



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA - UESB
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS - DFCH
COLEGIADO DO CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

MAGDIEL PINHEIRO SANTOS
MARIA LUIZA PADRE LIMA

A Chave para o Despertar

Vitória da Conquista, Bahia 2025

MAGDIEL PINHEIRO SANTOS
MARIA LUIZA PADRE LIMA

A Chave para o Despertar

Trabalho de Conclusão de Curso na modalidade animação, apresentado como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB.

Orientação: Prof. Ms. Márcio Antônio Sales Venâncio

Vitória da Conquista, Bahia 2025

RESUMO

O presente memorial analítico-descritivo apresenta as etapas de desenvolvimento do curta-metragem animado intitulado *A Chave para o Despertar*. A obra aborda o processo do luto vivido pela personagem principal após a perda de sua avó, explorando a jornada emocional da protagonista e sua transformação interior. O filme integra conceitos teóricos e práticos estudados ao longo do curso de Cinema e Audiovisual, desde os princípios fundamentais da animação até a direção de arte, fotografia e montagem. O processo criativo evidencia escolhas estéticas e narrativas que buscam representar as fases emocionais da personagem, enfatizando como cada decisão técnica contribui para reforçar o sentido dramático da obra. Os resultados demonstram a capacidade da animação de expressar temas sensíveis de forma poética, além de evidenciar o desenvolvimento das competências técnicas e conceituais adquiridas durante o curso, reafirmando a animação como ferramenta eficaz para abordar experiências subjetivas e complexas.

Palavras-chave: animação; curta-metragem, luto; processo criativo; cinema

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	05
2.	REFLEXÕES TEÓRICAS	07
	2.1. CONCEITOS E DEFINIÇÕES DA ANIMAÇÃO.....	07
	2.2. O QUE É O LUTO?.....	10
3.	PRÉ-PRODUÇÃO	13
	3.1. ROTEIRO.....	13
	3.2. DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS.....	14
	3.3. STORYBOARD.....	20
	3.4. CENÁRIO.....	21
4.	PRODUÇÃO	26
	4.1. FOTOGRAFIA.....	26
	4.2. DUBLAGEM.....	28
	4.3. ANIMAÇÃO.....	31
5.	MONTAGEM E EDIÇÃO	40
6.	SOM	42
7.	CRONOGRAMA	44
8.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
9.	REFERÊNCIAS	48
10	ANEXO I	51
11	ANEXO II	56

1. INTRODUÇÃO

A animação *A Chave para o Despertar*, com nove minutos de duração, foi desenvolvida como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) na formação em Cinema e Audiovisual e nasce de uma motivação pessoal que, aos poucos, se transformou em um projeto artístico e acadêmico. A ideia inicial surgiu da necessidade de expressar o sentimento de saudade que aparece de diversas formas, fosse pela distância física da família, pela ausência dos amigos ou pelas mudanças naturais que ocorrem ao longo da vida acadêmica, buscando na linguagem audiovisual uma forma de transformar esse sentimento em narrativa e imagem.

Com o avanço do processo criativo, esse impulso inicial começou a se expandir para temas mais específicos ligados à saudade, entre eles o luto. Foi nesse momento que emergiu, de maneira natural, a lembrança da perda das nossas avós, fato que nos marcou profundamente. Desse modo, a obra aborda o luto ao acompanhar a trajetória da protagonista diante da perda. A animação não pretende aprofundar discussões psicológicas ou sociológicas sobre o luto, mas sim apresentar uma experiência sensível que traduz sentimentos pessoais em uma obra ficcional que dialoga com o público por meio de metáforas, cores, sons e movimentos.

A escolha pela animação como forma de expressão se deve ao fato de que essa linguagem permite uma maior liberdade criativa, além de representar emoções de maneira mais fiel, sensível e metafórica. “Animação não é a arte de desenhos que se movem, mas a arte de movimentos que são desenhados. O que acontece entre cada frame é mais importante do que o que acontece em cada frame” (MCLAREN *apud* WELLS, 1998, p. 10).

Nesse sentido, a animação se torna o espaço ideal para construir uma narrativa que aborda a perda de forma acessível e delicada, utilizando recursos estéticos que reforçam a carga emocional da jornada da personagem sem recorrer a um tratamento dramático ou intenso do luto.

O desenvolvimento do curta-metragem também se apoia nos conhecimentos adquiridos ao longo do curso de Cinema e Audiovisual, integrando aspectos teóricos e práticos que fundamentam cada etapa da produção, desde a elaboração do roteiro e a criação

do *storyboard* até a definição do cenário, a direção de arte e a montagem. Ao aplicar princípios de movimento, composição, iluminação e ritmo narrativo, o projeto busca demonstrar como a animação pode traduzir sensações subjetivas em escolhas visuais de forma clara e comunicativa. Essa junção entre teoria e prática é um dos eixos centrais do TCC, pois evidencia como os conteúdos estudados no percurso acadêmico se contemplam em uma obra autoral, revelando não apenas o domínio das técnicas, mas também a capacidade de utilizá-las para expressar temas pessoais.

A introdução deste memorial, portanto, apresenta os fundamentos que orientam o desenvolvimento da obra, explicando suas motivações, objetivos e relevância dentro da perspectiva acadêmica e pessoal. Trata-se de uma produção que combina sensibilidade, técnica e reflexão, utilizando a animação como meio expressivo capaz de representar uma vivência particular e transformá-la em uma experiência audiovisual compartilhável. Este TCC se propõe a investigar como elementos visuais e narrativos podem ser organizados para comunicar o processo de superação da protagonista de maneira clara, sensível e poética.

2. REFLEXÕES TEÓRICAS

2.1. CONCEITOS E DEFINIÇÕES DA ANIMAÇÃO

Quando falamos em conceitos e definições da animação, estamos nos referindo ao conjunto de fundamentos teóricos que explicam como o movimento é construído, percebido e organizado dentro de uma obra animada. Dentro desses fundamentos existem ao todo *12 princípios da animação* (*The Illusion of Life: Disney Animation, 1981*), um conjunto de princípios desenvolvidos pelos animadores da Disney para dar às suas animações e personagens um aspecto de vida e movimento. Cada um desses princípios tem suas próprias regras e procuramos aplicá-los pelo menos uma vez no decorrer da nossa animação.

