no nosso trabalho e se dedicaram por mais de dois anos para colocar o projeto de pé. Sua dedicação, comprometimento, responsabilidade e amizade nos inspiraram a chegar até aqui. Também agradecemos a nossa equipe geral, que acreditaram e se disponibilizaram a fazer parte do projeto: Ana Clara Martins, Anne Vidal, Daniel Reis, Daniela Midori, Guilherme Calaça, Lira Kim, Luiza Freire, Maria Júlia de Lucca, Natália Evangelista, Samara Ribeiro, Taynah Amaro, Victoria Viegas.

Ao Grupo de Estudos de Animação Pequi, por nos acolher e ser o lar do nosso projeto. Além de nos apoiar em todas as lutas burocráticas em favor dos projetos de animação no departamento de Cinema, Rádio e TV.

À Alice Hirata por nos conceder acesso ao software TV Paint e à Flávia Lucena que nos orientou quanto às questões de produção audiovisual de animação.

Ao professor João Paulo Schlittler que esteve ao nosso lado reivindicando os softwares e materiais necessários para que a animação fosse algo possível dentro do departamento de Cinema, Rádio e TV.

Aos professores e funcionários do CTR - ECA - USP, por nos guiarem por essa jornada.

Por fim, aos nossos antepassados, por fazerem parte de cada detalhe desta obra.

1. Introdução

Insolúvel é um projeto de curta-metragem de animação 2D frame a frame de terror psicológico-dramático.

O filme conta a história de Melissa, uma garota de 10 anos, neta de uchinanchus (provenientes de Okinawa), que, após se sentir desconfortável ao realizar os rituais da missa de sétimo dia de seu avô, decide tomar um banho de bacia e, através dele, entra num mundo de devaneios e pesadelos que revela seus maiores medos e crises identitárias.

Através da linguagem audiovisual do sonho e do subconsciente surreal, abstrato, e assustador, *Insolúvel* se propõe a abordar questões étnicas-raciais e culturais vivenciadas por pessoas amarelas no Brasil, com destaque para a confusão interna e estranhamento social vividos por crianças provenientes de imigrantes de diversas gerações. O projeto acompanha a relação que Melissa tem com os rituais da cultura de sua família, e como ela lida com a presença dos seus ancestrais, no caso, o seu avô que acabara de falecer. Através do imaginário infantil e onírico, o espectador é convidado a navegar juntamente à protagonista nesse mundo de dúvida, medo e confusão, que eventualmente a possibilita a auto-aceitação, mesmo que de forma não definitiva.

A seguir, a sinopse completa do projeto:

Melissa, uma garota de 10 anos, brasileira e neta de Uchinanchus (provenientes de Okinawa), sente medo dos mortos e das tradições familiares. Durante a missa de sétimo dia de seu avô, Melissa é obrigada pela avó a realizar os rituais em frente ao Butsudan. Durante a reza silenciosa, Melissa vê uma luz amarela vindo do altar e rapidamente fecha os olhos. Após esse evento, a fim de se sentir confortável, Melissa decide tomar um banho de bacia. No banho, Melissa faz movimentos circulares na água com os dedos, criando pequenas manchas amarelas. Através dessas manchas, Melissa é levada em uma jornada por cenários do seu cotidiano, como a sala de sua casa, uma loja de brinquedos, sua escola e o Butsudan.

Melissa enfrenta fenômenos sobrenaturais e pessoas mascaradas com uma máscara branca e sorridente durante essa jornada: na loja de brinquedos as bonecas se movem, e na escola, seus colegas estão mascarados e a encaram, sussurrando e rindo, enquanto é constantemente seguida por um vulto também

mascarado através dos espaços, que na escola, revela ser um monstro gigante e também mascarado.

Melissa chega em um espaço vazio com um espelho d'água, onde é perseguida pelo monstro, até encontrar um *Butsudan* gigante como um templo, e se proteger dentro dele. Porém, o monstro consegue se infiltrar através do reflexo de Melissa, e assim, a ataca a fim de a engolir. Quando está prestes a conseguir, Melissa retira a máscara do monstro, revelando a verdadeira identidade deste: seu avô. Aliviada, Melissa abraça seu avô com carinho, escapando de seu devaneio de volta para a banheira, onde o amarelo da água volta ao seu corpo, deixando apenas uma gota vermelha insolúvel na água.

Na seguinte monografia, iremos detalhar a criação do projeto e seu desenvolvimento criativo, imagético e sonoro, assim como a abordagem de seu tema, seguido pelas tentativas frustradas de produção durante a pandemia, e os caminhos que encontramos para continuar seguindo em frente durante o auge da quarentena em 2020, e os novos caminhos em 2021.

2. Contexto histórico: Okinawa, imigração e culto aos antepassados

Okinawa, também chamado de Reino de Ryukyu, é um arquipélago de ilhas subtropicais localizado entre China, Japão, Coreia, Indonésia e Polinésia. Durante muito tempo Okinawa foi um território independente, o que possibilitou que os nativos da ilha desenvolvessem sua própria cultura, língua e tradições socioculturais, religiosas e artísticas. Por conta da sua privilegiada localização geográfica, o país foi alvo de conflitos e dominação. Em 1609, a ilha foi colonizada pelo Japão e em 1879, o Japão aboliu o governo okinawano, transformando Okinawa numa parte do Japão.

O povo nativo de Okinawa é chamado de *uchinanchu* e não são uma minoria reconhecida no Japão. Para o governo japonês os *uchinanchus* são considerados um subgrupo do povo japonês (*Yamatos*). Apesar disso, o povo *uchinanchu* é o maior grupo etnolinguístico no Japão, totalizando 1,4 milhões de habitantes que vivem Okinawa. Além disso, há uma numerosa diáspora *uchinanchu*. Pelo menos 600 mil *uchinanchus* estão espalhados pelo Japão e outros países, principalmente no Brasil e no Havaí. Na maioria dos países, os imigrantes japoneses e okinawanos não são distinguidos.

Em 1908, chegaram ao Brasil a bordo do Kasato Maru os primeiros imigrantes japoneses, 793 pessoas desembarcaram no porto de Santos, das quais 376 eram procedentes da ilha de Okinawa. A partir desse momento, dezenas de *uchinanchus* imigraram para o Brasil. Com a abolição da escravidão negra e a diminuição do fluxo de imigrantes europeus, ocorreu um déficit de trabalhadores no campo. Então, em um primeiro momento, os imigrantes asiáticos eram destinados a suprir a carência de mão-de-obra na lavoura de café.

Os imigrantes *uchinanchus* tiveram que se adaptar a uma nova realidade e com isso modificaram seus hábitos socioculturais, religiosos e alimentares. Assim, acabaram por criar uma mistura entre a cultura *uchinanchu* e a cultura brasileira. Quando nos reconhecemos dentro de nossa própria identidade cultural, falar sobre nossas experiências torna-se uma questão essencial. O curta *Insolúvel* surge como uma forma de expressar aquilo que somos e vivemos todos os dias.

2.1 Butsudan e o culto aos antepassados

Figura 1 - Foto do Butsudan da Família Funakoshi.



Fonte: do autor

A espiritualidade okinawana é baseada principalmente no politeísmo, no xamanismo e no culto aos antepassados. Quando os imigrantes uchinanchus chegaram ao Brasil, trouxeram consigo a espiritualidade e os rituais okinawanos. Mesmo que, em um primeiro momento, fosse necessário adaptar alguns costumes, a espiritualidade e rituais foram passados de geração a geração.

O culto aos antepassados é um dos principais elementos da espiritualidade okinawana. Acredita-se que os antepassados são aqueles que nutrem o mais profundo amor por nós e estão próximos, nos aconselhando e protegendo. Sendo assim, o culto aos antepassados é algo essencial para a vida dos *uchinanchus*, é o que mantém o elo entre os mortos e os vivos.

Figura 2: Butsudan



Fonte: Disponível em <<http://okinawaspiritual.blogspot.com/2013/10/como-utilizar-o-ihai.html?m=1>>

O *Butsudan* é o locus principal para o culto aos antepassados. É nele que estão assentados os antepassados, também é o local em que podemos fazer oferendas, comunicados e celebrar missas de falecimento. Além disso, o Butsudan é o centro dos encontros familiares em datas comemorativas. Dentro do Butsudan, geralmente há o *Ihai*, potes de cerâmica com cinzas, flores e oferendas, como água, arroz e o *senkô* (incenso).

O *Ihai* é um objeto de madeira que carrega pequenas tabuletas móveis que contém o nome do antepassado. Na parte de trás há idade, data de nascimento e morte. Geralmente fica na parte mais alta do Butsudan. No modelo okinawano, os homens estão na parte superior e as mulheres na parte inferior e as gerações estão em ordem da mais antiga para a mais recente, da direita para a esquerda.

Todos os dias pela manhã uma pequena oferta de alimento é dedicada aos antepassados. O tipo do alimento pode variar dependendo da família, mas em geral, é ofertado água, sake e arroz. Então, os familiares acendem três incensos e fazem uma breve reza silenciosa. A primeira porção das refeições são destinadas aos antepassados, principalmente em datas comemorativas, como Natal, Ano Novo, aniversários e almoços de domingo.

Também é costume acender incensos quando retornamos à casa depois de um longo período longe ou mesmo quando alguma grande questão surge. Acende-se o incenso e na reza comunicamos o retorno ou pedimos uma orientação aos antepassados.

Acredita-se que o indivíduo é a soma dos seus antepassados, logo, tudo o que se é, pensa e sente ocorre de tal forma graças àqueles que vieram anteriormente. Em alguns momentos, as pessoas levam suas vidas por caminhos pouco favoráveis e, de alguma forma, os antepassados colocam avisos na jornada, pequenos empecilhos ou mesmo uma sensação de que algo não está correto. Portanto, é muito importante para as famílias *uchinanchus* estar em conexão com os antepassados e isso se dá através dos rituais no *Butsudan*.

Por tudo o que os antepassados representam para as famílias okinawanas, a morte passa a ser vista como uma passagem necessária e não uma perda. Uma vez que, para os *uchinanchus*, as pessoas nunca se perdem, elas apenas passam a fazer parte do mundo espiritual. Por isso, as missas de falecimento são uma forma de confraternização entre os parentes, em que a família e amigos, em torno do *Butsudan*, se reúnem aos antepassados para celebrar e agradecer a vida dessa pessoa. Assim o luto é coletivizado e o alimento se transforma em afeto.

2.2 Um breve relato - Letícia Sillmann

Meus bisavôs, Tiohei Funakoshi e Uto Funakoshi, chegaram ao Brasil em 1917. Acredito que, naquela época, imigrar não era tarefa fácil e me chama atenção, que meus bisavôs maternos resolveram trazer o *Butsudan* para a terra em que recomeçariam suas vidas. O que me faz pensar que, para eles, cultuar os antepassados era um item básico à vida. Tudo pode mudar, mas as relações com os antepassados permanecem. Não importa o lugar do planeta em que eles estivessem, os antepassados estavam com eles, porque não é possível romper esse vínculo.

De fato, a mudança para o Brasil mudou suas vidas radicalmente. Além da língua, foi necessário também adaptar os rituais espirituais, muitos instrumentos e oferendas foram substituídos ou adaptados, mas nunca deixaram de ser realizados. Hoje, depois de quatro gerações, percebo que muito se perdeu quanto aos significados, mas a tradição permanece, mesmo que adaptada ou feita através do que achamos certo. Deste ponto de vista, é claro para mim que a conexão e o desejo de cultuar os antepassados independem de instrumentos, normas ou técnicas sofisticadas.

Eu não conheci meus bisavós e avós maternos, tudo o que sei sobre eles é o que me contaram. Apesar disso, me sinto intimamente conectada à eles e através das tradições okinawanas. Nossos antepassados se mantêm vivos e de alguma forma nos lembram todos os dias que, em essência, somos uma complexa soma de várias gerações. O que somos hoje é resultado da vida daqueles que vieram antes de nós.

O desejo de descobrir e falar mais sobre isso surgiu em 2018, com o falecimento de meu tio João Nakandakari. Com a passagem de meu tio para o mundo espiritual, me deparei com questões da tradição que antes não tinha me atentado. E quis de alguma forma transformar a maneira como lidamos com a morte e o culto aos antepassados em arte. Foi então que surgiu a ideia de fazer este trabalho de conclusão de curso.

Além disso, estar em contato com a morte e a maneira como lidamos com ela me conectou com questões identitárias. Apesar de sempre estar em contato com os rituais, foi apenas nesse momento que notei as diferenças entre as tradições *uchinanchus*-brasileiras e as tradições nipo-brasileiras. Comecei a me reconhecer como uma pessoa amarela e me interessei em entender as tradições e história do povo *uchinanchu*.

Melissa representa muito da minha infância, como descendente de *uchinanchus*. Contudo, no início do projeto eu não queria que essa história fosse exclusivamente sobre mim, mas que ela fosse uma história coletiva. Esse sentimento travou muito a narrativa e foi necessário tempo e muita reflexão para que eu chegasse a uma conclusão. E, então, eu percebi que, por mais que a personagem se aproximasse de mim, a história fala de uma questão comum a todos os membros da equipe. Todos temos antepassados, cada pessoa lida com isso de uma maneira diferente, mas no fim, essa é uma história sobre luto e sobre como nós aceitamos os nossos antepassados ao aceitarmos nós mesmos.

Esse curta me fez refletir não só sobre a história da minha família, mas sobre a história de cada um que esteve ao meu lado nesse projeto. Sinto-me extremamente feliz ao olhar a nossa jornada e perceber que fomos construindo esse projeto e, na mesma medida, construímos um alicerce de apoio mútuo e acolhimento. Espero que os nossos antepassados estejam em festa ao verem os resultados do nosso trabalho.

3. Desenvolvimento do roteiro

No início de 2019, baseado nas experiências que desejávamos ter na graduação, decidimos desenvolver na disciplina de Projeto Temático Orientado um curta de terror em animação 2D. A partir dessa ideia, convidamos Dener Yukio para que se juntasse a nós como Produtor, então elaboramos possíveis narrativas e personagens. Desenvolver o projeto coletivamente surgiu a partir do desejo de vínculo e identificação da equipe com a história. Acreditamos na importância da equipe se ver no projeto como um todo, não só na sua área de atuação. Dessa maneira, decidimos juntas o tema, os principais acontecimentos e a protagonista.

Num primeiro momento, reunimos possíveis temas baseados nas experiências pessoais de cada integrante, dentre os quais escolhemos aquele baseado na experiência familiar da diretora, Letícia, e do produtor, Dener, fazendo um recorte dos costumes e espiritualidade okinawana, e, mais especificamente, as vivências de uma criança perante a morte e o culto aos antepassados praticado pelas famílias *uchinanchus*, originárias de Okinawa, no Brasil.

Com o tema escolhido, passamos a desenvolver a personagem. Desde o princípio escolhemos trabalhar uma criança como protagonista. Isso se deu pelo interesse de ambos autores desta monografia de explorar as visões e o imaginário infantil, sobretudo as ideias de identidade, pertencimento e morte.

Porém, sabendo da dificuldade de trabalhar com uma atriz infantil, e entendendo a complexidade de uma possível voz original, confirmamos uma visão inicial de que o curta não teria falas ou diálogos, e que o som seria construído a partir das ambiências, ruídos e música.

A partir disso, desenvolvemos Melissa, sua premissa e a narrativa do curta.

3.1 *Melissa, Monstro e os Avós*

Melissa, uma garota de dez anos, brasileira e neta de *uchinanchus* (provenientes de Okinawa), sente medo do *Butsudan* e dos antepassados. Por este motivo, não gosta dos rituais, só os faz quando é obrigada. Não sente-se pertencente à cultura *uchinanchu*, por isso é solitária. Atribui sua identidade à sua aparência física e, a fim de se reconhecer, procura na mídia e em objetos externos semelhanças físicas.

Após a decisão do tema do curta, as características da protagonista, Melissa, foram surgindo de maneira fluida. O grande desafio se consolidou na busca de um arco dramático interessante que se encaixasse no assunto do curta. Assim surgiu o antagonista do filme, o Monstro.

Em um primeiro momento, o Monstro exercia o papel de força motora, aquele que desencadeia uma série de eventos sobrenaturais contribuindo para o suspense do curta. Durante um bom tempo, aceitamos que a existência do Monstro era essencial e não necessitava ser justificada: existe porque precisa existir e ponto. Contudo, com o passar do tempo percebemos que a sua presença era questionável. Quem é o monstro? Por que ele existe para Melissa? Qual a relação entre Melissa e o Monstro? Por que um monstro?

Para obter uma resposta a estes questionamentos, foi necessário pensar no resto da narrativa. A principal ideia era relacionar o medo dos mortos, materializado pelo *Butsudan*, com a busca pela identidade da protagonista. Com isso, chegamos à ideia do curta ser baseado em um devaneio sinestésico, em que os espaços do cotidiano se transformassem em um pesadelo para Melissa.

Com a estrutura definida, era a hora de pensar na premissa: por que Melissa seria levada a esse devaneio?

Para isso voltamos ao tema do curta: o medo dos mortos, o pertencimento e a identidade. Assim, decidimos que tudo partiria da morte do Avô, representada pela missa de sétimo dia celebrada no *Butsudan* familiar. Desta maneira, a Avó seria essencial para guiar Melissa neste ritual.