O primeiro deles é o *Squash and Stretch*, ou comprimir e esticar, é caracterizado pela deformação do personagem ou objeto para criar uma sensação de peso, flexibilidade, impacto ou velocidade. Esse princípio deve ser aplicado juntamente com o conceito de volumetria; por exemplo, o personagem pode se deformar, mas deve manter as devidas proporções, se o escutamos na vertical, ele deve se comprimir na horizontal, criando uma ideia de massa constante. Esse princípio pode ser observado ao final da cena dois quando Amanda cai, seu corpo se deforma de forma a criar uma impressão de inércia e mudança de velocidade.

A antecipação é um movimento preparatório, algo que guia o público para algo que está prestes a acontecer. Esse princípio pode ser observado de maneira sutil durante a cena 2, quando Amanda se prepara para correr, virando seu corpo para a direção oposta. Ela também aparece durante as lembranças da cena 3, quando a avó de Amanda dobra os braços para receber a neta no balanço para impulsioná-la novamente.

A encenação, ou *staging*, é o princípio que vai direcionar o olhar do espectador para o aquilo que deve ser o foco da cena. Podemos perceber esse princípio várias vezes durante o filme, principalmente quando abordamos elementos ligados a avó de Amanda; seja por uma iluminação diferente, um zoom sutil ou um close demorado, quando a avó de Amanda se materializa em cena, fazemos o possível para deixar claro ao espectador que essas pistas são importantes.

O *Straight Ahead* e o *Pose to Pose* não são regras a serem aplicadas na animação em si, mas sim diferentes formas de animar. O *Straight Ahead* é uma forma de animar na qual o animador vai criando quadro a quadro, seguindo a cronologia do projeto; o *Pose to Pose*

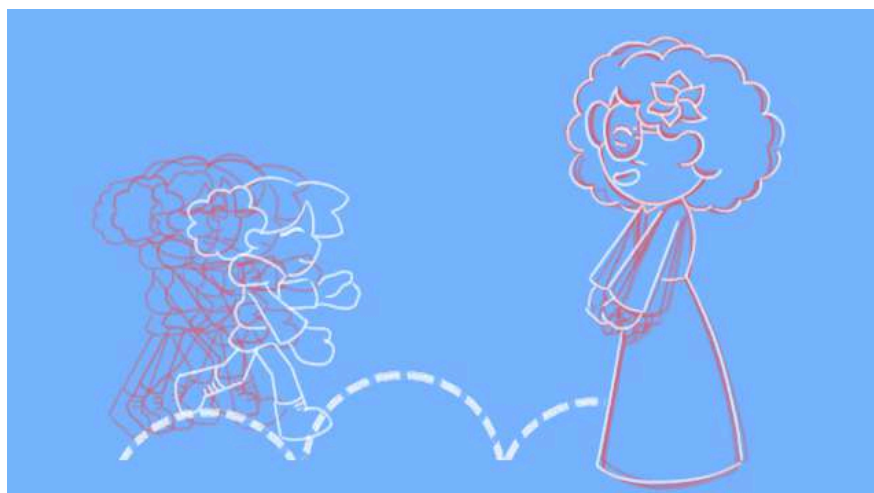
consiste no uso de *keyframes*, basicamente o animador identifica as poses principais, as desenha, e só então preenche o espaço entre elas. Ambas as técnicas foram usadas durante a animação de *A chave para o Despertar*.

Follow-through and Overlapping Action (traduzidas como “continuação e ação sobreposta”) consiste basicamente na ideia da continuidade do movimento mesmo que o seu personagem tenha parado de se mover; é uma forma de implicar a vida dentro do ambiente e a ideia de movimento constante, aumentando o realismo. Uma forma de observar isso de forma mais concreta é através do cabelo de Amanda. Na cena 5, mesmo quando Amanda está parada, o seu cabelo continua se movimentando para criar uma ideia de vento no ambiente, aumentando a veracidade da construção da cena.

A aceleração e desaceleração (*Slow in and Slow Down*) vai se tratar da ideia de velocidade; na vida real a maioria dos movimentos não tem uma velocidade constante devido a inércia, por exemplo. Esse princípio pode ser aplicado no aumentar e diminuir da taxa de quadros de um trecho da animação; esse princípio pode ser percebido de forma sutil, uma vez que demos prioridade em manter o aspecto de baixa taxa de quadros, para que animação tivesse um visual mais travado, como na cena do balanço, o movimento de subida tem alguns frames a mais do que durante a descida (devido ao fato de aceleração por causa da gravidade).

O movimento em arcos é um dos mais intuitivos da animação, uma vez que ele é bastante coerente com a movimentação anatômica; a maioria dos movimentos naturais ocorre em forma de arco, seja pela rotação de um membro do corpo ou ciclo de caminhada de um personagem, como é o caso de uma das lembranças da cena 3, em que Amanda caminha saltitando até a sua avó.

Figura 01 - Captura de tela do rascunho por trás de uma das lembranças da cena 3.



A ação secundária é um movimento secundário que irá acompanhar o movimento principal, deixando o movimento como um todo mais complexo e buscando maior verossimilhança. Um exemplo disso é quando Amanda se movimenta, seu cabelo a acompanha sem permanecer estático, como durante a corrida de Amanda na cena 2.

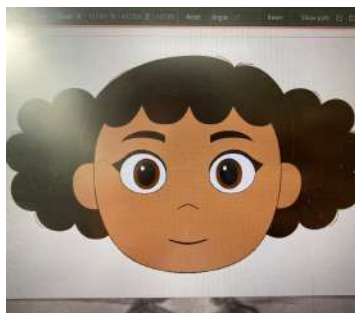
Tempo e espaço é um princípio que trata da distribuição de quadros durante uma animação, o que vai determinar o tempo e a fluidez de determinados movimentos. Ações mais complexas e nas quais desejamos ver maior fluidez exigem mais frames, uma vez que quanto maior o *frame rate* maior a fluidez do movimento.

O exagero é um princípio que deve ser usado de forma cuidadosa a depender do estilo que você deseja reproduzir no seu filme; ele busca aumentar expressões e reações de personagens de forma que elas fiquem mais dinâmicas e compreensíveis. Algumas expressões de Amanda, como expressões de medo ou surpresa tiveram de ser exageradas, uma vez que diferentemente de filmes live action, mudanças de expressões muito sutis poderiam não ser muito bem compreendidas dentro do estilo de animação que escolhemos usar.

O desenho sólido é um princípio ligado diretamente com a noção de volume e massa do objeto e personagem em cena, andando lado a lado com o *Squish e Squash*. Seu objetivo é criar uma impressão de volume, peso e tridimensionalidade, traduzindo esses aspectos dentro de um universo bidimensional.