Avó, uma senhora de 87 anos, *uchinanchu*, veio ao Brasil junto de Avô aos 20 anos. É calma e paciente, segue as tradições rigorosamente e tenta mostrar a importância da cultura *uchinanchu* à Melissa. Enfrenta a morte do marido com tranquilidade e é grata pela vida que tem. Como os pais de Melissa trabalham muito, a menina passa a maior parte do tempo na casa dos avós.

Com a personagem da Avó definida, acabamos colocando o Avô como um personagem menos importante, cometendo o erro de ver nele apenas uma forma de justificar nossa narrativa. Com isso, o arco de Melissa, as motivações dos eventos

sobrenaturais e a relação entre os personagens ficaram enfraquecidas. Para solucionar essa questão decidimos unir o Avô ao Monstro. Desta forma, a motivação do Monstro em perseguir Melissa fica clara ao fim do curta, da mesma maneira que o arco de Melissa se resolve.

Avô, 88 anos, *uchinanchu*, veio ao Brasil junto de Avó aos 21 anos. É sério e reservado, nunca fala dos seus sentimentos. Ama a neta, Melissa, e demonstra isso sendo rígido com ela, principalmente em relação à educação e às tradições. Morre aos 88 anos, se arrepende de não ter demonstrado seu amor de maneira carinhosa e procura por Melissa para se redimir. Por conta do medo dos mortos, no devaneio, Melissa não o enxerga em sua verdadeira forma.

3.2 Arco dramático, premissa, motivações e resoluções

Melissa é uma garota de dez anos, brasileira e neta de *uchinanchus* (provenientes de Okinawa). Durante a missa de sétimo dia de seu avô, Melissa vivencia um fenômeno sobrenatural enquanto realiza os rituais no *Butsudan* (altar). Depois deste evento, a fim de se sentir confortável, Melissa decide tomar um banho de bacia. Na água, ela faz com os dedos movimentos circulares, criando pequenas manchas amarelas. Através dessas manchas, ela é levada em uma jornada por diversos cenários do seu cotidiano numa paisagem onírica, surreal e assustadora.

Primeiro, Melissa está na sala de sua casa e vê na televisão o comercial de uma boneca usando uma máscara branca e sorridente. Cativada, ela tenta pegar a boneca e ao tocar a sua caixa, se vê num corredor de uma loja de brinquedos cheio das mesmas bonecas mascaradas. Quando as bonecas começam a olhar para Melissa rindo e zombando dela, ela se assusta e sai correndo da loja, não percebendo que um vulto a segue. Após correr, Melissa se vê no corredor de sua escola, e ao observar o interior das salas de aula, percebe que todos os alunos ali estão mascarados e a seguem com o olhar. Quando Melissa vê um Monstro gigante e mascarado no fundo de uma das salas, Melissa se assusta e cai num espaço vazio, como um limbo.

Nesse espaço inexistente, seu reflexo se transforma no monstro mascarado, que passa a persegui-la, deixando um rastro vermelho por onde passa. Após fugir desesperadamente do monstro por um tempo, Melissa encontra um *butsudan* gigante, que fez parte do ritual que performou com sua avó. Melissa encontra um breve abrigo lá dentro, até que o monstro se infiltra através do reflexo dela nos painéis do altar. Na tentativa de envolver, engolir e consumir o corpo de Melissa, ambos estão em conflito, até que ela retira a máscara branca de seu rosto, e o monstro se transforma no espírito de seu avô recém-falecido. Melissa compreende a identidade do monstro e abraça seu avô, e através das manchas amarelas, Melissa volta à realidade, e percebe que a cor amarela voltou para o seu corpo, mas ainda, na água da banheira, está uma única gota vermelha não dissipada.

Apesar da narrativa do projeto ter se formado espontaneamente, um dos grandes desafios desse processo foi a definição das motivações da personagem, uma vez que os obstáculos eram causados por uma força independente da narrativa, o Monstro. A primeira versão do roteiro possuía eventos sobrenaturais sem função dramática, cenas desnecessárias à narrativa e pouca motivação da personagem.

Ao longo de 2019, tivemos algumas versões do roteiro, seguindo orientações da nossa orientadora, Vânia, dos professores da disciplina Projeto Temático Orientado e de nossos colegas de turma. Apesar disso, foi um processo entender a fundo as motivações da personagem. A principal crítica que recebemos foi em relação ao arco dramático: Melissa tinha pouca motivação e não evoluía no decorrer da história. Por algum tempo, não entendemos o significado dessas críticas.

Em nossa cabeça, Melissa tinha uma jornada clara e isso a modificava de maneira significativa. Contudo, nada disso estava bem trabalhado no roteiro. Foi necessário então refletir sobre como transformar nossas discussões e ideias em imagens, já que nosso projeto não possui falas.

Em setembro de 2019, chegamos em uma versão que, na época, julgávamos boa. Excluímos algumas cenas e trouxemos mais detalhes às ações e sentimentos da personagem. Porém, o final ainda era aberto a interpretação, não havia um elemento que fizesse Melissa retomar sua força para vencer o Monstro, ela simplesmente vencia, como um deus *ex-machina*.

Apesar de não estarmos totalmente satisfeitos com o roteiro, decidimos prosseguir com a pré-produção e cuidar de outros detalhes ainda não definidos, como a arte dos personagens, cenários e o animatic. Inicialmente, o plano era que a produção começasse em Março de 2020. Porém, com a chegada da pandemia da Covid 19 no Brasil, tivemos nossos planos interrompidos. Com isso, o tempo de pré-produção aumentou consideravelmente, dando tempo para que nos distanciássemos um pouco do projeto.

Nessa etapa, pudemos visualizar a narrativa de fora, com o olhar mais apurado e imparcial. Assim, surgiu em nós a necessidade de trabalharmos mais no roteiro, amarrar as pontas soltas, incluir mais dimensões à narrativa e trabalhar melhor a sinestesia pretendida no início do projeto. Não foram reflexões fáceis, pois demoramos quase um ano para criar uma nova versão do roteiro. Além disso, foi difícil encontrar uma boa solução para a narrativa sem deixar de lado elementos e cenas que tanto gostamos.

Foi neste período que estruturamos melhor o arco da personagem e separamos o curta em três atos. Primeiro ato: a realidade inicial, o ritual no *butsudan*, o evento sobrenatural e o banho acolhedor; segundo ato: início do devaneio, perseguição e emboscada; terceiro ato: revelação, reconciliação e retorno à realidade. Para que isso funcionasse, assim como mencionado anteriormente, decidimos unificar o personagem Avô e Monstro, dessa forma, ambos ganham profundidade e motivação. Além disso, trouxe sentido ao final e deixou o arco dramático da protagonista mais complexo e interessante.

Demorou dois anos para chegarmos a uma versão do roteiro inteiramente satisfatória, mas ao fim, conseguimos chegar em uma narrativa bem estruturada, com personagens complexos e interessantes, um arco dramático bem construído e que transparece nossas ideias de forma clara.

3.3 Máscaras, cores e sons

A proposta de desenvolver um curta sem falas trouxe diversos desafios ao *Insolúvel*. Para que pudéssemos transmitir de forma clara nossa ideia, tivemos que pensar com cuidado nos elementos representados, tanto na imagem quanto no som. Sabemos que, quando chegar às telas, longe do roteiro, o curta pode ser

interpretado de diversas formas. Assim, para além da narrativa, demos especial atenção para que o conjunto audiovisual passasse uma sensação sinestésica ao espectador. Para isso, passamos a pensar desde o roteiro em elementos sonoros e visuais que ajudassem nessa construção.

Em um primeiro momento, decidimos os cenários de maneira intuitiva. Para as cenas da "realidade" pensamos em um lugar da casa que representasse seus medos e outro que representasse conforto. Então, escolhemos dois cenários: o quarto do *Butsudan* e o banheiro. A sensação que gostaríamos de transmitir através do quarto do *Butsudan* era de intimidação, um espaço mais amplo, com um móvel grande, para criar contraste entre a pequenez de Melissa e a grandiosidade daquilo que a assusta, o *Butsudan*. Em contrapartida, para o banheiro pensamos em uma lógica reversa: um ambiente pequeno e acolhedor, que trouxesse equilíbrio entre a proporção dos elementos e Melissa.

Já para as cenas do devaneio, queríamos ambientes que fossem familiares para Melissa, com algumas interferências. Era necessário também que fossem cenários que representassem alguns dos momentos de não pertencimento da personagem. Escolhemos então: a sala da casa dos avós, a loja de brinquedos, a escola e o *butsudan*. A jornada se inicia em um lugar muito familiar para Melissa: a sala da casa dos avós, que representa para ela um lugar de desejo e busca por representação/semelhança, representado pela televisão. Em seguida, passamos para o corredor de bonecas que traz a idealização da aparência e a referência que a protagonista possui sobre beleza. O cenário seguinte é o do corredor da escola. Optamos por colocar uma escola na história porque para esta faixa etária, a escola é sinônimo de se encaixar, pertencer a um grupo.

A partir deste ponto do devaneio, a personagem cai na água, lugar em que ela se sente confortável. Desse ambiente familiar ela vai para um lugar totalmente novo, o limbo. Escolhermos um lugar totalmente vazio como transição. Desta forma, a personagem é obrigada a correr sem ter um destino, encarando assim o seu terror sem interferências externas. Por fim, Melissa chega ao seu destino final, o *Butsudan* gigante. Este cenário materializa a maneira como Melissa vê o *Butsudan*: o que a fazia sentir medo, agora se torna seu porto seguro.

Com o mesmo olhar que pensamos nos cenários do curta também pensamos nas cores e seus significados. As três principais cores do *Insolúvel* são: amarelo, vermelho e branco. O Amarelo representa a cultura e etnia *uchinanchu*, se fazendo

presente desde o chamado do *Butsudan*, na primeira cena, até a revelação do Monstro no final. O vermelho traz consigo todo o significado de conflito, transformação e medo. Se faz presente principalmente no Monstro, que simboliza a maneira como Melissa enxerga a cultura e etnia de sua família. Por fim, o branco simboliza a opressão, a padronização e o vazio por meio do contraste. É usado principalmente nas máscaras e no limbo, ressaltando Melissa nos espaços.

No pesadelo de Melissa, todos os corpos a não ser o dela própria vestem uma máscara branca, sorridente e imóvel. A onipresença da máscara e sua cor branca e padronizada, contrastada com a presença de Melissa, evidencia a diferença étnica-racial entre ela e quem a rodeia, ressaltando a sensação de não-pertencimento e de estranhamento entre sua identidade, o mundo, e ela própria. O sorriso exagerado da máscara representa o escárnio e o prazer de ver Melissa se deslocar de todo o resto. A simbologia da máscara é uma linguagem comum ao representar crises identitárias e personalidades multifacetadas no audiovisual, e em *Insolúvel*, elas se tornam a imagem central que Melissa teme: o outro dentro dela, e mundo afora.

O mundo onírico que Melissa atravessa ganharia vida através de sua sonorização, tendo como proposta principal uma utilização livre de efeitos sonoros, música e ambiência, sem um limite os separando. Objetos e espaços soariam como música, e música soaria como objetos espaciais, tomando como referência nomes da música concreta como John Cage e Stockhausen, mas também as paisagens sonoras criadas por artistas mais recentes do pop alternativo, como Björk (*Vespertine*, 2001 e *Selmasongs*, 2000) e a dupla de produtores Matmos (*A Chance to Cut Is a Chance to Cure*, 2001 e *Quasi-Objects*, 1998). O mote da identidade sonora é a utilização de sons diegéticos para a construção tanto da paisagem sonora do filme, quanto da paisagem musical deste.

O objetivo desta visão seria o de unir a possibilidade de criação ampla proporcionada pelo trabalho com o universo subconsciente infantil na animação, e ao mesmo tempo colocar em prática habilidades não só de pós-produção sonora, mas também de produção musical. Desta forma, distorcendo a realidade através do som, o mundo onírico e assustador que Melissa percorre no seu devaneio se diferencia ainda mais do universo real fora da fantasia. Mas como em qualquer sonho, ainda está baseado em experiências e estímulos da realidade, modificados e ressignificados.

3.4 Desafios: conflitos internos

Sem dúvida, um dos principais desafios que enfrentamos no desenvolvimento do projeto foi lidar com uma história de caráter tão pessoal, que traz elementos tão importantes para as famílias *uchinanchus*. Em diversos momentos, nos questionamos sobre o uso desses elementos culturais e tratamos isso com muito cuidado porque não queríamos ser responsáveis por uma história que trata a cultura *uchinanchu* com desrespeito.

A insegurança e o medo da recepção do projeto foi um empecilho para o desenvolvimento do roteiro. As expectativas de como seriam as críticas e reação da comunidade *uchinanchu* no Brasil nos deixou, em muitos momentos, paralisadas. Lidar com cultura, mesmo sendo a sua própria, nem sempre é fácil. São muitos os elementos que alteram a experiência de uma cultura e, sendo assim, cada indivíduo tem uma percepção diferente sobre a mesma cultura.

Para evoluirmos neste sentido, foi necessário refletir sobre a relação entre indivíduo e cultura. Após entendermos que o projeto *Insolúvel* é baseado principalmente em nossas visões e experiências dentro da cultura *brasileira-uchinanchu* pudemos nos libertar e nos envolver mais. Contudo, essa insegurança teve uma parcela positiva para o projeto. Por conta disso, tivemos o cuidado de pesquisar mais sobre a história *uchinanchu* no Brasil e trouxemos isso para os detalhes do curta.

Além disso, houve um incômodo, por parte da diretora, Letícia, de sentir que estava colocando muito de si na protagonista, tanto em caráter físico como psicológico, o que não era nosso objetivo. Por esta razão, ficamos bastante tempo travados em algumas cenas e demoramos para encontrar uma resolução. A diretora se esquivava de se colocar no projeto e, por isso, o desenvolvimento da personagem ocorreu de forma lenta. Foi necessário um processo de aceitação das semelhanças e de desconstrução da insegurança de fazer uma história que se relaciona com a vida pessoal de seus idealizadores. O projeto se desenvolveu no mesmo ritmo em que a diretora entendeu seus sentimentos em relação a ele. Assim, sem nenhuma trava, foi possível melhorar o arco da personagem e a narrativa.

O último desafio que enfrentamos no processo de desenvolvimento do roteiro foi a pandemia de Covid 19, que afetou a vida de todos e mudou nossa relação com

o tempo. Para o roteiro especificamente, o que este momento trouxe foi a pausa da pré-produção e o adiamento da produção. Assim, durante este período, pudemos olhar com calma para o roteiro, ir atrás de novas referências, buscar soluções e dar atenção a detalhes do projeto sem a urgência da aproximação do início da produção.

3.5 Insolúvel: versão final

Depois deste longo processo e de grandes reflexões, chegamos a versão 6 e final do roteiro, a seguir:

Insolúvel
Versão 6

Letícia Midori e Angie Lopez

Jan/2021

1 INT - QUARTO BUTSUDAN - DIA

Quarto pequeno e iluminado. Em uma das paredes há uma cama de solteiro antiga com a roupa de cama por fazer. Do outro lado do quarto, há o Butsudan, um móvel de madeira grandioso. Ouve-se o som de uma cidade pequena ao fim de tarde, com uma leve garoa caindo do lado de fora.

O Butsudan até a metade é preenchido por gavetas e, na parte superior, por um altar com três andares e portas de correr também em madeira. No primeiro andar do altar, há uma caixa de incensos, fósforos, uma foto recente de AVÔ, 87 anos, e diversos pratos típicos de Okinawa. No segundo andar, há dois potes de cerâmica preenchidos por cinzas. No terceiro andar, há dois vasos com flores (Ikebana) e uma tábua de madeira (Ihai) com inscrições em japonês, e enfeitada de vermelho e dourado.

Som de MELISSA entrando correndo em casa, PASSOS, PORTAS BATENDO, CHAVES BALANÇANDO, TV LIGANDO.

Na tela vemos o Butsudan, Ihai, pote com incensos, Ikebana, foto do AVÔ e comidas.

MELISSA, 10 anos, é uma garota miúda, tem os cabelos longos e escuros, a pele cor de caramelo, usa roupas largas e uma meia de cada cor. AVÓ, 85 anos, é uma senhora de cabelos brancos com algumas rugas, é corcunda e, por isso, anda com certa dificuldade.

Mão de Avó coloca um prato com mochis (doce típico japonês) no Butsudan. Avó e Melissa estão de frente para o Butsudan. Avó pega três incensos da caixa, acende e coloca no pote de cerâmica. Melissa acompanha com os olhos o caminho que a fumaça faz, o olhar de Melissa encontra o Ihai. Melissa engole seco e se esconde atrás da Avó.

Melissa espia os elementos do Butsudan: flores, incensos, comidas, e encara o retrato do Avô. SOM DE FÓSFORO RISCANDO. Avó oferece três incensos à Melissa. Melissa hesita antes de pegar os incensos, Avó coloca uma mão nas costas de Melissa e delicadamente aproxima a menina do Butsudan. Com movimentos tímidos, Melissa pega os incensos e coloca no pote de cerâmica. Lentamente, Avó faz três reverências e bate duas palmas. Encolhida, Melissa repete os movimentos da avó, com movimentos curtos e rápidos. Com as mãos juntas na frente do corpo, Avó e Melissa fecham os olhos e ficam em silêncio. Os sons externos ao quarto ficam distantes e abafados.

SOM DE COMERCIAL DA BARBIE INTERROMPEM O SILÊNCIO BRUSCAMENTE. Melissa abre os olhos e confere se Avó está de olhos fechados. Melissa inclina o corpo para trás a fim de enxergar a TV no outro cômodo. Na TV passa um comercial da boneca Barbie. Os olhos de Melissa brilham. Uma luz amarela vinda do Butsudan ilumina o rosto de Melissa, com um som ressonante e cristalino. Melissa olha para o Butsudan, se espanta com a luz e fecha os olhos com força. A luz amarela se apaga.

Avó abre os olhos e nota Melissa com a cabeça baixa e olhos bem fechados. Avó passa a mão na cabeça de Melissa e sai do quarto. Melissa abre os olhos e encara o Butsudan.

2 INT - BANHEIRO - DIA

Banheiro claustrofóbico, possui uma pia e uma privada simples, uma cortina de plástico separa a área do chuveiro. O banheiro está tomado pelo vapor da água quente e sons ecoados de gotas pingando. Melissa está dentro de uma bacia abraçando as pernas e com a cabeça apoiada nos joelhos. A bacia é pequena demais para o tamanho da menina. Melissa fica estática por alguns segundos e em seguida se ajeita na água. Com a ponta dos dedos, Melissa dissipa as pequenas bolhas de sabão da superfície da água. Melissa pega um potinho e despeja água sobre a cabeça. Suspira e se ajeita novamente, o que faz com que uma parte da água caia da bacia. Melissa encara seu reflexo na água da bacia, tira uma mecha de cabelo do seu rosto e destrói o reflexo da água.

Melissa começa a mexer os dedos em movimento circular dentro da água. A partir das pulsações, começam a se formar manchas amarelas. SOM DE RISADAS AO LONGE. As manchas começam com um amarelo mais fraco e se intensifica conforme o aumento de tamanho das pulsações na água. O som da água se movimentando e das gotas pingando toma conta do recinto. Quanto mais forte o amarelo da água menos intensa é a cor de Melissa. O SOM DAS RISADAS aumenta junto com as manchas.

3 INT - SALA DE TELEVISÃO/DEVANEIO - DIA

Sala com sofá e uma televisão antiga. Melissa está sentada no chão assistindo a TV. Na televisão passa o comercial da "Barbie", com seu jingle levemente distorcido. A boneca usa um vestido rosa, tem os cabelos loiros e usa uma máscara branca sem detalhes, apenas com o buraco dos olhos e da boca. O comercial mostra a boneca fazendo diversas poses e termina com a boneca na

caixa. Melissa assiste o comercial atentamente e sorri, seus olhos brilham. Quando termina, Melissa estica os braços para pegar a caixa, e a distorção do som da televisão se agrava. Corta para corredor de bonecas.

4 INT - LOJA DE BONECAS/DEVANEIO - DIA

Melissa pega a caixa da prateleira. O corredor está cheio de bonecas "Barbie" mascaradas. Melissa caminha, quase saltitando, abraçada a caixa e observa as bonecas na estante.

SOM DE RISADA AO LONGE. Melissa para de andar e escuta atentamente, olha para a caixa que está segurando. A boneca da caixa inclina o rosto e sorri, dando risada. Melissa se assusta e solta a caixa. SOM DE RISADAS se intensifica. Melissa começa a correr. As bonecas nas prateleiras acompanham Melissa com os olhos e dão risada. Melissa enxerga uma cortina de banheiro no fim do corredor. Melissa corre em direção à cortina.

Entre os espaços vazios das prateleiras, vemos, no corredor ao lado, um vulto correndo junto com Melissa.

RISADAS se intensificam. Melissa percebe algo no corredor ao lado. Sem parar de correr Melissa olha para o lado, não vê nada. Melissa está bem próxima à cortina. Melissa volta a olhar para frente, protege o rosto com o antebraço, fecha os olhos e atravessa a cortina.

5 INT - CORREDOR DE ESCOLA/DEVANEIO - DIA

Ao abrir os olhos, Melissa se vê no corredor da escola. O corredor está vazio e o chão possui pequenas poças de água, como se fossem pegadas. Melissa olha para trás e a cortina por onde entrou agora é uma parede.

Melissa caminha pelo corredor acompanhando as poças no chão. Melissa avista uma sala, se aproxima e com cuidado espia pela janela da porta. A sala está cheia de crianças mascaradas, sentadas olhando para frente estáticas, que sussurram e dão risada baixinho. Com os olhos, Melissa percorre os elementos da sala: lousa, carteiras, quadros e alunos. O olhar de Melissa encontra MONSTRO sentado na última cadeira da sala. Monstro tem o corpo humanoide e vermelho e usa uma máscara branca. Monstro olha de súbito para Melissa. Melissa se assusta e cai de bunda, fazendo um splash sonoro ao cair e causando riso nos alunos da sala.

6 INT - EMBAIXO D'ÁGUA/DEVANEIO - DIA

Melissa cai dentro da água e afunda desacordada. Ao longe SOM DE RISADAS DISTORCIDAS e de água se movimentando.

AVÔ

(ao longe e distorcida pela água) Melissa!!

Melissa abre os olhos e desesperada procura pela superfície, olha para cima e vê o vulto do MONSTRO distorcido pela água olhando para ela. Melissa solta o ar.

7 INT - LIMBO/DEVANEIO - DIA

Espaço branco e vazio, com um espelho d'água. Melissa está deitada desacordada. Os olhos de Melissa se abrem. Melissa senta e tosse. Melissa percebe seu reflexo deformado na água em movimento e observa. Quando a água para de se movimentar e o reflexo se reconstrói, Melissa percebe que seu reflexo está usando uma máscara.

Melissa intrigada encara o reflexo, coloca as mãos no espelho d'água. O reflexo toca a mão de Melissa e pequenas pulsações surgem na água, como se um gigante caminhasse por perto. A partir das pulsações, o reflexo de Melissa se transforma no Monstro. Melissa dá um passo para trás. O Monstro tira a mão que tocou Melissa para fora da água, em seguida a cabeça e o tronco e por último as pernas. O Monstro tem o corpo vermelho e deixa um rastro por onde passa.

Melissa atônita se afasta de ré. O Monstro avança em sua direção e Melissa sai correndo. Monstro vai atrás de Melissa.

Após correr um tanto, Melissa vê uma fumaça e uma luz amarela, ouve um som ressonante e cristalino, e decide correr em direção a esses elementos. Melissa vê ao longe um Butsudan gigante.

Melissa para e encara o Butsudan gigante, olha para trás e vê o Monstro se aproximando. O Monstro não demonstra nenhum sinal de cansaço. Receosa, Melissa respira fundo e corre em direção ao Butsudan.

8 INT - BUTSUDAN/DEVANEIO - DIA

Melissa entra e se vira para a porta do Butsudan, fecha os olhos e prende a respiração. As portas do butsudan se fecham deixando o Monstro para fora. Melissa abre os olhos e solta o ar, aliviada.

Melissa se vira para o altar e seus olhos brilham com a grandiosidade dele. O som do ambiente é como o som grande e reverberado de um templo. Então, decide escalar o Butsudan até o altar. Melissa sobe o primeiro degrau e escala o pote de incenso, caminha pelo pote até o próximo degrau, escala o segundo degrau e limpa os pés sujos de cinzas, olha para o altar e sente uma certa vertigem. Melissa respira fundo, escala o altar e observa os ideogramas gravados nele.

Melissa caminha pela borda do altar e brinca de se equilibrar e ri da brincadeira. Então Melissa nota seu reflexo no altar, fica séria e se olha cautelosamente, observando os detalhes do rosto: cabelo, olhos, nariz, boca, orelhas. Melissa coloca os fios de cabelo caídos no rosto atrás da orelha, olha em seus olhos no reflexo e vê o Monstro atrás dela, de súbito olha para trás. Vazio. Melissa está sozinha no Butsudan. Melissa volta a olhar para o reflexo.

No reflexo: O Monstro coloca uma máscara em Melissa. Tinta vermelha desce pela máscara e pinta o corpo de Melissa.

Melissa toca no rosto desesperada, porém a máscara está apenas no reflexo, olha para as suas mãos. As mãos não estão vermelhas. Melissa olha para o reflexo, mas não há mais nada refletindo.

A respiração de Melissa acelera. Melissa tenta manter a calma e olha para os elementos do butsudan (porta, pote de incenso, degraus), volta a olhar para o Ihai e o Monstro está em sua frente, materializado.

O Monstro parte para cima de Melissa. Melissa se desequilibra e cai do altar. O Monstro mergulha na queda e envolve Melissa com seu corpo vermelho. Melissa apavorada se debate contra o Monstro. O corpo do Monstro aumenta e envolve Melissa, dificultando seus movimentos. O corpo do monstro aumenta até quase engolir Melissa. Os sons intensos da luta são suspensos bruscamente.

AVÔ
(sussurrando) Melissa!

Melissa se debate e consegue livrar uma das mãos, faz força e alcança a máscara do Monstro e puxa a máscara. A máscara libera um rastro amarelo que se alastra. Melissa prende o ar surpresa. O corpo do Monstro se dissolve em amarelo e revela Avô abraçando Melissa. Os olhos de Melissa enchem d'água. Melissa retribui o

abraço. A imagem de Melissa abraçando Avô se transforma em pequenas pulsações.

9 INT - BANHEIRO/DEVANEIO - DIA

As pulsações se transformam nos círculos que Melissa faz na água da bacia. Melissa está na bacia e faz movimentos circulares na água com os dedos. As manchas amarelas estão intensas e o corpo de Melissa pálido. Gradativamente, as manchas vão diminuindo e a cor de Melissa se restabelece. Melissa para de fazer os movimentos circulares. A pele de Melissa volta ao tom vivo de antes. Os olhos de Melissa estão marejados. A água fica com uma gota vermelha não dissipada.

FIM

4. Pré-produção e pandemia

4.1 Formação de equipe

Dentro do Curso Superior do Audiovisual e do seu respectivo Departamento de Cinema, Rádio e Televisão, ficou evidente para os idealizadores do projeto *Insolúvel* que seria difícil realizar uma animação complexa sem algum apoio que fosse além do conhecimento e da infraestrutura oferecida pelo processo de graduação.

O Grupo de Estudos de Animação Pequi, criado pelos alunos do Audiovisual da ECA-USP no ano de 2013, e gerido por diversos alunos interessados pelo médium da animação, foi fundamental tanto para a troca de conhecimento e experiência na área, quanto para a união de pessoas com interesses em comum a fim de montar uma equipe para um projeto que precisaria de grande mão-de-obra.

Foi utilizada como referência e guia desde o início da pré-produção do filme relatos e outras experiências de projetos passados realizados dentro do grupo de estudos, ou com seu apoio. Percebeu-se a necessidade de grande organização e cooperação entre os membros do grupo como equipe.

Durante as reuniões mensais do Pequi, foi realizada a proposta de participar do projeto, concomitantemente a uma postagem nas redes sociais do departamento para medir o interesse do corpo discente no projeto. Diversas pessoas de turmas distintas do Audiovisual manifestaram interesse, e possibilitaram a compreensão de que o projeto teria grande potencial e era interessante para entusiastas da animação.

Através de análises técnicas do roteiro, determinou-se que os processos que seriam mais complexos e trabalhosos eram o de direção de arte e da animação em si, que seria frame a frame. O volume de trabalho e o interesse específico de cada estudante entrando no projeto foi o critério que usamos para dividir as pessoas em uma grande equipe de Arte, comandada pela diretora de arte Lígia Agreste, e a equipe de animação, comandada pela diretora Letícia Midori. Por muitos se interessarem por ambos processos, os dois grupos tinham membros em comum.

O processo de sonorização do filme ainda estava muito abstrato e distante da prática. E por demonstrar ser um trabalho menos volumoso e carregado, a equipe de som permaneceu pequena, centralizada no comando de Angie Lopez.

Por fim, junto à direção e coordenação do projeto, estavam o produtor Dener Yukio, que desde o início se dedicou na construção do projeto; e Gláucia Tiemi, que entrou como uma assistente de direção ou coordenadora de produção, que também se identificou com o tema de *Insolúvel* e foi essencial para a organização do complexo e ramificado processo de produção da animação.

As equipes de arte e animação passaram a se reunir numa frequência bi-semanal. Enquanto os responsáveis pela arte pensavam no desenvolvimento de conceitos para cenários e personagens através de *brainstorms* coletivos, os animadores se organizavam e conversavam sobre o eventual processo de animação, tematizando o revezamento de trabalho na infraestrutura limitada.

Ambos os processos se mostraram extremamente ricos para todos envolvidos, principalmente pelo fato do projeto como um todo ser encarado como uma prática de um grupo de estudos horizontal, onde todos tinham voz, questionamentos, dúvidas e posicionamentos. Pela temática pessoal e social do projeto e pelo seu potencial criativo, essas reuniões iniciais foram de grande aprendizado e soma coletiva, demonstrando a importância de processos como esse dentro de equipes grandes de animação. Ninguém sabia exatamente como fazer, mas iriam descobrir juntas.

Ao mesmo tempo que essas etapas iniciais demonstraram o potencial do trabalho coletivo e em equipe em um projeto de animação, também ficou claro que nossa desorientação e necessidade de recorrer a experiências anteriores do corpo discente ocorreram devido à uma falta de instrução e preparação do Curso Superior do Audiovisual e seu corpo docente de tratar da mídia de animação e seus processos de forma prática, além de não compreender a infraestrutura necessária para tal, conforme detalha-se a seguir.

4.2 Software

Era do conhecimento de todos dentro do Departamento de Cinema Rádio e Televisão da ECA-USP que todos os projetos de animação realizados no departamento até então eram feitos com investimento e infraestrutura improvisada pelos próprios alunos realizadores em questão. Nunca se esperou que o

departamento se mobilizasse para a prática de projetos animados da mesma forma que com projetos *live-action*, ou se houve essa esperança, a frustração com a falta de preparo tanto técnico quanto didático sobre o assunto fez com que o corpo discente se organizasse com seus próprios recursos para realizar suas visões.

Logo, porém, percebeu-se que não seria possível fazer o mesmo. *Insolúvel* seria um projeto de grande escala e complexidade, com uma animação 2D frame a frame que necessitaria de um software para *workflow* de animação profissional. Além disso, não caberia, dentro do baixo orçamento oferecido pelo departamento, juntamente com nossos pequenos investimentos pessoais no projeto, o alto preço para providenciar esse meio de produção essencial.

Tendo isso em mente, primeiramente foi selecionado o software ideal através de uma análise de vantagens e desvantagens no funcionamento, *workflow* e custo-benefício. Com isso chegamos a conclusão de que o ToonBoom Harmony 20, da ToonBoom Animation, seria o software ideal, tanto por ser um dos mais utilizados no mercado e na indústria da animação, quanto por ter ferramentas abrangentes e completas para todo o processo de produção.

Com esse caminho, foi proposto ao grupo Pequi como um todo utilizar o software como ferramenta para estudos e prática, já que tanto *Insolúvel* quanto eventuais futuros projetos realizados através dele poderiam ser peça fundamental do aprendizado de como lidar com o *workflow* e prática de animação. Entendendo a necessidade por algo em comum, os cabeças de equipe do projeto, com apoio assinado de todos os membros do grupo Pequi, nos posicionamos diante a chefia do departamento requisitando a aquisição do software.

Mesmo com compreensão do corpo de funcionários e docentes, a compra do software encontrou diversas dificuldades burocráticas, mas aos poucos conseguimos, com a ajuda do professor João Paulo Schlittler, obter uma instalação do software, que foi aplicada no computador do Grupo de Estudos de animação Pequi no início de 2020, com validade de um ano. Até então, pensava-se que o projeto fosse finalizado junto ao vencimento de sua instalação, mas os inúmeros obstáculos do decorrer de 2020 com a pandemia de Covid-19 não estavam previstos.

4.3 Pandemia

A pandemia de COVID-19 chegou como um impacto para o Brasil inteiro e afetou a graduação de alunos de ensino superior de forma generalizada. Não foi diferente para a equipe do projeto *Insolúvel*. Conforme discutido previamente, o processo de produção e animação do filme seria extremamente trabalhoso e dependeria de uma organização precisa da equipe, rotacionando períodos de trabalho usando o PC do laboratório do Pequi, o único que continha a instalação da licença ToonBoom.

Com a quarentena instaurada porém, o prédio do departamento na ECA-USP foi fechado para a segurança de alunos, professores e funcionários, bloqueando o acesso à licença do ToonBoom, que não poderia ser reinstalada em outro computador pessoal da equipe. Mesmo entrando em contato com o pessoal da empresa desenvolvedora do software, não conseguimos fazer essa transferência mesmo na situação extraordinária de uma pandemia.