Por fim, o apelo; princípio que essa que pode ser resumido em criar algo que seja atraente aos olhos do espectador. A melhor maneira de ilustrar isso dentro do nosso trabalho é através do design de personagem de Amanda (o qual discutiremos detalhadamente mais adiante). O design de Amanda evoluiu bastante conforme houve um estudo do universo no qual ela seria inserida. Houveram diversos croquis até que chegássemos ao design atual, o qual julgamos ser o mais amigável e esteticamente atraente entre todos.

Figuras 02, 03 e 04 - Diferentes estágios do design de personagem da Amanda.



Além disso, fizemos uso da liberdade que o meio nos apresenta. Para além do exagero, quando há liberdade criativa para criar expressões, por exemplo, sem se apegar demais a realidade, escolhemos a animação como meio de trabalho por ela permitir que nós construíssemos um ambiente fantasioso e para fazer pequenos ajustes estéticos que é um live action só seria possível em uma pós-produção bem demorada.

A aura que cerca a flor que representa a avó de Amanda, as partículas de luz, a troca do esquema de cores do rosto de Amanda quando ela mergulha no vazio (que teve que ser adaptada, uma vez que só substituindo a lineart dos seus olhos pela cor branca, a cena ficava um pouco assustadora demais para nossa proposta), tudo isso só foi possível devido a escolha do meio da animação.

2.2. CONCEITO DE LUTO

Partindo para o campo teórico por trás da animação em si, para melhor estruturar nossa argumentação acerca do conceito de morte, luto e seus estágios, entramos em contato com Arilson Ferraz, fundador do Instituto Luto, mestre em memória pela UESB e tanatólogo. Em nossas conversas Arilson nos instruiu sobre a compreensão de alguns conceitos básicos que seriam necessários caso quiséssemos abordar o tema da morte de forma competente e com responsabilidade.

O primeiro deles era o conceito de morte; como definir em palavras uma experiência a qual não temos relatos? Essa é uma experiência pela qual cada ser vivo passa somente uma vez. Como mensurar algo que foge da compreensão humana?

A morte é a cessação da vida, com o fim irreversível das forças vitais de um organismo. É um fenômeno natural, uma fatalidade biológica, inevitável e comum a todos. A morte desde os primórdios é considerada um tabu na humanidade, um assunto visto como inacessível devido à magnitude de sua misteriosidade. Vários estudiosos já tentaram explicar este fenômeno irreparável, como o médico canadense William Osler, um dos pioneiros nos estudos relacionados à morte. (KOVÁCS 2002).

A morte ainda é um tabu, e pode ser percebida de diversas formas diferentes. A morte de acordo com a ciência; a morte de espírito, a morte de acordo com diferentes religiões. Naturalmente, após a morte, vem o luto. O luto é a manifestação da morte para aqueles que ficam, aqueles que perderam seu ente querido.

Quando começamos a estruturar o argumento por trás da jornada de Amanda, esse foi um dos tópicos que mais nos prendeu; para que pudéssemos traçar a trajetória de Amanda, precisávamos primeiro entender o que era o luto.

O luto pode ser definido como os sintomas gerados pela perda de algo em que se tinha vínculo; é a reação do corpo e mente humana quando perdemos alguém importante.

O luto, uma das áreas de estudo da Tanatologia, é compreendido como uma reação natural e esperada frente ao rompimento de um vínculo, referindo-se a um processo de elaboração de uma perda significativa. Consiste em um processo dinâmico, individualizado e multidimensional, envolto por sofrimento emocional intenso e tristeza profunda (BOUSSO, 2011).

Sabemos que luto é uma reação humana, e também sabemos que cada humano é um ser único e individual; portanto, é compreensível que cada indivíduo manifeste diferentes sintomas e que lide com eles de maneiras diferentes. Por causa disso existem diversos teóricos que se especializaram na pesquisa sobre o luto, seus ciclos e manifestações.

Dessa forma, foi necessário que procurássemos autores que falassem sobre as fases do luto, uma teoria na qual pudéssemos apoiar a narrativa da nossa protagonista. Encontramos alguns autores que se destacavam, como Elisabeth Kubler Ross, psiquiatra suíço-americana que revolucionou o cuidado com pacientes terminais, (1969), e Regina Szylyt Bousso Professora Livre-Docente do Departamento de Enfermagem Materno-Infantil e Psiquiátrica, (2011), no entanto, nenhuma delas desenhava essa jornada da forma a qual queríamos que nossa protagonista vivesse a história; decidimos então reunir de diversos autores diferentes fases do luto e usar aquelas as quais nós achássemos que melhor representam aquilo pela qual nossa personagem estivesse passando, e moldando-os de forma a se encaixar na narrativa que tínhamos em mente.

A culpa foi uma das fases do luto que queríamos abordar mas que fugiam das fases do luto abordadas com Elizabeth Kubler Ross (nosso objeto inicial de estudo), uma vez que seu objeto de estudo são pacientes em estado terminal, e nosso trabalho se trata do luto daqueles que ficam após a perda de uma pessoa querida. A culpa é abordada por diversos teóricos do luto como Bolwby (2004), Parkes (1998), Bousso (2011), Àries (2014), Worden (2013), Kovács (1992); ela é um fenômeno natural no processo do luto, no qual assume-se a responsabilidade pela morte do ente amado.

Em nosso trabalho, a culpa aparece através dos pensamentos intrusivos da mente de Amanda, ela sente como se de alguma forma ela pudesse ter feito algo para mudar o destino da avó. A culpa, no caso do nosso projeto, é seguida pela perda do sentido existencial, um fator comum dentre as várias nas fases do luto, um momento em que há uma queda emocional que pode fazer com que a pessoa enlutada questione o valor e o significado da própria vida.

No que se diz respeito ao ciclo da depressão, mostramos que a busca por auxílio profissional pode se fazer necessária. Amanda carregou consigo esse peso por muito tempo em silêncio, e esse foi um dos principais motivos da sua queda emocional. Assim, para encerrar sua jornada, ao final da narrativa, destacamos a importância de buscar auxílio, tanto para ela quanto para mãe; o sofrimento afeta as pessoas de maneiras diferentes, algumas delas de forma silenciosa. Após sua jornada, Amanda percebe que ela não era a única sofrendo em silêncio, sua mãe, assim como ela própria, manteve seus sentimentos escondidos na tentativa de tentar parecer forte. Juntas, elas percebem que não há fraqueza em assumir seus próprios sentimentos, e encontram apoio uma na outra.

3. PRÉ-PRODUÇÃO

3.1. ROTEIRO

A criação do roteiro foi uma das etapas mais demoradas e que tiveram muitas alterações. Inicialmente, a ideia era abordar o tema saudade, em que as primeiras versões abordavam esse sentimento entre pai e filho, mas ao longo do desenvolvimento do roteiro acabamos tratando do luto de forma sutil, além de focar principalmente na superação da personagem diante da perda de sua avó. Desde o início da criação do roteiro, o gênero que queríamos trabalhar era fantasia e drama, principalmente pela animação ser uma linguagem fácil de expressar esses gêneros, assim como utilizar falas na narrativa. Mesmo que a animação já comunique por si só, achamos que, em certos momentos, como o clímax da história na conversa entre Amanda e sua avó, ter falas teria um impacto maior.

O roteiro foi desenvolvido ao longo da disciplina de Argumento e Roteiro II, conduzida pelo professor Gildon Oliveira, que orientou não apenas a estrutura narrativa, mas também o pensamento sobre os elementos que compõem o avanço da história. Durante a matéria, discutimos a importância de construir uma narrativa clara, emocional e significativa, além de aprendermos recursos como pista e recompensa, que consiste em apresentar elementos ao longo da narrativa que ganham sentido ou retornam em momentos-chave, oferecendo ao espectador uma sensação de descoberta e completude. Esse conceito foi aplicado em diferentes momentos do roteiro, principalmente por meio dos objetos simbólicos que aparecem ao longo da jornada da protagonista.

Uma das obras que foram inspiração para a criação do roteiro foi o filme *O Menino e a Garça* (2023) e *A Viagem de Chihiro* (2001), ambas obras do Studio Ghibli, estúdio de animação japonês, onde um retrata tanto sobre o luto quanto utiliza elementos fantásticos e simbolismo para representar o processo da perda, a aceitação e o amadurecimento do personagem ao longo da história, enquanto o outro aborda de forma metafórica a perda da infância e da necessidade de amadurecimento e adaptação a novas realidades.

Além das referências cinematográficas, também buscamos inspiração na obra literária *O ano do pensamento mágico* da autora Joan Didion (2005). No livro, a autora narra sua experiência pessoal com o luto após a morte repentina do marido, John Gregory Dunne, e o adoecimento da filha. A narrativa reflete sobre como ela enfrenta a perda, a dor e a busca por significado diante de um acontecimento traumático, explorando esse pensamento entendido

como as tentativas de criar relações causais entre fatos para tentar evitar ou reverter uma tragédia. “O luto, descobri, é um lugar que nenhum de nós conhece até que chegamos lá.” (DIDION, 2005).

Ambas as obras citadas foram fundamentais para a construção do roteiro, orientando a forma como escolhemos representar o luto, a fantasia e o processo de amadurecimento da personagem.

Ao todo o roteiro passou por cinco tratamentos, e em cada versão utilizamos metáforas e objetos para simbolizar o que gostaríamos de transmitir para quem assiste. Na versão final, vide Anexo 01, um dos principais objetos que se destaca é a flor amarela, que simboliza a avó. A cor amarela foi escolhida por estar universalmente associada à luz do sol, que irradia calor, energia, vida e sentimentos positivos como otimismo e felicidade, de acordo com a psicologia das cores, como descrito na obra *A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão* de Eva Heller (2021). A personagem principal buscava constantemente alcançar essa flor, ou seja, alcançar a felicidade que representava sua avó. Outro objeto de destaque é a chave, que além de inspirar o nome do curta-metragem, também possibilita o início da jornada da protagonista ao ser utilizada para abrir o coração da personagem, revelando cenários vazios e sem cores que simbolizam seu estado emocional.

Além de organizar a jornada emocional da protagonista, o roteiro também funcionou como base para a criação do *storyboard*, vide anexo 02, e, posteriormente, da animação final. Ele orientou a ordem das cenas, a transição entre os ambientes e o tom geral do filme, garantindo unidade entre a mensagem que se deseja transmitir e os aspectos visuais que dão vida à história. Dessa forma, o roteiro não apenas estruturou o enredo, mas contribuiu para que toda a obra mantivesse coerência estética e narrativa.

3.2. DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

O processo de criação dos personagens, mesmo tendo o roteiro como base passaram por alterações visuais ao longo da animação, para a criação estética da Amanda buscamos referências de personagens de acordo com o seu perfil, uma pré-adolescente curiosa, doce e sentimental que ama escrever e estudar, principalmente coisas sobre o espaço sideral. Inicialmente fizemos primeiro seus traços de forma mais quadrada no papel, mostrando como

expressiva, além de apresentar dificuldades técnicas. Ao movimentar o braço da personagem, o ombro sofria distorções que, mesmo após ajustes, ainda deixavam o movimento duro e travado, comprometendo a fluidez que desejávamos alcançar.

Por esse motivo, optamos por desenvolver uma segunda versão, mais próxima de um estilo *cartoon*. Nessa atualização, ampliamos o tamanho da cabeça em relação ao corpo e deixamos os olhos com tamanhos diferentes, acentuando a identidade mais caricata e expressiva da personagem. Também substituímos o suéter por um casaco, decisão que teve duas funções: reforçar o visual cartunesco e permitir o uso do capuz como recurso para suavizar a área dos ombros, evitando que os movimentos dos braços ficassem estranhos ou artificiais.