Ficou evidente rapidamente também que o problema não era só o acesso ao software, mas sim a impossibilidade de oferecê-lo para os animadores trabalharem com ele. Não haveria como realizar o revezamento da equipe de 15 pessoas mesmo se fosse possível re-instalar a licença ToonBoom em outra máquina. Pensando na segurança de todos, e nas particularidades infraestruturais que cada um teria trabalhando no projeto de casa, entendeu-se que não seria possível cobrar disponibilidade ou condições de trabalho da equipe de animação. Por isso, decidiu-se interromper o processo de produção da animação antes de se iniciar, e levar o processo do projeto como um grupo de estudos aberto a quem pudesse participar. Enquanto isso, o animatic, ainda em processo de desenvolvimento, continuaria sendo realizado e discutido pelos cabeças de equipe, no caso, Letícia, Angie, Gláucia, Lígia, Dener e Arthur.

A partir de então, se tornou compulsório trabalhar num ritmo extremamente lento e com diversos empecilhos, não podendo seguir com a produção e animação do filme em si, mas aproveitando o tempo “perdido” para pensar melhor na estrutura, timing, decupagem e roteiro do filme, ainda em pensamento durante a discussão do animatic. Como o resto da equipe de animação e arte teria suas próprias dificuldades para enfrentar durante a pandemia, acabamos centralizando e desacelerando o trabalho como um todo.

Por um lado, o tempo enorme para pensar melhor na estrutura do filme deu mais clareza do caminho narrativo e estético do projeto; por outro, uma ansiedade se instalou entre principalmente Letícia e Angie, temendo que o projeto não conseguisse ser terminado.

Com o final de 2020 e o prazo original para finalizar o processo chegando, foi central o diálogo estabelecido entre o departamento do Audiovisual da USP e os alunos para entender como proceder diante do interrompimento das atividades durante a pandemia, e se haveria alguma possibilidade de retomá-las. Ao mesmo tempo, o início da “segunda onda” do COVID já estava acontecendo, e o número de vítimas subia novamente, demonstrando que apesar das previsões e propostas de retorno provisórias oferecidas pelo departamento, a imprevisibilidade da pandemia não dava garantia do acesso às ferramentas necessárias dentro do espaço da universidade.

Além disso, a licença do software ToonBoom iria expirar logo no início de 2021, e perderíamos a ferramenta que lutamos tanto para conseguir, sem ter também uma garantia sobre se ou quando seria possível renovar o software. A situação indicava que seria necessário se organizar como equipe reduzida e em acordo com o departamento para finalizar o projeto enquanto TCC de uma forma diferente.

Através de diálogos com a orientadora Vânia, chegou-se no consenso de que a entrega do projeto seria simplificada, e que ao invés de entregar um filme completo, com a animação final, seria possível entregar um animatic completo, sonorizado e mais detalhado, o mais próximo do resultado final possível dentro os limites da natureza rascunhada do animatic. Este animatic seria entregue junto a esta monografia, com um relatório completo do processo e uma “bíblia do desenvolvimento e gênese do projeto”.

Com essa simplificação, foi eliminada a necessidade de mobilização de diversos estudantes do curso que inicialmente iriam fazer parte da equipe de animação do projeto, evitando que tivessem que se deslocar para o CTR ou se desdobrar para conseguir infraestrutura para trabalhar de casa. A equipe foi dispensada, tendo o reconhecimento da ajuda coletiva durante o desenvolvimento inicial do projeto, e a centralização do trabalho nos cabeças de equipe teve continuação, com foco em aprimorar o animatic, ainda sob o mesmo processo de discussão cena-a-cena até chegar num resultado mais polido possível.

Com esse novo caminho, o animatic teria seu desenvolvimento até o mês de maio, para que sua sonorização acontecesse no mês de junho e julho, tudo concomitantemente à escrita desta monografia. Tendo mais clareza da possibilidade de resolução e fechamento da etapa do ciclo, Angie e Letícia substituíram a ansiedade pela determinação de se formar com um projeto que amam, mas infelizmente tendo que abrir mão de executá-lo em sua visão completa.

5. Desenvolvimento do conceito visual

5.1 Primeiras ideias

As primeiras ideias do visual da personagem principal surgiram de rabiscos da diretora. A personagem surgiu de maneira espontânea, antes de iniciarmos o projeto Insolúvel Melissa já existia. Utilizando esses primeiros esboços como base, então fomos construindo uma identidade visual mais refinada.

Figuras 3 e 4 - Primeiros Esboços



Fonte: do autor

As referências e inspirações foram muito importantes para a construção visual do curta. Para Melissa, em um primeiro momento, encontramos na arte tradicional japonesa uma inspiração inicial. Apesar das imagens serem sempre mulheres adultas, foi possível entender quais eram as sensações que elas transmitiam e quais elementos eram responsáveis por essas sensações, a partir deste ponto de vista,

começamos a delinear quais eram os nossos objetivos visuais para Melissa e, também, para todo o curta.

Figura 5 - Referência para construção visual de Melissa



KOTONDO, Torii. [*Combing Her Hair*]

Em seguida, procuramos delinear melhor os traços okinawanos que desejávamos para a personagem. Essa pesquisa se deu dentro dos nossos lares, com familiares e amigos descendentes de Okinawa. Assim, conseguimos escapar do estereótipo japonês e nos aproximarmos de uma representação mais próxima dos fenótipos okinawanos, como os olhos mais amendoados, nariz mais largo e o tom de pele mais próximo ao caramelo.

O curta nasceu como um projeto exclusivamente visual. Portanto, a arte era o nosso principal elemento. Nosso objetivo era criar uma conexão com o espectador

através das formas, cores e composição, produzindo, assim, uma sensação sinestésica. Por isso, era importante que Melissa fosse uma personagem visualmente completa, uma vez que o curta não possui falas.

Para que esse objetivo fosse alcançado precisávamos de uma pessoa exclusivamente responsável pela arte. Já na disciplina de Projeto Temático Orientado começamos a pensar em pessoas que poderiam desempenhar o papel de Diretor(a) de arte. O primeiro nome que surgiu, de modo orgânico, foi o de Lígia Agreste, e para a nossa felicidade ela aceitou participar do curta. Então, a partir desse momento, a parte visual passou a ser comandada por Lígia.

5.2 Equipe e workflow

Insolúvel sempre foi um projeto coletivo e com a Arte não poderia ser diferente. Em acordo com a diretora de arte, fizemos um chamado no Grupo de Estudos de Animação Pequi para conseguir voluntários para a equipe de arte. Mais uma vez, para nossa felicidade, muitos membros do grupo se interessaram em fazer parte da equipe.

O trabalho de arte começou no segundo semestre de 2019. Em um primeiro momento, a diretora e a diretora de arte se reuniram para definir uma linha visual a ser levada como referência. Foi realizada uma pesquisa em diversos materiais artísticos e decidimos por encontrar um meio termo entre proporções realistas e proporções cartunescas.

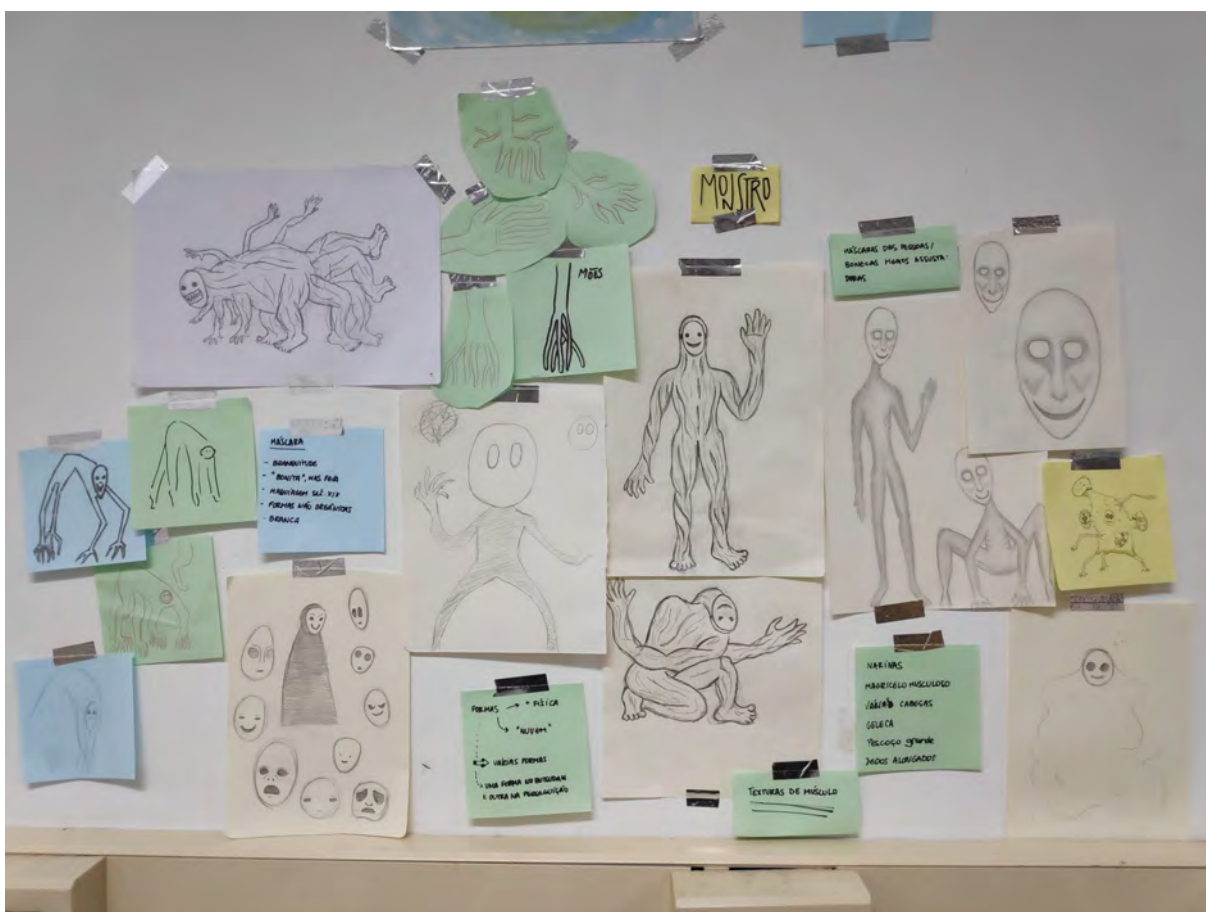
A partir desse ponto começamos a nos reunir com a equipe de arte a cada duas semanas. A ideia era que todos pudessem contribuir e opinar, independente da habilidade artística. Assim, na primeira reunião combinamos com a equipe nossas ideias de workflow e ouvimos as considerações dos participantes para que encontrássemos um método que funcionasse para nós. Por fim, ficou acordado que a cada reunião discutiríamos um tópico e que os integrantes trariam ideias e o caminho escolhido para aquele tópico específico seria feito em conjunto e, no final, a diretora de arte reuniria as ideias em um design único.

Trabalhamos desta forma durante um semestre todo e essas reuniões foram muito proveitosas para o curta. Assim, foi possível dividir as tarefas sem que pesasse para nenhum dos voluntários. O processo de criação passou a ser leve e

descontraído. Mas ao mesmo tempo, muito eficiente. Com mais pontos de vista foi possível criar um estilo único e que atendesse aos nossos objetivos.

Com a chegada da pandemia tivemos que interromper os encontros presenciais da equipe de arte. De início, conseguimos manter as atividades online, contudo, com o passar do tempo foi ficando complicado dar continuidade a esse método. Então, decidimos manter as tarefas e entregas da arte concentradas na Lígia enquanto a pandemia não cessasse. Até a entrega deste relatório, não conseguimos retornar às atividades com a equipe de arte. Pretendemos retornar essas atividades em conjunto assim que possível.

Figura 6 - Painel de ideias do personagem Monstro produzido pela equipe de arte.



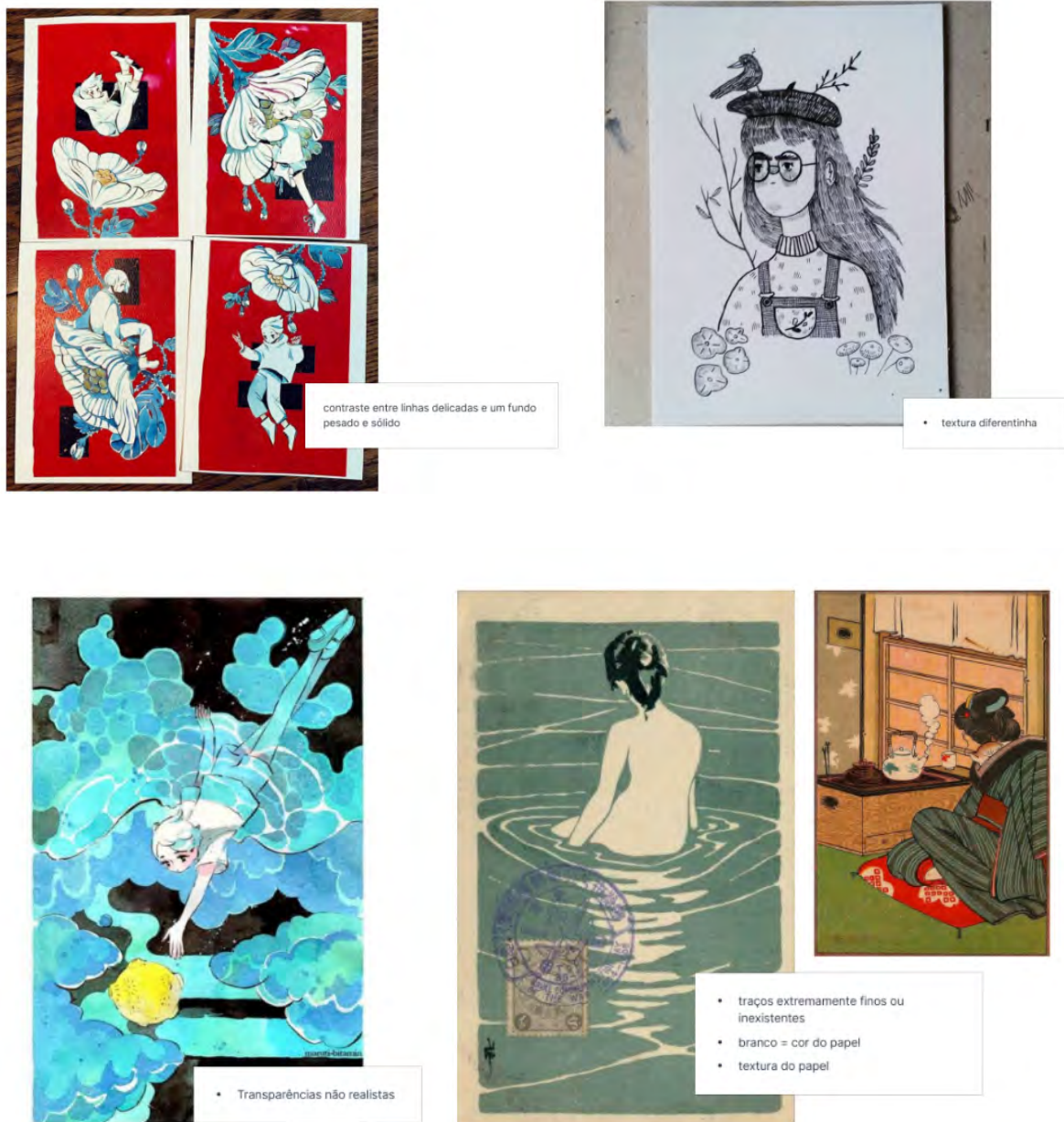
Fonte: do autor

5.3 Referências e inspirações

Para o desenvolvimento do conceito visual foi muito importante alinharmos nossas ideias com a diretora de arte. Para isso, a diretora e a diretora de arte

realizaram uma pesquisa de estilos que elas imaginavam para o curta e com isso puderam comparar interesses e interpretações em comum e definir uma linha de raciocínio única para a arte.

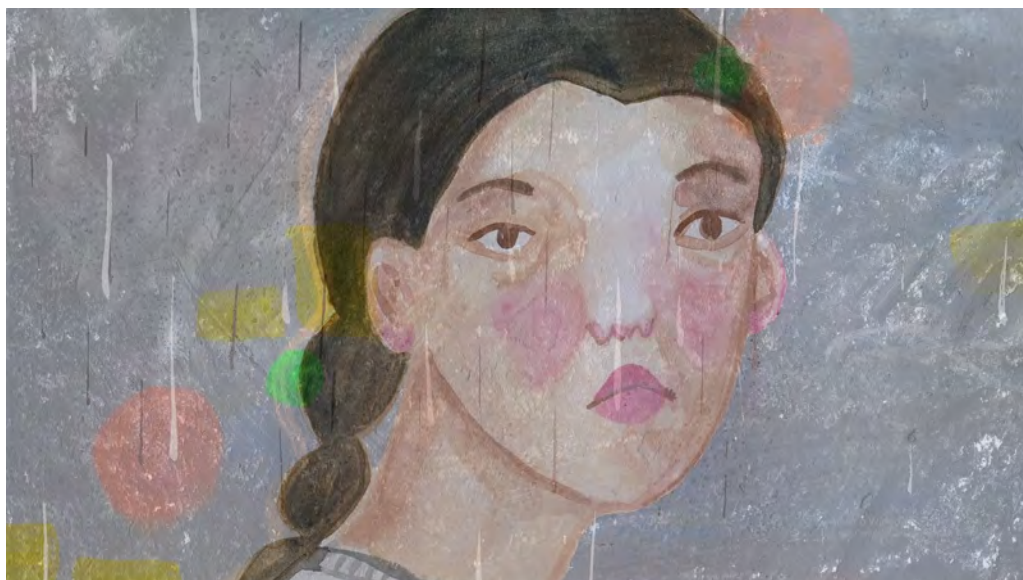
Figura 7: Moodboard de referências para a direção de arte



Fonte: Montagem a partir de imagens coletadas nos sites Instagram e Tumblr. Disponíveis em
https://www.instagram.com/maruti_bitamin/?hl=pt <https://www.instagram.com/laura.arroz/?hl=pt>
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d3/Postcard_by_Ichijō_Narumi.jpg
<https://magictransistor.tumblr.com/post/132690447566/ehagaki-sekai-絵葉書世界-late-meiji-era-postcards>

Nossa principal referência estética foi um curta de 2018, dirigido por Alexa Lim Haas e intitulado *Agua Viva*. O filme traz combinações de cores e texturas que nos interessavam muito. Além disso, o design da personagem principal reunia o equilíbrio entre as proporções realistas e não realistas que procuramos para as personagens.