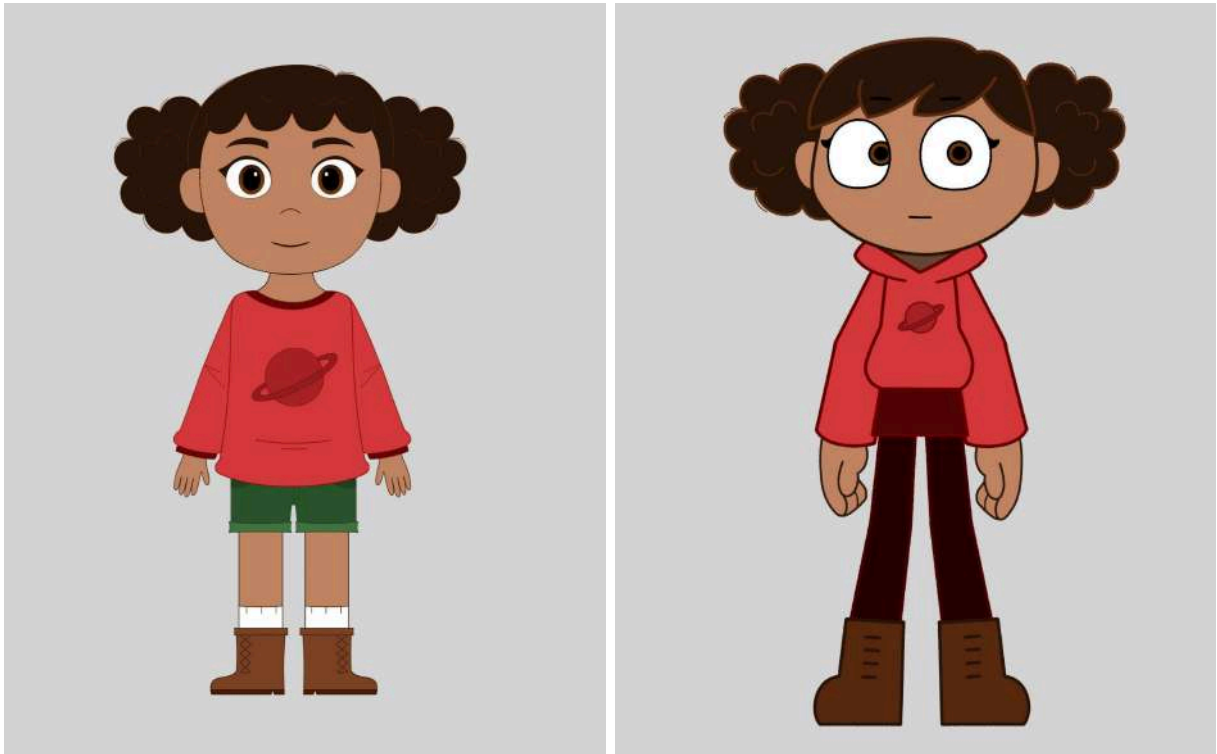
Figuras 08 e 09 - À esquerda o modelo inicial de Amanda, com falha na articulação do ombro, à direita o novo design de Amanda com ajuste da articulação.



Além disso, o *short* verde da primeira versão foi trocado por uma saia acompanhada de uma *legging*, uma escolha essencialmente estética. Buscávamos manter a personagem dentro de uma paleta mais unificada, com cores próximas entre si e voltadas para tons terrosos, o que ajudou a transmitir uma sensação de harmonia visual e personalidade mais marcante, tomando como base mais uma vez a obra de Eva Heller (2021) e as aulas de direção de arte ministradas pela professora Mônica Medina, do curso de Cinema e Audiovisual.

Essa nova abordagem contribuiu tanto para a estética quanto para a movimentação da personagem, facilitando significativamente o processo de animação e garantindo que Amanda tivesse a leveza, expressividade e dinâmica que buscávamos desde o início.

Figuras 10 e 11 - Mudança estética do visual da personagem “Amanda”.



As demais personagens também passaram por um processo semelhante para manter uma unidade visual e um estilo consistente com o da Amanda. A Avó, por exemplo, foi uma das que mais recebeu ajustes ao longo da produção. Seu rosto passou por diversas alterações até que encontrássemos um equilíbrio entre a delicadeza necessária para representar sua figura afetiva e o aspecto cartunesco adotado no projeto. Buscamos suavizar seus traços, ajustar o formato do óculos e cabelo, trabalhando proporções que transmitissem calma, acolhimento e um ar mais simbólico, combinando com o tom emocional da história.

Inicialmente, planejamos que a roupa da avó de Amanda fosse amarela, tanto pela simbologia da cor quanto por sua relação com a personagem. Porém, ao levar essa escolha para a versão digital, percebemos que o amarelo ficou excessivamente forte e destoava do restante do conjunto visual. Por isso, optamos por substituir o tom por um bege mais suave, que manteve a harmonia estética e evitou que a cor chamasse atenção de forma indesejada, preservando a sutileza que a personagem exigia.

Figuras 12 e 13 - À esquerda o design inicial da roupa da Avó, com tons Amarelos vibrantes. À direita a versão final da roupa que foi para a animação.



Essas mudanças garantiram que a personagem se integrasse naturalmente ao universo visual do curta, mantendo a harmonia estilística e reforçando sua importância na narrativa.

Figuras 14, 15, 16 e 17- Evolução estética da avó da esquerda para a direita



A personagem da Mãe passou por poucas alterações ao longo do processo, pois sua primeira versão já se alinhava bem ao que queríamos transmitir. As cores e o estilo das roupas foram preservados, assim como o penteado, que já expressava de forma adequada sua

personalidade. A única mudança significativa ocorreu nos traços do rosto e do corpo, que foram suavizados e ajustados para acompanhar a estética mais cartunesca adotada para Amanda e a avó. Essa adaptação garantiu unidade visual entre todas elas, sem descaracterizar a essência da Mãe.

Quanto ao rosto da Mãe, especialmente na região dos olhos, não houve a necessidade de um desenvolvimento mais detalhado. Isso porque, no curta, optamos por enquadramentos que cortam parte de seu rosto, direcionando o foco para o corpo e para suas ações. Essa escolha foi tanto estética quanto narrativa, já que a presença da Mãe é construída mais pela postura, gestos e pela forma como acolhe a filha do que pela expressividade facial. Essa decisão será explicada com mais profundidade na parte dedicada à animação.

Em relação à sua personalidade, buscamos refletir no *design* aquilo que ela representa na narrativa: alguém compreensiva, calma e afetuosa. Sua postura acolhedora e gentil orientou tanto suas expressões quanto sua silhueta mais suave, reforçando seu papel emocional dentro da história. Com isso, mesmo com poucas mudanças, a personagem se integrou plenamente ao estilo do curta, mantendo coerência visual e transmitindo claramente seu papel na trama.

Figuras 18 e 19 - Mudança estética do visual da personagem “Mãe”.



Essas escolhas contribuíram para o que o curta é hoje, trazendo um conjunto de personagens que se conecta visual e narrativamente, cada um cumprindo seu papel dentro da

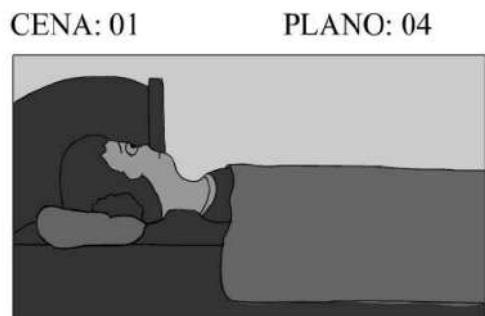
estética e da sensibilidade do curta, contribuindo para que a história fosse transmitida de forma mais expressiva e emocional.

3.3. *STORYBOARD*

A criação do *storyboard* foi uma etapa decisiva e essencial para definirmos como cada cena do curta deveria acontecer. Sua criação foi um pouco demorada, principalmente por conter muitos planos e por exigirem decisões importantes sobre composição de cena, enquadramentos e ritmo. Utilizamos o software *Adobe Animate* para desenvolver todos os quadros, definindo a composição das cenas, os melhores ângulos, a posição dos personagens e objetos, além de indicar o momento exato em que cada fala apareceria.

O *storyboard* serviu como base tanto para o processo de animação quanto para a montagem final, funcionando como um guia visual que nos ajudou a manter coerência e ritmo ao longo de todo o projeto. No entanto, apesar de sua importância, percebemos que durante a animação não seguimos o *storyboard* totalmente à risca. Isso aconteceu porque, ao animar, notamos que alguns ângulos planejados não funcionavam tão bem em movimento, ou que certas ações pediam um ajuste para transmitir melhor a emoção da cena. Em outros casos, novas ideias surgiram naturalmente durante o processo, pequenos detalhes, movimentos ou mudanças de câmera que deixaram cada momento mais coerente e expressivo.

Figuras 20 e 21- Comparativo do planejamento inicial do plano 4 cena 1 no *storyboard* e a versão que foi para o corte final do filme.



AÇÕES: Amanda bloqueia o celular e olha para o teto pensativa.
DIALOGO:



Optamos por não produzir o *storyreel*. Acreditamos que o storyboard já nos supria a necessidade principal de planejamento visual, e como estávamos seguindo um cronograma apertado, preferimos direcionar nosso tempo e energia para as etapas mais complexas da produção, como o *rig*, a animação e os efeitos práticos do cenário. O *storyboard* se mostrou suficiente para nós nos comunicarmos e estabelecer uma clareza na narrativa durante a realização da animação.

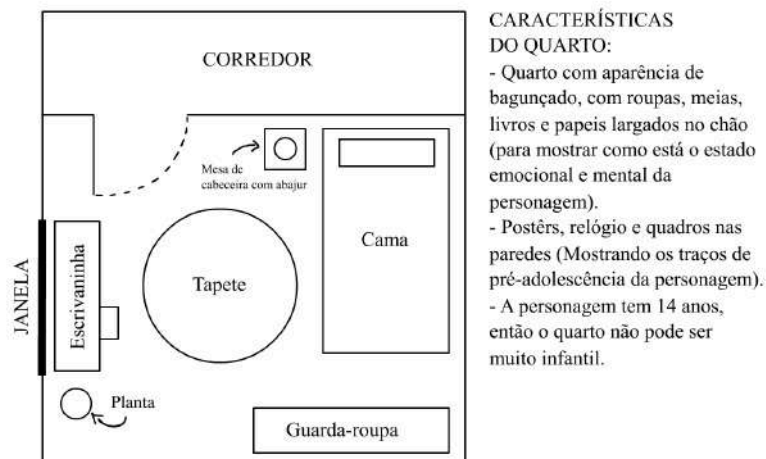
3.4. CENÁRIO

A decisão de construir um cenário real em forma de maquete surgiu como uma inspiração direta do curta independente *Felt Love* (2020). Esse filme utiliza um cenário físico para criar uma atmosfera mais sensível e próxima do espectador, e essa abordagem influenciou nossa escolha. Ao optar por uma maquete, buscamos trazer mais autenticidade às cenas da animação, valorizando texturas, iluminação e a relação dos personagens com o espaço.

A construção do cenário do quarto de Amanda foi um dos processos que mais nos tomou tempo. Inicialmente foi produzido uma planta baixa do quarto, com todos os itens que seriam necessários de acordo com a decupagem de objetos. A partir desse projeto inicial demos início a criação do conceito do quarto da protagonista.

Figura 22 - Projeto base inicial do Quarto de Amanda de acordo com a decupagem de objetos.

CENÁRIO - QUARTO DE AMANDA ("A CHAVE PARA O DESPERTAR").



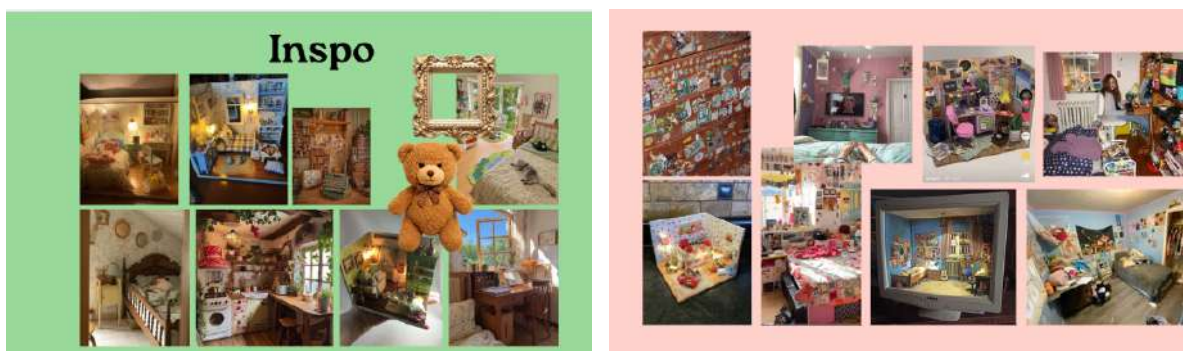
CARACTERÍSTICAS DO QUARTO:

- Quarto com aparência de bagunçado, com roupas, meias, livros e papéis largados no chão (para mostrar como está o estado emocional e mental da personagem).
- Posters, relógio e quadros nas paredes (Mostrando os traços de pré-adolescência da personagem).
- A personagem tem 14 anos, então o quarto não pode ser muito infantil.

Para que isso fosse possível, aprofundamos ainda mais o perfil da personagem de Amanda; O que ela gostava? Quais os seus hobbies? Como ela gastava o seu tempo livre? Todas essas perguntas deveriam ser respondidas através do cenário, não somente por uma finalidade estética, mas também como uma forma de contar a história da nossa protagonista a partir de elementos visuais.

A partir desse perfil de personagem foi criado um *Vision Board* (arquivos de imagens com referências estéticas e objetos que poderiam ser incluídos dentro desse cenário); o segundo tratamento desse *Vision Board* foi aprovado e, dessa forma, passamos para a confecção do dito cenário.

Figuras 23 e 24 - *Vision Boards* do quarto de Amanda. À esquerda a primeira versão e à direita segunda versão, que foi aprovada para produção.



O primeiro obstáculo que encontramos foi referente a estrutura externa do quarto de Amanda, a casca; precisávamos de uma casca retangular como uma caixa, mas que tivesse as paredes removíveis, de forma a qual pudéssemos gravar o ambiente de diferentes ângulos.