Figuras 8 a 12 - Frames do curta *Agua Viva*





Fonte: AGUA VIVA. Direção: Alexa Lim Haas. Produção desconhecida. Japão, 2018. Disponível em <<https://vimeo.com/304046701>>

Para os elementos místicos do sonho nos inspiramos muito em *A viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*), clássico de Hayao Miyazaki de 2001. De maneira geral, os filmes de Hayao Miyazaki e Isao Takahata nos inspiram muito, desde a narrativa à construção dos personagens. As principais referências que *A viagem de Chihiro* nos trouxe foram o visual do Monstro e o humor de Melissa.

Figuras 13 e 14 - Frames de *A Viagem De Chihiro*



Fonte: A VIAGEM DE CHIHIRO. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Studio Ghibli. Japão, 2001. Streaming.

Moana: um mar de aventuras (Moana), filme da Disney de 2017, dirigido por Ron Clements e John Musker, também foi uma grande inspiração para o visual de *Insolúvel*. Utilizamos esse filme como referência para o visual da personagem principal, para as cenas com água e também para a aparição do espírito do Avô. Apesar do padrão Disney estar muito distante da nossa produção, Moana foi muito importante tanto para a construção visual quanto para a evolução narrativa do curta.

Figura 15 - Frame de Moana - Um mar de aventuras



Fonte: MOANA - UM MAR DE AVENTURAS. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Disney. EUA, 2017. Streaming.

Para as cenas em que Melissa entra no Butsudan, tivemos como referência o curta *Sanjay's Super Team*, de Sanjay Patel, 2015. O curta surgiu em uma reunião de arte por um dos membros da equipe que notou a similaridade entre as histórias. Nós adoramos o curta e nos surpreendemos com a semelhança entre as narrativas. Foi ótimo para entendermos como produzir um ambiente em escalas diferentes, sem causar estranhamento.

Figura 16 - Frame do curta *Sanjay's Super Team*



Fonte: SANJAY'S SUPER TEAM. Direção: Sanjay Patel. Produção: desconhecida. EUA, 2015.

5.4 Desenvolvimento dos personagens

Figura 17: esboço de Melissa



Fonte: do autor

O desenvolvimento do conceito visual dos personagens começou a partir de ideias e desenhos da diretora. O primeiro personagem a ser trabalhado foi Melissa. As primeiras ideias para Melissa eram personagens genéricos, sem muita expressão

ou particularidades. Entretanto, essas ideias iniciais já traziam algumas características para Melissa, como os cabelos longos e a expressão facial mais séria.

Figura 18 - Esboço da personagem Melissa na bacia produzido pela diretora



Fonte: do autor

Nosso objetivo era acrescentar algumas características físicas que representassem algumas características psicológicas de Melissa. Para isso, fizemos uma breve descrição da personagem para todos da equipe e pedimos para que eles fizessem um desenho de uma pessoa com essas características. Então, reunimos todos os desenhos em um painel e discutimos as formas que se repetiam e selecionamos pontos fortes de cada desenho. No fim daquele dia, tínhamos um caminho visual bem definido para Melissa.

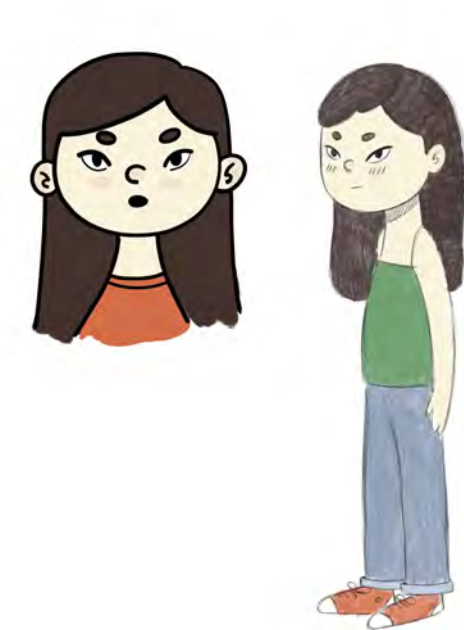
Figura 19 - Painel de ideias para Melissa



Fonte: do autor

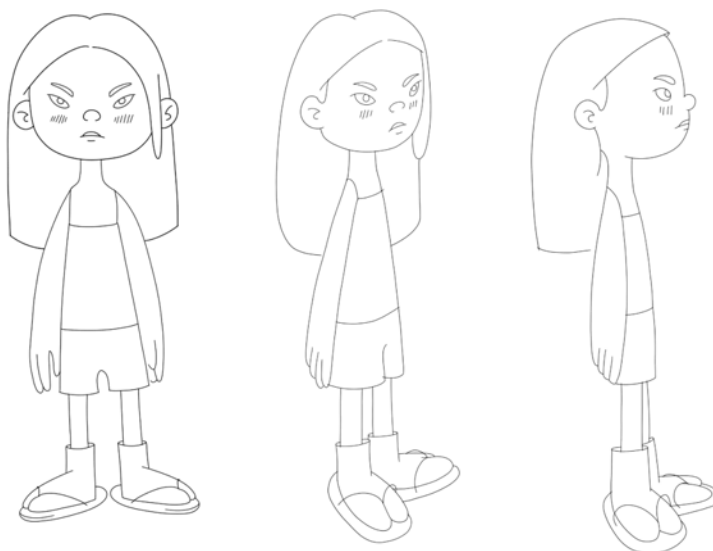
Após selecionarmos as ideias principais, Lígia começou a desenhar a personagem. Tivemos algumas versões até chegarmos no conceito visual final.

Figura 20 - Primeira versão de Melissa feita por Lígia Agreste



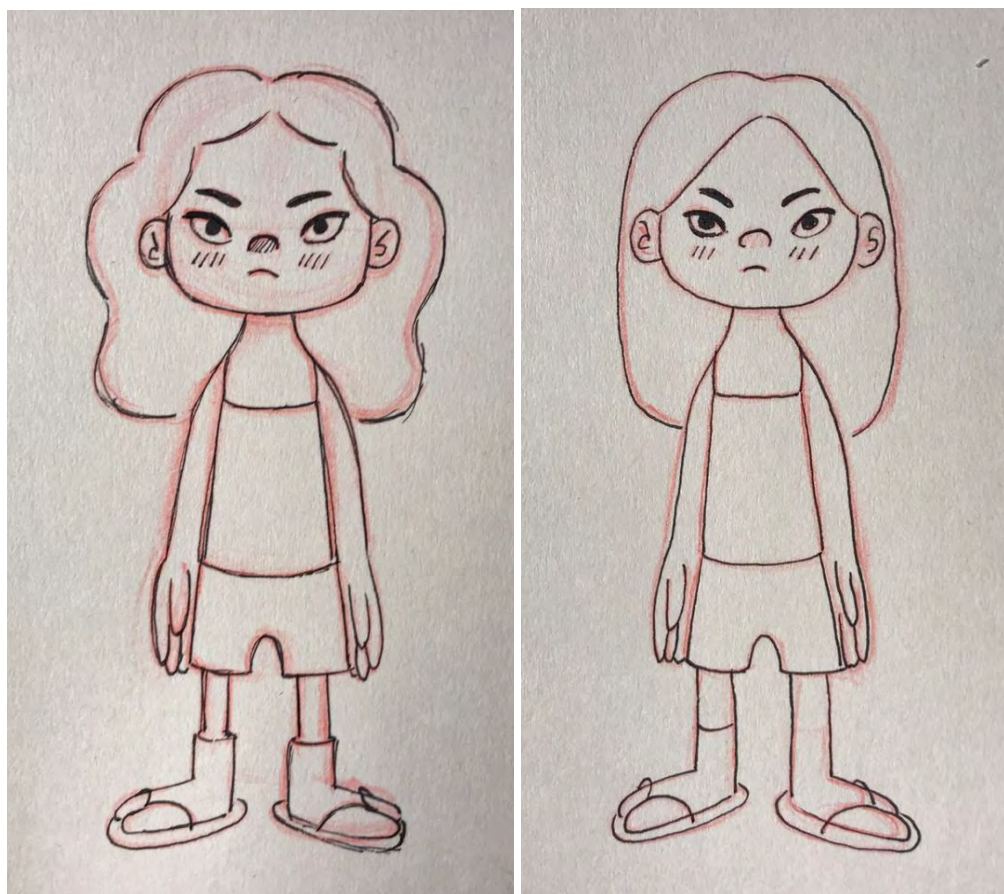
Fonte: do autor

Figura 21 - Segunda versão de Melissa feita por Lígia Agreste.



Fonte: do autor

Figuras 22 a 24 - Terceira versão de Melissa feita por Lúgia Agreste.



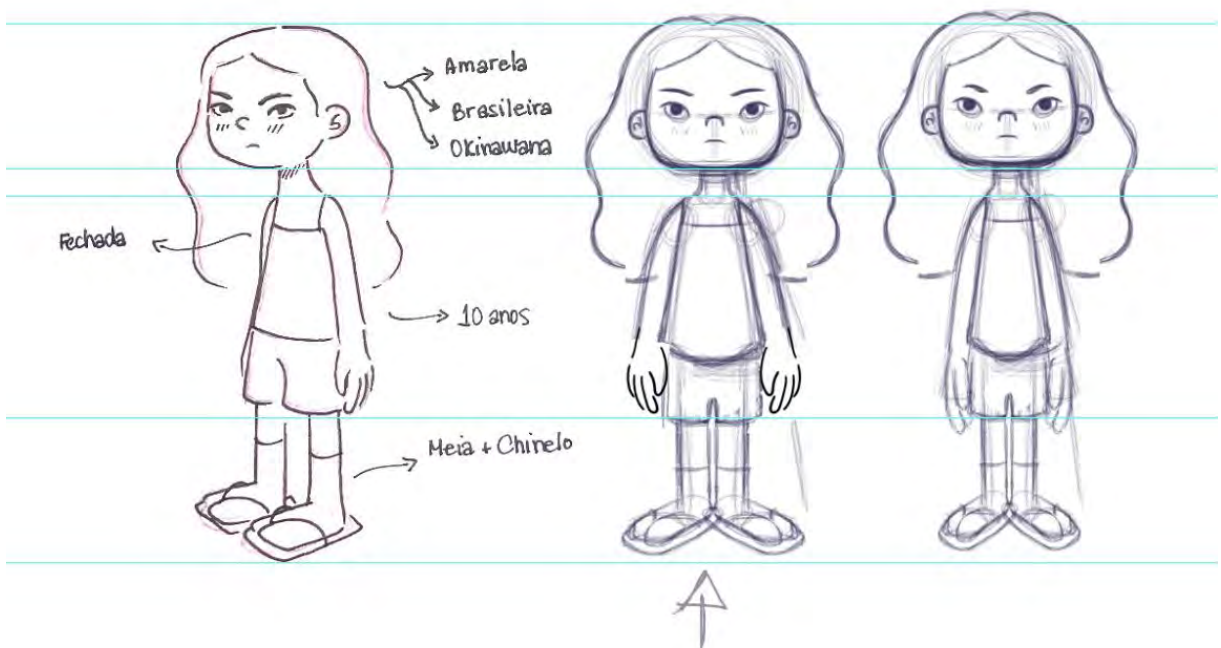
Fonte: do autor.

Figura 25 - Quarta versão de Melissa feita por Lígia Agreste.



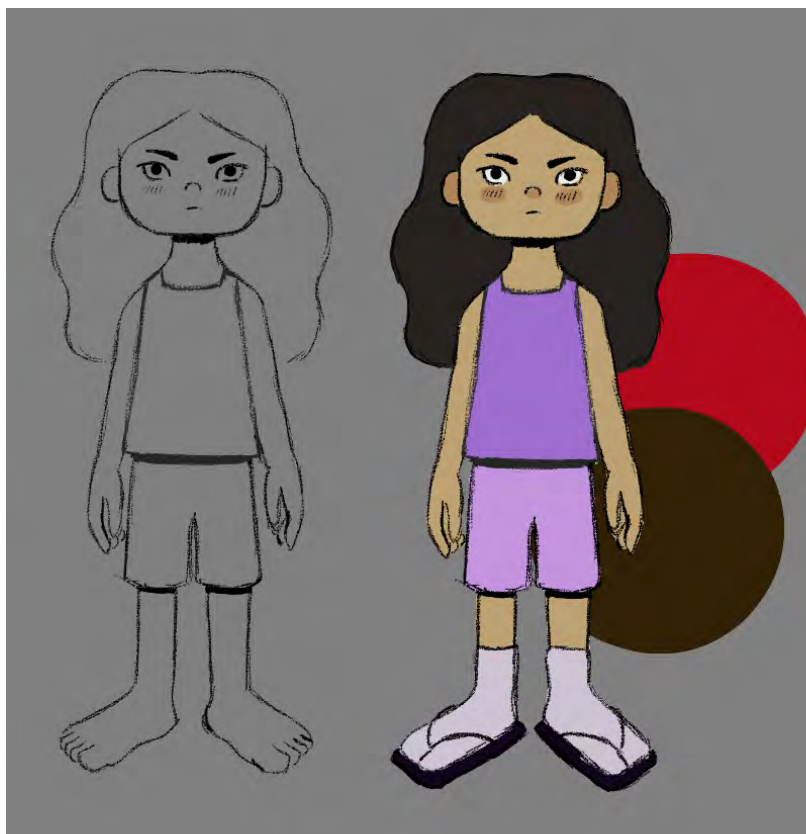
Fonte: do autor.

Figura 26 - Quinta versão de Melissa feita por Lígia Agreste.



Fonte: do autor.

Figura 27 - Versão final de Melissa feita por Lígia Agreste.