Resolvemos então por uma caixa de MDF, um material relativamente leve e de fácil manipulação; nas arestas de cada uma das facetas da caixa seriam acrescentados ímãs, dessa forma as paredes poderiam ser anexadas magneticamente conforme nossas necessidades. Perfuramos as paredes e chão com auxílio de uma lixadeira micro retífica para adicionar o ímãs no seu interior.

Figura 25 - Processo de colocação dos ímãs realizados com auxílio de pinça de precisão.



No decorrer da confecção percebemos que os ímãs de neodímio, que precisavam ser pequenos para que pudessem ser anexados no espaço de 5 mililitros oferecidos pela espessura da madeira de MDF, provaram não serem fortes o suficiente para sustentar o peso das paredes da caixa. Assim decidimos por deixar essa ideia de lado, uma vez que havia uma urgência para finalizar a construção do cenário, que seria fotografado com uma câmera muito gentilmente emprestada pela aluna Laís Cunha, egressa do curso de cinema e audiovisual da UESB, campus de Vitória da Conquista. As paredes então eram suportadas por objetos pesados posicionados na parte externa da caixa.

Outro problema que encontramos foi em relação ao tamanho do quarto de Amanda. Já sabíamos que seria uma maquete, uma miniatura, mas, por termos ganhado algumas miniaturas de cama, cômoda e outros móveis, de alunos da matéria de direção de arte do curso de cinema, a fim de aproveitar o máximo possível esse material, procuramos por uma caixa que mantivesse uma proporção realista em relação aos móveis que já tínhamos. Depois de vários cálculos e de sair pela cidade com as miniaturas em mãos, para medir as proporções e evitar causalidades, encontramos uma caixa que se aproximava bastante daquilo que precisávamos. Alguns dos móveis tiveram que ser adaptados e reconstruídos para que ficassem mais resistentes e se adequassem melhor ao espaço limitado que tínhamos.

Figuras 26 e 27 - Confeção de miniaturas com massa *biscuit* e tinta acrílica.



O chão do quarto de Amanda foi confeccionado a partir de palitos de picolé, a fim de mimicar a textura de um chão de taco, comuns em casas mais antigas. As paredes deveriam ter um tom neutro; queríamos que o quarto de Amanda, por mais que se tratasse do quarto de uma garota, fosse mais neutro, de forma a não apelar unicamente a algum estereótipo de gênero, queríamos que o público em sua integridade pudesse de alguma forma se relacionar com a nossa protagonista.

Figuras 28 e 29 - *Close-up* de alguns elementos da maquete do quarto de Amanda.



Também acrescentamos um lambri meia parede, um painel ripado, também de palitos de picolé para adicionar textura às paredes do quarto para que a luz não refletisse muito quando em contato com a tinta branca.

Os móveis que ganhamos foram reformados e adaptados para a estética que tínhamos em mente; além disso foram criados novos móveis, como a mesa, cadeira de rodinhas, lixeira etc. Os novos móveis do quarto de Amanda foram confeccionados a partir da madeira e palitos de picolé que sobraram da confecção da casca do quarto, massa biscuit e material reciclado (como pedaços de papelão, retalhos de tecido e pedaços de acetato de embalagens plásticas).

Além disso, queríamos luzes funcionais dentro do quarto de Amanda, para as cenas com o ligar de luzes decidimos que seria melhor optar por efeitos práticos, uma vez que esses efeitos realizados de forma digital poderiam ficar um pouco artificiais. Depois de analisar as possibilidades, optamos por fios de fada, uma espécie de pisca-pisca em miniatura que funcionava à base de baterias, dessa forma poderíamos mover os pontos de luz livremente pelo cenário sem ficarmos reféns de qualquer tipo de fixação fixa.

Figuras 30 e 31 - Fio de fada e uma das suas aplicações no cenário do quarto de Amanda



Como elemento de *storytelling* e trazer em cena as consequências do estado emocional de Amanda, acrescentamos alguns elementos para deixar o quarto bagunçado. A lixeira cheia, com papel amassado no chão, sapatos jogados pelo quarto e brinquedos largados de lado foram a nossa forma de comunicar o quão conturbada está a mente da nossa protagonista e como isso se traduz no ambiente em que ela vive.

4. PRODUÇÃO

4.1. FOTOGRAFIA

A fotografia, especialmente focada na etapa do cenário, foi um dos pontos na construção estética da animação, já que a maquete do quarto de Amanda precisava transmitir atmosfera, profundidade e coerência visual com a narrativa. A partir dessa necessidade, o desenho de luz tornou-se essencial para definir o clima e valorizar cada elemento do espaço.

Ele precisou ser montado no próprio dia de fotografar o espaço, pois enquanto um de nós confeccionava a maquete, o outro já havia iniciado a animação durante o recesso, cada um em sua cidade. O cenário contou com três fontes de luz diegéticas e uma luz não diegética para auxiliar na fotografia, além da câmera Canon T5i para capturar a cena.

Figuras 32, 33, 34 e 35 - Equipamentos e *set-up* utilizados na fotografia do cenário.



Desde o projeto de arte, decidimos que o abajur deveria ser funcional, não apenas um elemento cenográfico. Instalamos um sistema elétrico próprio no objeto, com interruptor, para que sua luz fosse registrada diretamente durante as fotos em stop motion. Também buscamos uma luz suave vindo da fresta da porta aberta do quarto de Amanda. Para isso, utilizamos um fio de fada, semelhante a luzes de Natal, porém em escala e intensidade reduzidas, garantindo que não interferisse no desenho da luz principal.

Uma vez que essas luzes internas foram instaladas, partimos para as luzes principais para de fato iluminar a nossa maquete. Usamos uma caixa de led na cor azul com intensidade mais baixa na esquerda, para simular a luz da lua passando pela janela do quarto de Amanda; essa seria nossa principal fonte de luz diegética. No lado oposto, como fonte de contraste

usamos outra caixa de led na cor amarela, ela seria a luz principal para de fato iluminar o ambiente.

Ao final, o conjunto dessas escolhas permitiu que o cenário transmitisse exatamente a atmosfera desejada, equilibrando funcionalidade, narrativa e estética. O desenho de luz não apenas complementou a maquete, mas ampliou sua expressividade, garantindo uma fotografia coerente com a sensibilidade do filme.

A fotografia do filme precisou ser feita em duas diárias diferentes. A primeiro momento fotografamos o cenário em conjunto, seguindo o *storyboard* à risca e fazendo planos extras para eventuais causalidades. Parte desse material precisou ser retocado na pós-produção, mas ainda assim, alguns planos em *stop motion*, como a cena 1 em que Amanda puxa uma caixa de papelão, precisaram ser refeitas.