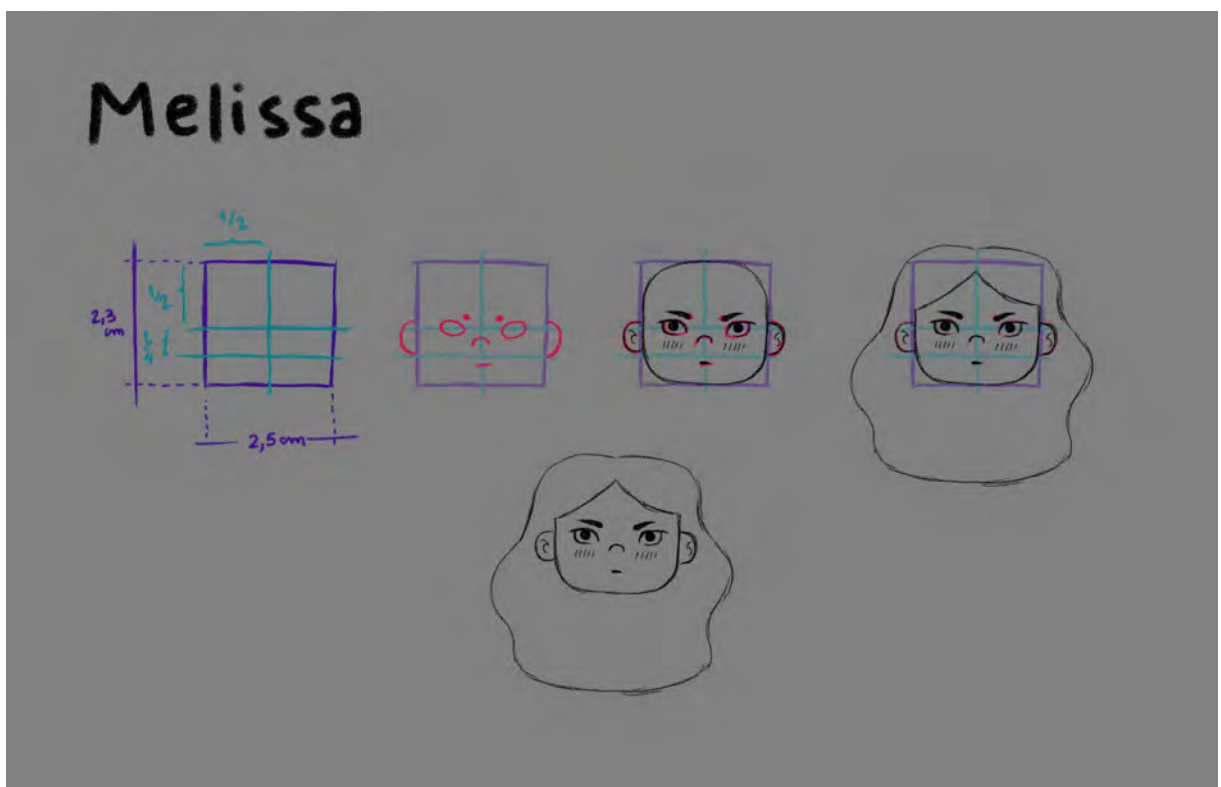
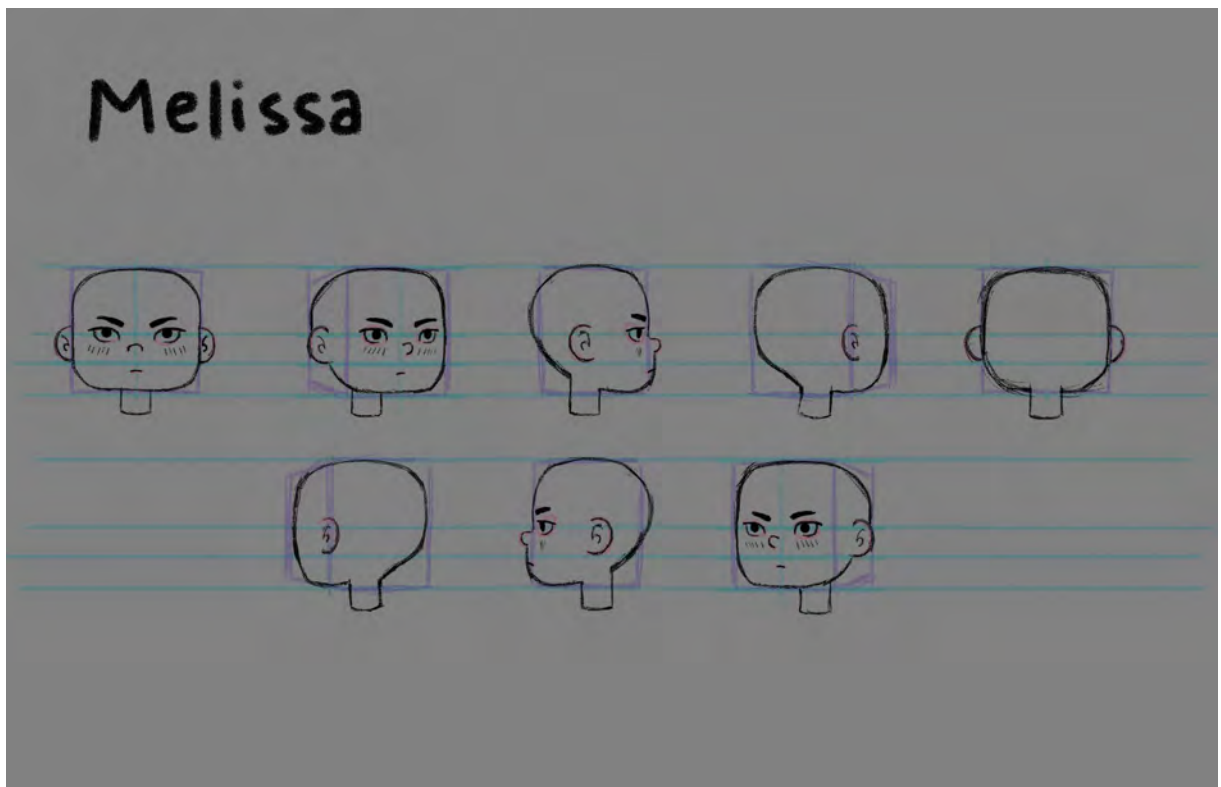


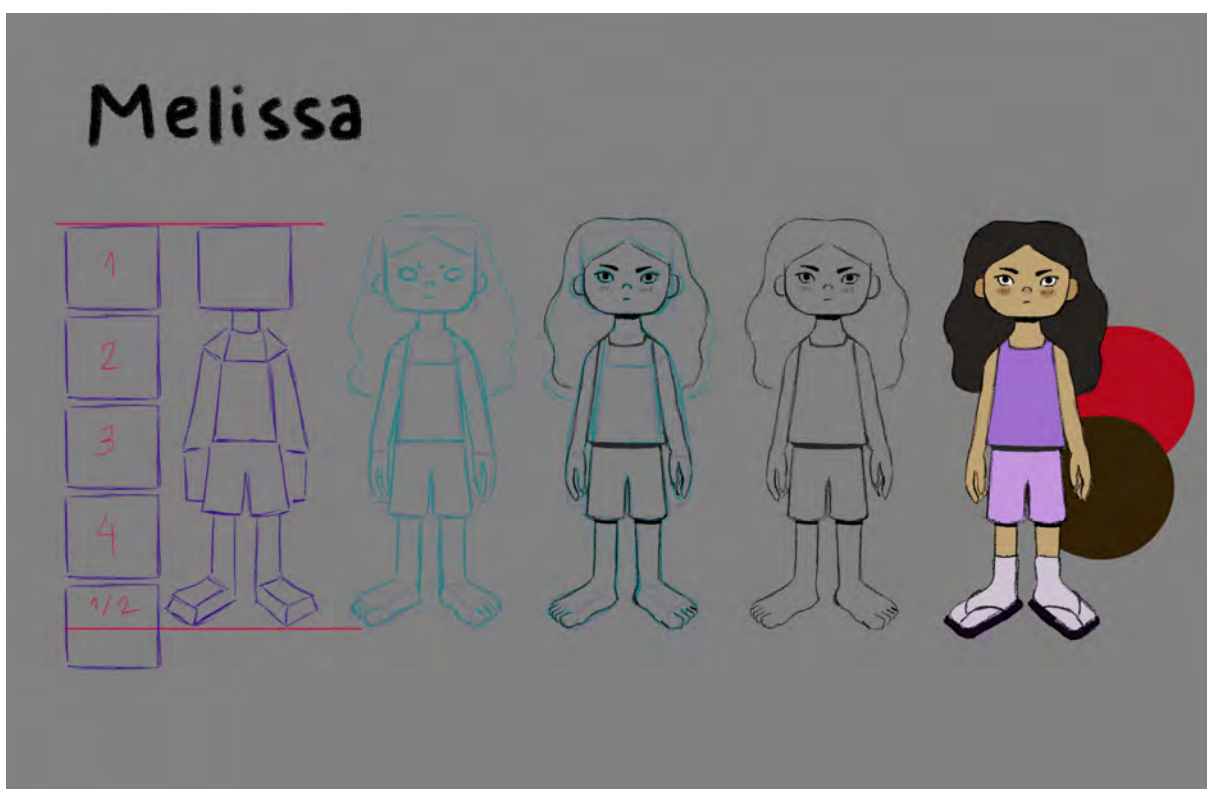
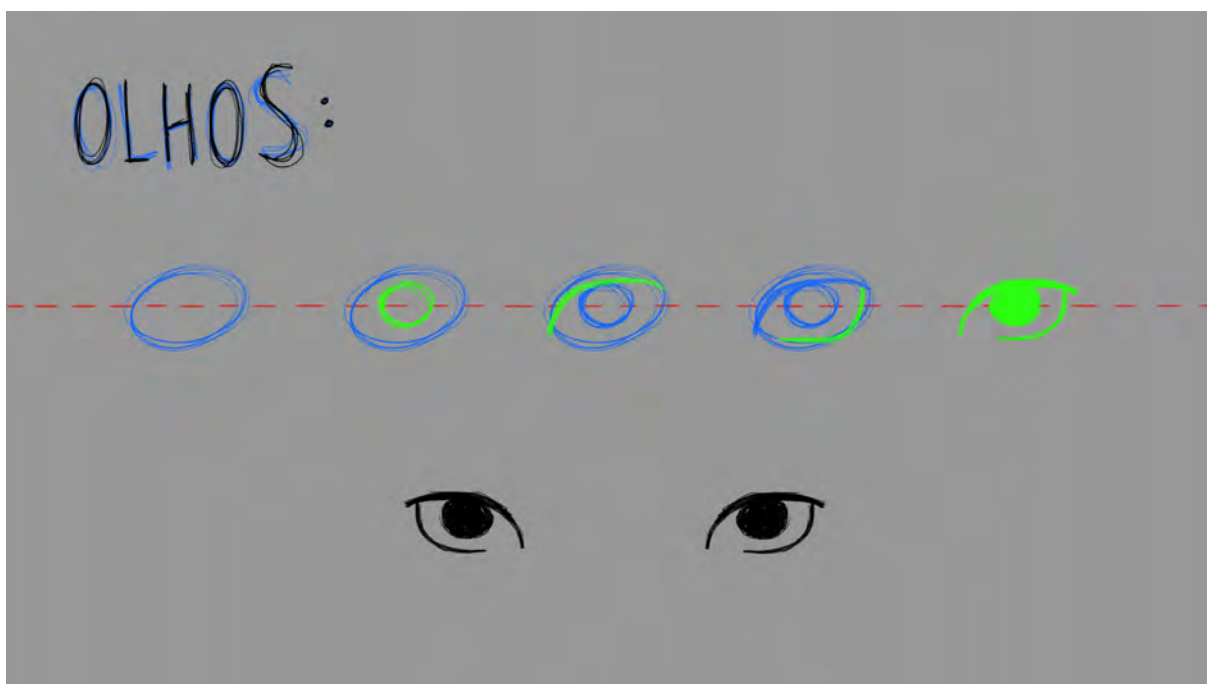
Fonte: do autor.

Após alguns meses de trabalho chegamos na versão final da personagem. Escolhemos deixar as formas mais quadradas para que combinasse com a personalidade mais fechada de Melissa. Também decidimos deixar as proporções do rosto um pouco mais realistas para que a personagem ficasse mais equilibrada.

O último passo era, então, fazer um manual da personagem para que a equipe de animação pudesse ter as instruções de como desenhar corretamente a personagem, sem modificar as proporções. A seguir o manual produzido pela diretora de arte.

Figuras 28 a 31 - Manual da personagem Melissa feito por Lgia Agreste.





Fonte: do autor.

Nosso objetivo era reproduzir esse mesmo método com os outros personagens, contudo, por conta da pandemia, não foi possível. Antes do departamento fechar conseguimos iniciar os estudos de imagem do Monstro.

The collage is a collection of hand-drawn sketches and text notes on a whiteboard, organized into two main sections. The left section features a large drawing of a multi-limbed creature, a green mask, and a blue sticky note titled 'MASCARA' with a list of items. The right section features a large drawing of a muscular figure, a green sticky note titled 'MOLSTRO', and a green sticky note titled 'NARINAS' with a list of items.

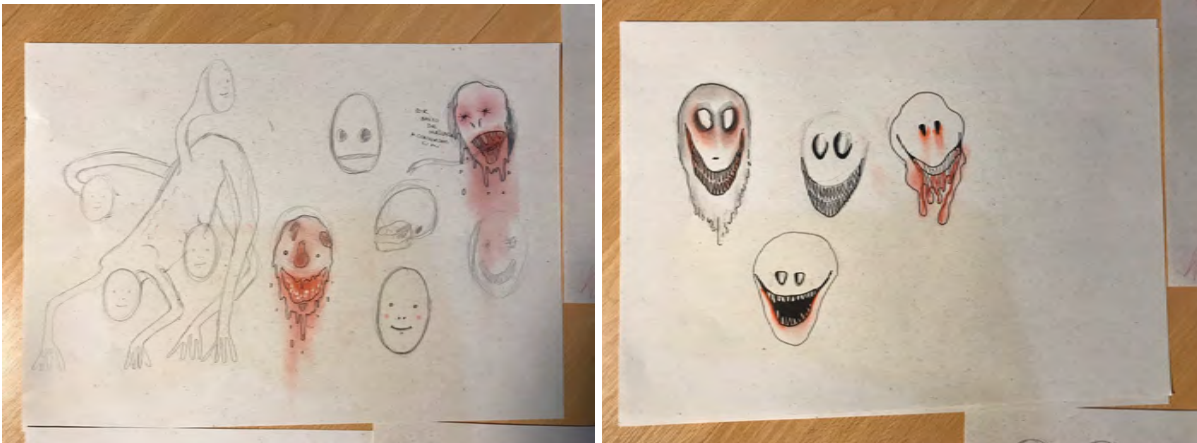
Left Side:

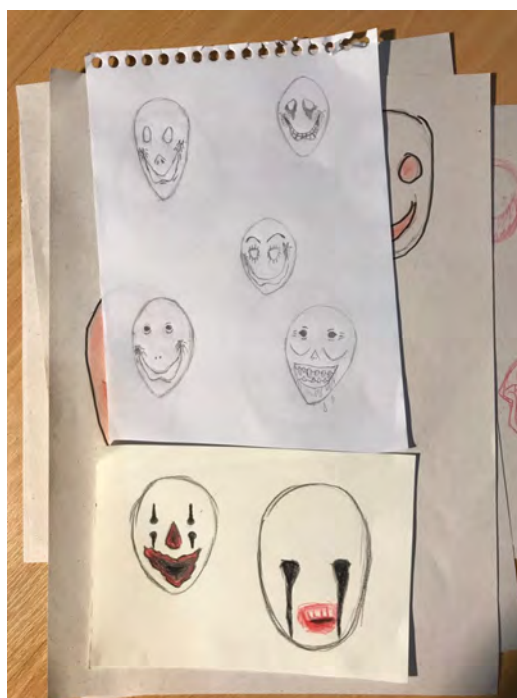
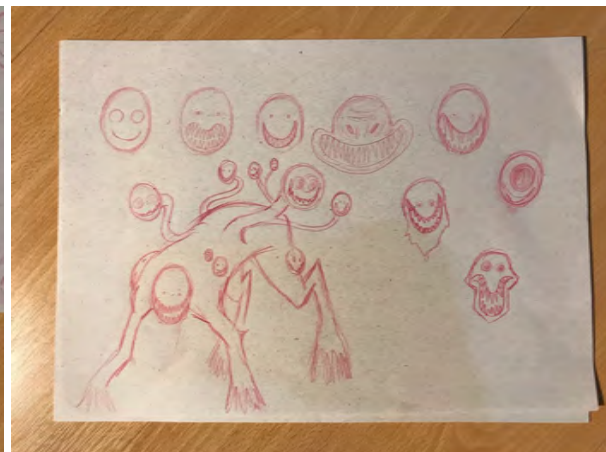
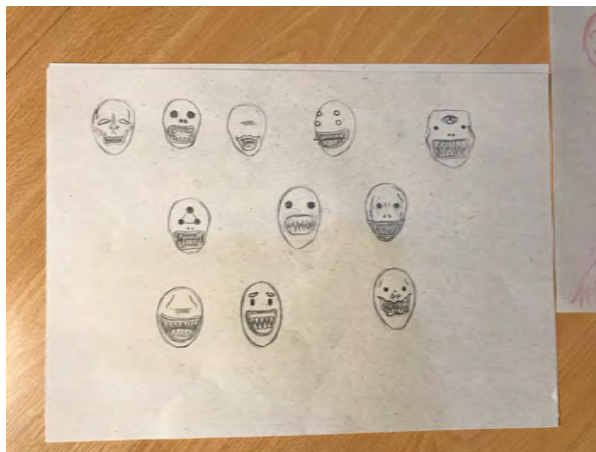
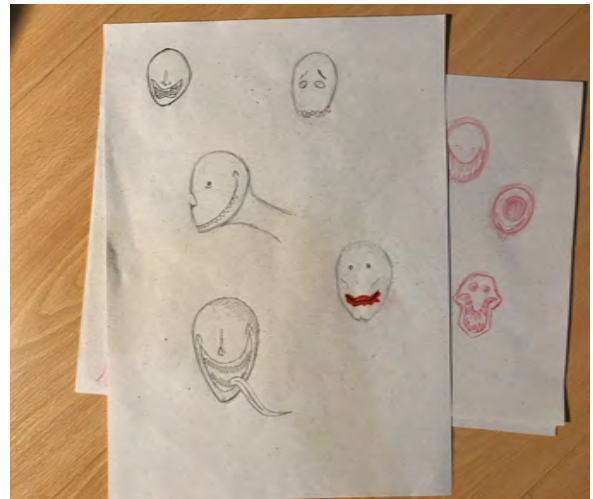
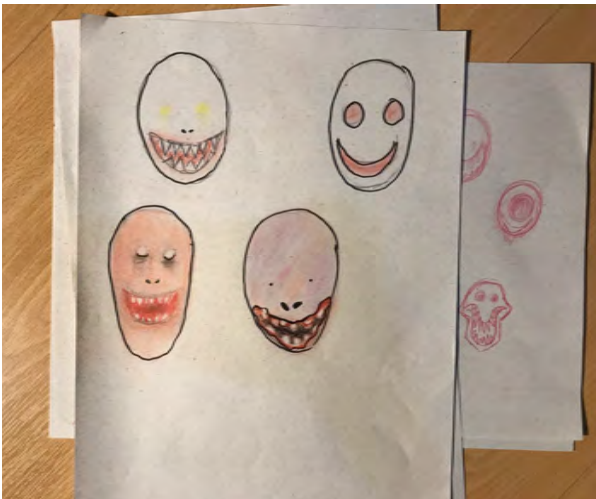
- MASCARA**
 - BOMBAZINHO
 - "BOMBAZINHO" - MASCARA
 - MASCARA DO LIXO
 - POREMOS AOS BOMBASINHO
 - BOMBASINHO
- MOLSTRO**

Right Side:

- MOLSTRO**
- NARINAS**
 - NARINAS
 - NARINAS MUSCULOSAS
 - NARINAS CARBICAS
 - GELICA
 - POREMOS AOS
 - POREMOS AOS
- TEXTURAS DE MOLSTRO**

Figuras 34 a 40 - Estudos visuais para a máscara do Monstro.

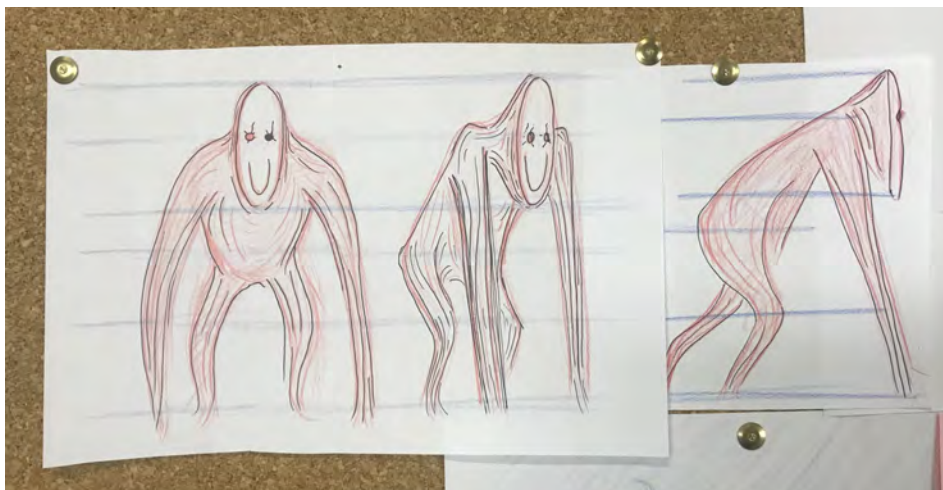




Fonte: do autor.

Como foi necessário interromper nosso trabalho ficamos apenas com o estudo e uma primeira versão do Monstro.

Figura 41 - Primeira versão do Monstro feita por Lígia Agreste.



Fonte: do autor.

A personagem Avó também começou a ser feita um pouco antes da pandemia, mas não houve tempo para concluirmos os estudos. Somente uma participante teve tempo de fazer um esboço, então utilizamos isso para fazer a primeira versão da Avó.

Figuras 42 - Esboço da Avó feito por Daniela Midori.

Figura 43 - Primeira versão da Avó feita por Lígia Agreste.



Fonte: do autor.

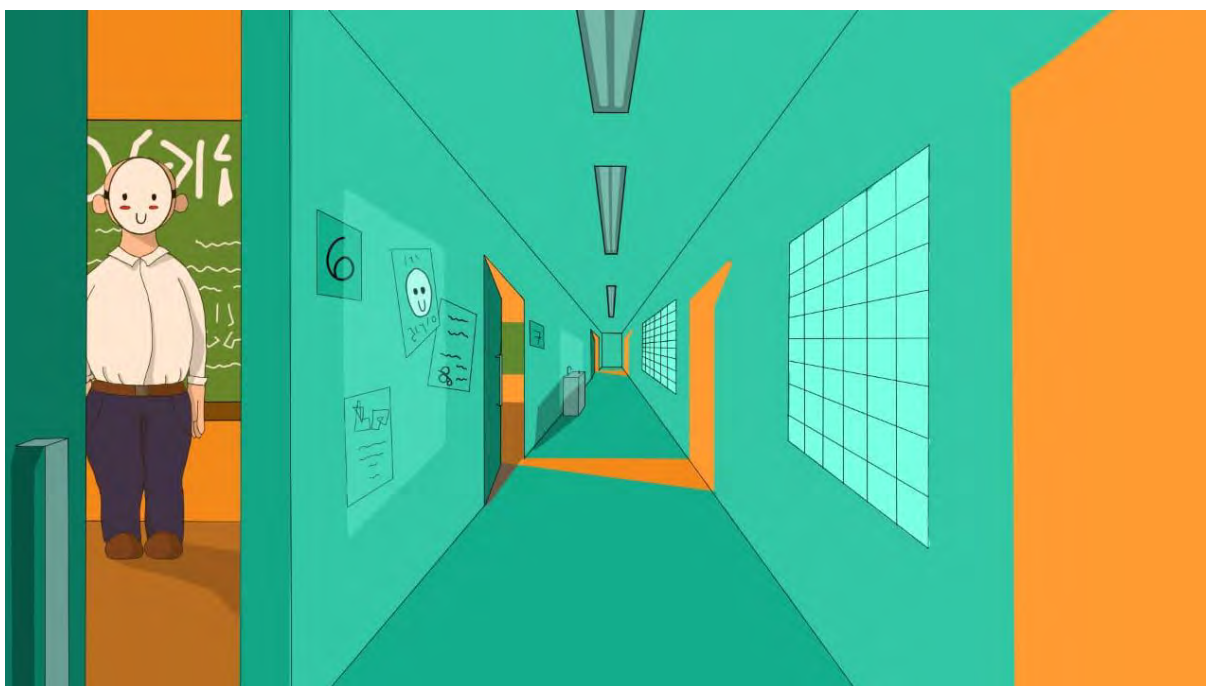
O Avô surgiu como personagem muito depois de termos iniciado o desenvolvimento do curta e, por isso, não possui estudo de personagem. Fomos utilizando as ideias visuais que surgiram no animatic do Arthur como design provisório do Avô. E quando for possível retornar aos encontros presenciais voltaremos com os estudos em equipe.

5.5 Cenários

Sem dúvidas os cenários são a parte mais complicada da arte. Apesar de ser um curta e durante o desenvolvimento termos evitado utilizar muitos ambientes, ainda ficamos com um número bastante considerável de cenários, oito no total: Quarto do Butsudan, Banheiro, Sala de TV, Corredor de bonecas, Escola, Embaixo d'água, Limbo e Butsudan gigante.

Para a criação desses cenários resolvemos tentar uma estratégia diferente, ao invés de todos os membros da arte se concentrarem no mesmo cenário resolvemos começar a desenvolver os cenários de maneira individual, paralelamente a criação dos personagens. Para isso, cada membro escolheu um cenário para se responsabilizar e nas reuniões separamos um tempo para discutir as ideias propostas para cada cenário.

Figura 44 - Ideia de cenário realizada por Daniela Midori Hinoue.



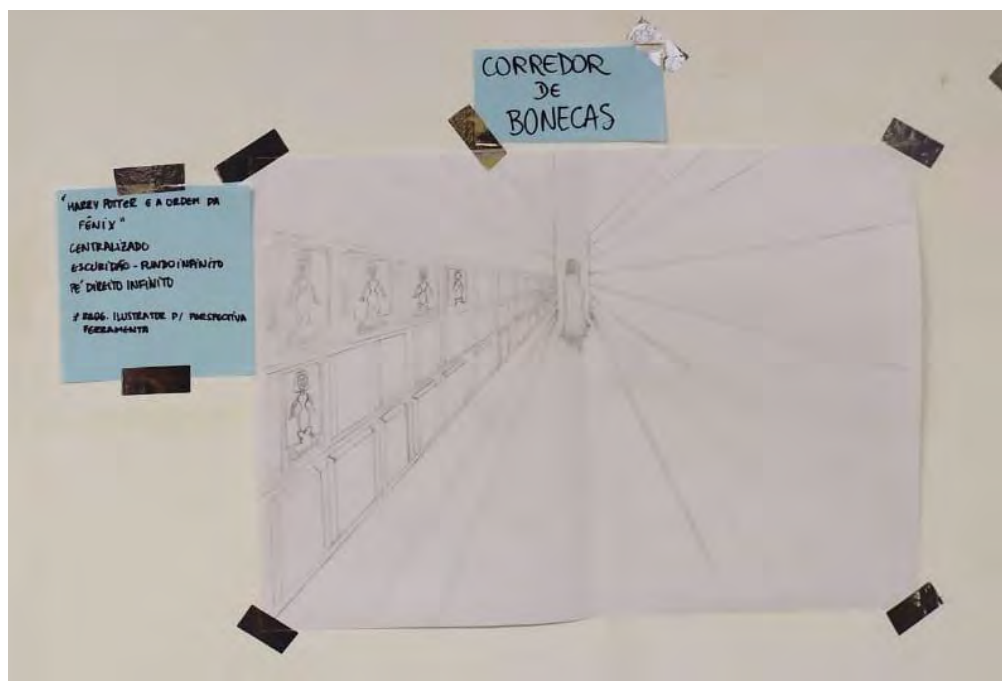
Fonte: do autor.

Figuras 45 e 46 - Ideias de cenário realizadas por Maria Júlia de Lucca.



Fonte: do autor.

Figura 51 - Ideia de cenário realizada por Daniel Reis.

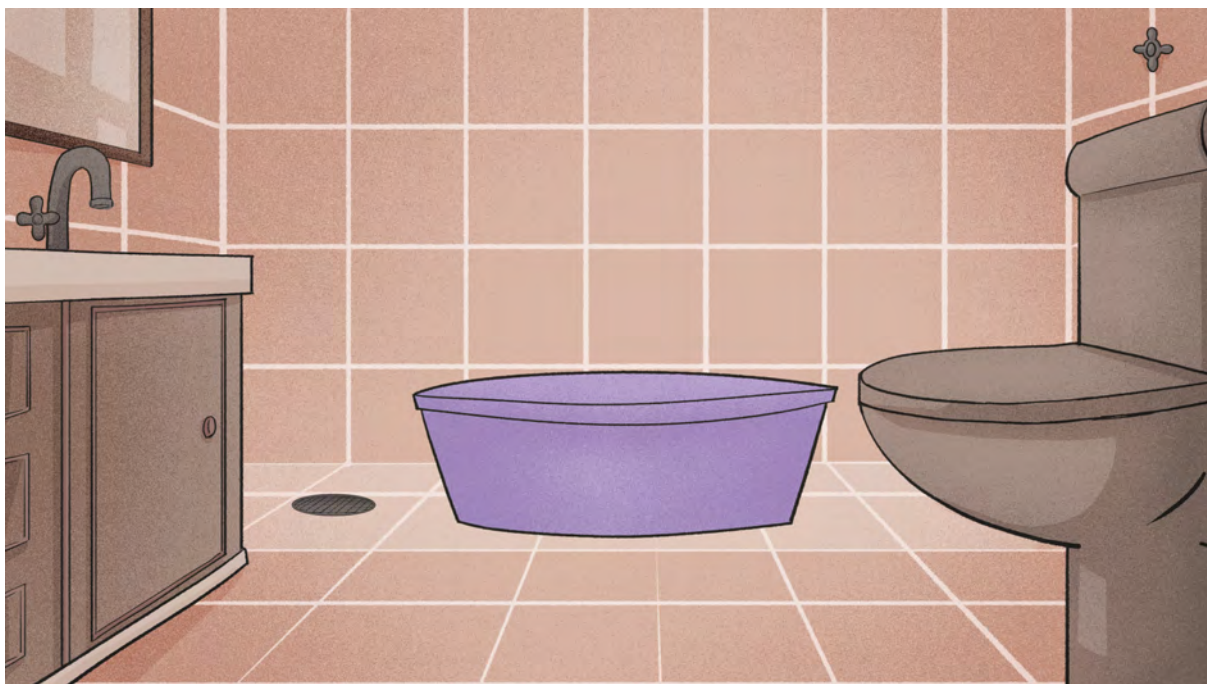


58

com os personagens. Contudo, mais uma vez fomos interrompidos pela pandemia de Covid-19. Assim, os cenários passaram a ser feitos pela Diretora de arte.

Alguns dos cenários conseguimos finalizar durante a pandemia. Os outros, ainda não terminados, pretendemos finalizar com a equipe presencialmente, assim que tivermos a oportunidade.

Figura 52 - Cenário banheiro finalizado.



Fonte: do autor.

5.6 Concept Art

Concept art são desenhos e pinturas que representam o estilo geral do filme. Durante o processo de desenvolvimento do conceito visual nós fizemos alguns desenhos com esse objetivo.

Figura 53 - Concept art da Cena 02, por Letícia Sillmann.



Fonte: do autor.

Figura 54 - Concept art de Melissa e o Monstro, por Letícia Sillmann.



Fonte: do autor.

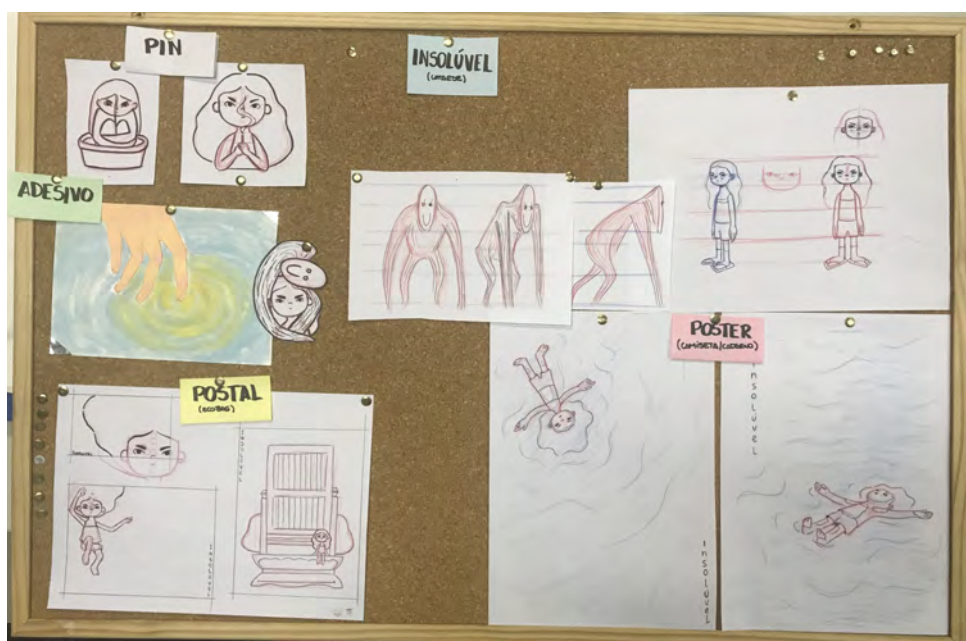
Figura 55 - Concept art de Melissa submersa, por Letícia Sillmann.



Fonte: do autor.

Também fizemos os rascunhos para um possível material promocional. Nossa ideia era abrir um financiamento coletivo para conseguir auxiliar a equipe com alimentação e transporte e, dependendo, até mesmo remunerar.

Figura 56 - Quadro de materiais promocionais



Fonte: do autor.

6. Animatic

Durante a pré-produção de uma animação, é comum que o diretor faça uma decupagem, seja ela desenhada, descrita ou fotográfica. No nosso caso, decidimos fazer um storyboard desenhado para termos ideia do visual do curta e de quanto tempo de produção seria necessário. Tivemos várias versões do storyboard antes de passarmos para um animatic, isso porque ainda não havíamos pensando em alguém que pudesse entrar no projeto como *storyboarder* e não queríamos acumular mais uma função na diretora Letícia. Foi então que o Arthur Alves entrou para a equipe e assumiu essa função.

No início de 2020, o processo de criação do animatic começou, com um trabalho concomitante da diretora Letícia e do *storyboarder* Arthur Alves. Rascunhos dos planos, enquadramentos e cenas eram propostos por Letícia num storyboard menos preciso, para depois, com a visão de Arthur, ser aprimorado à versões mais definitivas da decupagem.

O animatic surgiria digitalizando a decupagem no storyboard, com pequenos, curtos e simples movimentos de personagem, props e enquadramentos. O animatic serviria como um intermediário entre a imagem estática, no papel, do storyboard, e o produto final da imagem e som em movimento da animação. Pela complexidade de cenas, espaços e cenários do filme, o desenvolvimento do animatic se deu cena a cena, para que pudéssemos fragmentar e organizar o processo da melhor forma possível.

Quando o Arthur finalizava o animatic de determinada cena, fazia-se uma reunião entre as cabeças de equipe para discutir a decupagem e o timing das ações da personagem, e de acordo com o número de ajustes, devolvíamos a cena para Arthur refazer o animatic em cima dos novos feedbacks. Com esse método de trabalho, percebemos que cada pessoa tinha uma forma de interpretar um roteiro e um storyboard, e que muitas horas de trabalho podiam ser perdidas se não houvesse um diálogo claro sobre cada cena.

No início, foi necessário alinhar as ideias e estilos com o Arthur, uma vez que ele e a diretora Letícia tinham ideias diferentes de decupagem. Diversas vezes foi necessário refazer as cenas por não termos passado instruções claras. Com o intermédio da coordenadora de produção, Gláucia Tiemi, o processo foi ficando mais tranquilo, a equipe começou a entender como deveríamos passar as informações. Definimos assim um método, a partir do qual realizávamos a reunião de feedback

passando por cada ponto levantado pelos integrantes, e em seguida decidimos coletivamente qual caminho deveríamos tomar. Por fim, Gláucia reunia nossas ideias em um único documento e passava ao Arthur as informações mais concretas.

Esse processo “cena a cena” foi revelador para a mudança de ideias iniciais de decupagem presentes no storyboard, além de demonstrar que, em apenas duas primeiras cenas do filme, já se somavam cinco minutos de duração.

Temendo que o filme ficasse muito longo, foi durante essa avaliação do animatic “cena a cena” que vários ajustes no tempo e no *timing* do filme foram realizados. Planos detalhes excessivos foram cortados, planos desnecessários foram descartados, ações que estavam decupadas em sua longa completude foram minimizadas, aceleradas e simplificadas. Esses ajustes foram fundamentais para deixar apenas as informações visuais essenciais para contar a história, além de diminuir a carga de trabalho para a equipe de produção, que já seria excessiva de qualquer maneira.

Com isso, em novas versões dos animatics, foi possível diminuir a duração das primeiras quatro cenas do projeto, através de simplificações da decupagem realizadas pelo Arthur sob orientações de Letícia e o resto da equipe, seja pela montagem do próprio animatic já feito, através do Adobe Premiere.

Como o animatic é um rascunho da animação, as ações são apenas referências, e, por conta disso, tivemos algumas dificuldades com a segunda parte do filme. Conforme a narrativa avança, os conflitos e ações ficam cada vez mais complexos e foi difícil encontrar um meio termo entre o que esperávamos para o filme e o que é possível representar em um animatic. Ficamos um tempo nessas cenas, buscando formas de instruir melhor o Arthur para atingirmos o que queríamos. Ao mesmo tempo, foi necessário nos lembrar de que o animatic é apenas uma referência e não o produto final do filme.

Com isso em mente, encontramos uma maneira de chegar no melhor resultado que um animatic pode proporcionar. Isso foi feito alterando, principalmente, o acting das personagens. A movimentação é ainda muito primária, mas um acting direcionado da maneira correta altera todo o sentido da cena, mesmo em um rascunho. Assim, conseguimos corrigir nossa maneira de analisar as cenas e entregar feedbacks mais precisos. Simultaneamente, o Arthur pode melhorar as cenas sem grandes retrabalhos.

Depois das cenas serem entregues pelo Arthur, elas passavam para a montagem no Adobe Premiere. A diretora se encarregou disso, e foi nesse momento que os ajustes finos de timing foram feitos. Nessa etapa não houve muita dificuldade, já que o animatic foi bem trabalhado anteriormente. Com a montagem da imagem pronta passamos para a última etapa: a sonorização.

6.1 Sonorização do animatic

Após os ajustes de timing e a definição de uma decupagem mais precisa e mais próxima da desejada no produto final, o animatic é sonorizado.

A natureza rascunho do animatic resulta em pouca clareza de movimentações e de profundidade de campo dos planos. Visto que, ao trabalhar com a animação, a sonorização está refém da riqueza dos estímulos visuais da diegese, uma dificuldade eminente foi encontrar um equilíbrio com o uso de sons síncronos e verossímeis. Em alguns casos, o excesso de detalhes na sonorização causava o estranhamento de não haver na tela uma correspondência visual para o som escutado. Simultaneamente, existe a necessidade de dar vida ao universo menos rico visualmente através do áudio. Portanto, a sonorização do animatic fica mais limitada ao uso de sons de ambiência, efeitos, foley e trilhas musicais rigidamente conectado com o estímulo visual do animatic.

O processo iniciou com a adição de ambientes e *room tones* para os cenários, que se mostraram fundamentais para a construção do contraste entre o ambiente realista e simples pré-sonho, e a atmosfera distorcida e onírica durante o devaneio de Melissa. As ambiências nesta segunda parte teriam reverberações, efeitos e ecos não-naturalistas e irreais, a fim de diferenciar o espaço do subconsciente da realidade.

Efeitos sonoros de *props* e movimentos chaves para o filme também foram adicionados, servindo também como um rascunho do que seria a sonorização do produto final do filme, que exigiria um trabalho de *foley* customizado, especialmente trabalhado para os movimentos e personagens do filme.

Por fim, a trilha musical do filme foi construída em cima do som do filme pronto, trabalhando com a dinâmica de áudio já presente com as ambiências e efeitos, e entendendo a necessidade dramática presente nas diferentes cenas. Como o trabalho musical foi feito na última semana anterior ao prazo de entrega do

animatic, tudo foi feita da forma mais simplificada e apressada possível, não permitindo o desenvolvimento criativo da trilha, mas ainda assim permitindo o entendimento básico, rascunhado assim como o animatic, do potencial da música para o filme.

Ao mesmo tempo, a característica onírica e surreal do filme permitiu uma liberdade criativa interessante, utilizando sons que normalmente não caberiam para algum *prop* de maneira inesperada. Foram utilizados sons de canto de baleia, de areia caindo em metal, de passos no interior de um esgoto, entre outros sons a princípio aleatórios, mas que encontraram o seu propósito no filme.

Apesar disso, o trabalho de sonorização encontrou diversos obstáculos. O primeiro e mais evidente foi a impossibilidade de usar uma DAW de edição de áudio profissional, como ProTools ou Audition, que teríamos se houvesse a possibilidade de trabalhar presencialmente no departamento. Toda a edição de som do filme foi feita no notebook pessoal do Angie, utilizando um software mais direcionado para a produção musical, o Cakewalk.

O tempo para a sonorização também não foi grande, principalmente devido ao justificável trabalho realizado para fechar a parte visual do animatic, iniciando-se no mês de julho após a finalização da maior parte da decupagem. Com Angie trabalhando em tempo integral e encaixando a dedicação ao TCC nas horas vagas, o processo aconteceu sob muita pressão e pouca margem para errar e refazer. Trabalhando com ferramentas e recursos diferentes dos usuais e ideais para a edição, e com um tempo pequeno para a realização de um trabalho tão grande, o resultado ficou longe do que se esperaria para a sonorização de um filme completo, mas coube dentro dos limites e possibilidades que o animatic apresenta.

Alguns elementos da proposta musical concebidas no início do projeto para sua totalidade também foram inviabilizados, principalmente os que diziam respeito à mistura entre efeitos sonoros e trilha musical. A falta de tempo, de estímulo visual diegético, e de recursos técnicos e infra-estruturais, impediram que tais ideias fossem executadas.

A lição importante que se tem a partir desse processo foi o ajuste de expectativa e de parâmetros que tivemos desde pensar a execução do filme completo, se ele pudesse ter sido realizado como um todo, sem pandemia e sem todos os imprevistos encontrados, até o ponto que chegamos, no animatic, em sua natureza mas incompleta, provisória e rascunhada. Tivemos que compreender que

as condições de produção não seriam as mesmas, pois não estávamos falando mais de um curta de animação, e sim do rascunho deste. Portanto, a riqueza, qualidade e precisão das execuções seguiram uma redução proporcional à redução da entrega do filme. Reconhecendo isso, foi possível se dedicar de forma menos pressionada e mais criativa em cima da sonorização do animatic do filme.

7. Conclusão

Ao decidirmos nos aventurar no mundo das animações, sabíamos que enfrentaríamos uma jornada repleta de empecilhos. Seja pelo despreparo do departamento com esse tipo de produção, a falta de softwares adequados ou mesmo a nossa inexperiência. Logo na matéria de Projeto Temático Orientado encontramos dificuldades em traçar um caminho que se afastasse de uma narrativa. Encontramos, então, nosso primeiro refúgio na Profa Vânia Debs, que desde o primeiro momento nos deu confiança e forças para lutar pelo nosso filme.

Desde a concepção do projeto nós sabíamos que o nosso desejo era fazer do curta um processo coletivo de aprendizagem. Nos propomos a estudar enquanto grupo para desenvolver nossas habilidades dentro das áreas que mais nos interessavam. Ficamos muito orgulhosos de, pela primeira vez dentro da graduação, conseguirmos nos organizar e fazer um projeto realmente coletivo.

Não foi um caminho fácil, em muitos momentos tivemos que conter nosso ego para que pudéssemos abrir mão do controle criativo. E, apesar de complexo, foi enriquecedor o processo de criação de uma equipe realmente conectada com o projeto. *Insolúvel* é um projeto que não seria possível ser realizado de forma individual. Foi nesse momento, na nossa última grande experiência dentro da universidade, que entendemos na prática a potência que uma equipe pode ter quando trabalha com liberdade criativa.

A pandemia de Covid-19 surgiu no momento mais inoportuno do projeto. Passamos o ano de 2019 inteiro trabalhando na pré-produção da melhor maneira possível, com uma equipe conectada e criando com habilidade e cooperação impressionantes. E, então, quando estávamos prontos para iniciar a produção, fomos obrigados a parar tudo. Sem saber quando poderíamos retornar, se ainda teríamos equipe ou mesmo se o projeto seria concluído.

Nesse momento, a orientação de Vânia foi fundamental. Foi ela quem nos acalmou e sugeriu caminhos para que continuássemos a produzir encontrando nosso tempo de ação. Foi ela quem nos deu forças e, principalmente, esperanças nesse momento mundial tão difícil.

A crise mundial afetou muito as nossas vidas, todos ficamos, de alguma forma, psicologicamente abalados. Fomos obrigados a adaptar as nossas rotinas, nossas relações, nosso trabalho e nossos estudos. Tudo isso sem a perspectiva de retomada das atividades acadêmicas e sociais. Dentro desse cenário, o projeto foi muito prejudicado e ficamos muito frustrados ao interromper nossos trabalhos.

Durante algum tempo, caminhamos apenas com os trabalhos mais essenciais do projeto porque tínhamos esperança de retornar às atividades presenciais. Após um ano em pandemia e sem perspectiva de término, percebemos que não seria viável manter nosso cronograma pensando em um possível retorno das atividades presenciais. Ficamos perdidos e, mais uma vez, frustrados com a situação. Foi então que decidimos simplificar o projeto para a entrega do trabalho final. Vânia nos apoiou muito e nos incentivou a retomarmos a produção do filme após a conclusão da graduação.

Foi um processo muito difícil nos conformarmos com o rumo que o nosso último e mais importante projeto dentro da graduação estava tomando. Lidar com a frustração de não poder controlar empecilhos externos não foi fácil, principalmente porque nós sempre nos cobramos muito em realizar um bom trabalho. Vânia e nossa equipe nos fizeram perceber que devemos sim buscar sempre realizar um bom trabalho, mas que em alguns momentos precisamos aceitar e fazer o melhor trabalho que pudermos para aquele momento.

O nosso último e mais difícil momento no desenvolvimento deste trabalho foi o falecimento da nossa orientadora Vânia Debs. No dia 13 de junho de 2021, fomos informados de que Vânia havia falecido. Nesse momento, tivemos nossas bases destruídas. Tínhamos o conhecimento de que ela estava internada, mas sempre esperamos pelo melhor cenário possível. Uma semana antes enviamos a ela as atualizações do projeto, estávamos muito animados e confiantes para concluir essa etapa de nossas vidas. Mas esse email nunca foi respondido.

Apesar de muito triste, o luto nos fez recordar de Vânia, da sua alegria, da maneira como ela incentivava e apontava possíveis caminhos para que pudéssemos ter um olhar mais refinado. O luto nos fez lembrar de quem ela era, mesmo depois

de um ano e meio distantes. Ao mesmo tempo, tivemos muito apoio dos professores, em especial da professora Cecília Mello, que esteve ao nosso lado e nos encorajou a terminar esse trabalho.

É muito simbólico que tivemos que enfrentar o luto tão de perto durante a execução desse projeto, seja pelo falecimento de Vânia ou mesmo das milhares de pessoas que tiveram suas vidas interrompidas pela Covid-19. Tudo isso nos fez perceber que a morte não nos separa daqueles que amamos, porque a memória dessas pessoas continuam vivas dentro da gente.

A vida de Vânia Debs foi brilhante e ela vive dentro de cada aluno, de cada filme e de cada pessoa que a conheceu. E assim como nossos antepassados, ela vive dentro da gente e do curta *Insolúvel*. Todo o caminho que percorremos até aqui só foi possível porque ela acreditou na importância e força do nosso projeto. Devemos muito a ela e somos muito grates de podermos ter um pedaço da nossa história em sua companhia.

Hoje, olhando para todo o nosso trabalho, nos sentimos muito felizes e orgulhosos dos resultados que alcançamos. Muito disso devemos às pessoas que estavam ao nosso lado nessa jornada. Principalmente àqueles que acreditaram em *Insolúvel* e fizeram de tudo para que o filme fosse realizado. Nesse processo, aprendemos a lidar com as mais diversas situações e isso foi muito enriquecedor para a nossa vida em geral.

Coordenar um projeto durante uma crise de saúde mundial nos fez perceber que em algumas situações o problema nem sempre está fora, mas sim dentro da gente. Aprendemos a lidar com as nossas expectativas e, ao fazer isso, transformamos nossa jornada em algo leve e incrível.

Gerenciar um projeto nunca será algo fácil, mas ao mesmo tempo, quando o projeto é algo em que acreditamos, sempre encontraremos uma maneira de contornar as mais difíceis situações. E, ao final, sempre vai valer a pena independente dos resultados, porque o caminho, as conexões e as trocas de conhecimento que fizemos para chegar até aqui são preciosas.

Figura 57 - Montagem de fotos de parte da equipe de *Insolúvel*.

Da esquerda pra direita, primeira linha: Angie Lopez (designer de som); Arthur Alves (storyboarder); Dener Yukio (produtor).

Da esquerda pra direita, segunda linha: Gláucia Tiemi (coordenadora de produção); Letícia Sillmann (diretora); Lígia Agreste (diretora de arte).



Fonte: do autor.

8. Ficha técnica

Insolúvel

Departamento de Cinema Rádio e TV - Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

Orientação: Profª Drª Vânia Fernandes Debs

Apoio: Grupo de Estudos de Animação Pequi

Proponentes: Angie Lopez e Letícia Sillmann

Argumento: Angie Lopez, Dener Yukio e Letícia Sillmann

Roteiro: Angie Lopez e Letícia Sillmann

Produção: Dener Yukio

Coordenação de Produção: Gláucia Tiemi

Consultoria de produção: Flávia Lucena

Direção: Letícia Sillmann

Storyboarder: Arthur Alves

Diretora de Arte: Lígia Agreste

Equipe de arte: Arthur Alves, Daniel Reis, Daniela Midori, Guilherme Calaça, Maria Júlia de Lucca, Natália Evangelista e Taynah Amaro

Diretora de Animação: Letícia Sillmann

Equipe de animação: Arthur Alves, Daniel Reis, Daniela Midori, Natália Evangelista, Samara Ribeiro e Victória Viegas

Design de som: Angie Lopez

Montagem: Letícia Sillmann

Teaser

Direção, Montagem e Animação: Letícia Sillmann

Direção de arte: Lígia Agreste

Design de som: Angie Lopez

Fornecimento de software: Alice Hirata

9. Referência bibliográfica

Associação Okinawa Kenjin do Brasil - Imigração Okinawana no Brasil: 90 anos desde Kasato Maru, São Paulo, 2000. Disponível em: <http://www.imigrantesjaponeses.com.br/iminbrasil/ImigracaoOkinawanoBrasil.pdf>

Okinawa Prefecture - The History of The Ryukyu Kingdom and Its Culture. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/exhibit/the-history-of-the-ryukyu-kingdom-and-its-culture/WAJCcpS6XIIILw>

KEBBE, Victor Hugo - When the dead call: Okinawan Ancestor Worship in Brazil. Annual Papers of the Anthropological Institute Vol.7 (2017). Disponível em: <http://rci.nanzan-u.ac.jp/jinruiken/publication/item/nenpo7-05%20Victor.pdf>. Acesso em: 10 de jan. 2021.

SOUZA, Yoko Nitahara - Comunidade Uchinanchu na Era da Globalização: Contrastando “okinawanos” e “japoneses”. Departamento de Antropologia da Universidade de Brasília. Brasília - DF, 2009. Disponível em <https://repositorio.unb.br/handle/10482/4721>. Acesso em: 10 de jan. 2021.

Mori, K. (2009). Culto aos antepassados, Yuta e comunidade a prática do culto aos antepassados pelos descendentes de Okinawanos no Brasil. *Estudos Japoneses*, (29), 81-97. <https://doi.org/10.11606/issn.2447-7125.v0i29p81-97> . Acesso em: 29 de jan. 2021.

10. Referência filmográfica

MOANA - Um Mar de Aventuras. Ron Clements e John Musker. Walt Disney Pictures, 2016. (107 min). Disponível na plataforma digital Disney+. Acesso em: 07 de jul. 2021.

AGUA Viva. Alexa Lim Haans. USA, 2017. (6 min) Disponível em: <https://vimeo.com/304046701>. Acesso em: 07 de jul. 2021.

SANJAY'S Super Team. Sanjay Patel. Pixar Animation Studios e Walt Disney Pictures, 2015. Disponível na plataforma digital Disney+. Acesso em: 07 de jul. 2021.

A VIAGEM de Chihiro. Hayao Miyazaki. Studio Ghibli. Japão, 2001. DVD (125 min).

A CASA Lobo. Joaquin Cociña e Cristóbal León. Rússia, 2018.

ALICE. Jan Svankmajer. Condor Films e Film4 Productions. Nova Iorque, 1988.

MILLENNIUM Actress. Satoshi Kon. Japão, 2002.