Figura 36 - Primeira diária de fotografia, 09 de abril de 2025.



Recorremos então às nossas imagens de *still* do primeiro dia, para replicar o desenho de luz para que as fotografias dos dias diferentes não destoassem entre si. Muito do nosso *setup* precisou ser adaptado uma vez que não tínhamos todos os equipamentos da primeira diária em mãos, e porque não conseguimos reunir a equipe (a fase de pré produção ocorreu durante o período de estágio obrigatório, quando nossos cronogramas raramente batiam).

O processo de integração entre as imagens reais da maquete e a animação 2D ocorreu a partir da utilização dessas imagens como cenários de fundo dentro do próprio software de

animação. As fotografias do quarto em maquete foram importadas e posicionadas como base visual, sobre as quais a personagem animada foi inserida em primeiro plano. Para garantir coerência espacial e proporção entre os elementos, utilizou-se a porta do cenário como principal referência de escala, uma vez que ela se repetia em diferentes enquadramentos ao longo do curta. A partir desse elemento, foi definida a altura da personagem em relação à fechadura da porta, permitindo manter consistência de tamanho e perspectiva entre os planos. Esse procedimento possibilitou uma integração mais natural entre o espaço físico da maquete e a personagem bidimensional, reforçando a sensação de pertencimento da animação ao ambiente construído.

4.2. DUBLAGEM

O processo de captação das vozes de nossos personagens foi feito em etapas, uma vez que decidimos quem seriam as vozes por trás de nossos personagens aos poucos e devido a uma delas ser de outra cidade. Cada voz teve de ser captada de forma diferente.

Escolhemos a voz da aluna Rayssa Dandara Rodrigues do curso de cinema e audiovisual da UESB, para dar vida a personagem da Amanda, devido ao seu timbre e tom de voz serem mais agudos, um dos pontos fortes por se aproximar da voz infantil da personagem. Mesmo com sua voz já aguda, pedimos a dubladora para forçar um pouco mais seu tom e no processo de pós-produção deixamos ainda mais aguda para se aproximar da voz pré-adolescente da protagonista. No processo de captação do áudio, precisávamos ter uma gravação mais limpa possível, principalmente por ela ser a nossa protagonista e ter diversas falas no decorrer do filme. Entramos em contato então com o responsável pela sala de áudio da Rádio UESB, que nos foi muito gentilmente cedida por algumas horas para captar a voz da dubladora.

A sala da Rádio era ideal, possui isolamento acústico, microfones e uma mesa de som que nós possibilitou fazer alguns ajustes e analisar o áudio conforme fossemos gravando. Os áudios foram organizados por pastas para cada cena, facilitando o processo de tratamento de áudio e na organização no momento da montagem.

Figura 37 - Captação da voz da aluna Dandara, em 21 de março de 2025.



A mãe de Amanda ganhou vida através da voz da aluna Laura Cristina de Lima, também aluna do curso de cinema. A escolha foi feita porque a aluna já havia participado de peças e curtas-metragens interpretando personagens que eram mães. Onde a experiência teatral foi o ponto forte da escolha. Utilizamos o tom normal de voz da dubladora para representar a voz da mãe, onde foi captada na sala de projeção Jorge Melquisedeque. Na época optamos por essa sala, pois a rádio não estava disponível naquela semana, a sala possui um nível básico de isolamento acústico e o som foi captado por equipamento próprio (Microfone condensador Bm-800). Esse áudio demandou um pouco mais de trabalho na pós, precisando ser limpo e reestruturado a fim de tentar alcançar a qualidade do áudio de Amanda, para que as faixas de áudio não ficassem com qualidade muito discrepante.

Figura 38 - Captação da voz da aluna Laura, em 10 de dezembro de 2024.



Para a voz da avó, buscávamos alguém com um timbre mais maduro, capaz de transmitir calma, carinho e uma fala bem articulada. Precisávamos de uma pessoa com boa oratória para que a mensagem soasse natural e alcançasse o tom emocional que queríamos. Por isso, escolhemos Sonia Cristina Alarcão Ortiz. Ela já foi professora, tem experiência com palestras e possui a idade e o estilo de voz que se encaixavam perfeitamente na personagem.

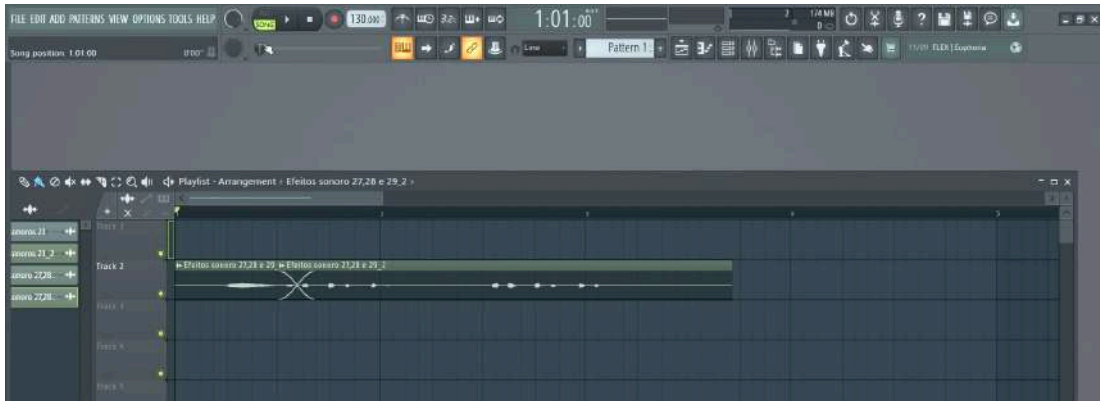
Como ela mora em Jequié e não poderia viajar para Vitória da Conquista, decidimos gravar sua voz em sua própria residência. Utilizamos também o nosso microfone condensador BM-800 e escolhemos um cômodo silencioso, sem ruídos externos. A captação ocorreu de forma tranquila, e o tratamento do áudio não deu trabalho, já que o ambiente estava bem isolado acusticamente.

Figura 39 - Captação da voz da professora Sonia, em 15 de março de 2025.



Para o tratamento do áudio, utilizamos a versão gratuita do programa FL Studio. Nele foi possível realizar toda a limpeza dos ruídos, ajustar o tom das vozes, cortar trechos desnecessários e aplicar efeitos que ajudaram a deixar a fala mais clara e agradável.

Figura 40 - Tratamento de áudio no programa Fl Studio.



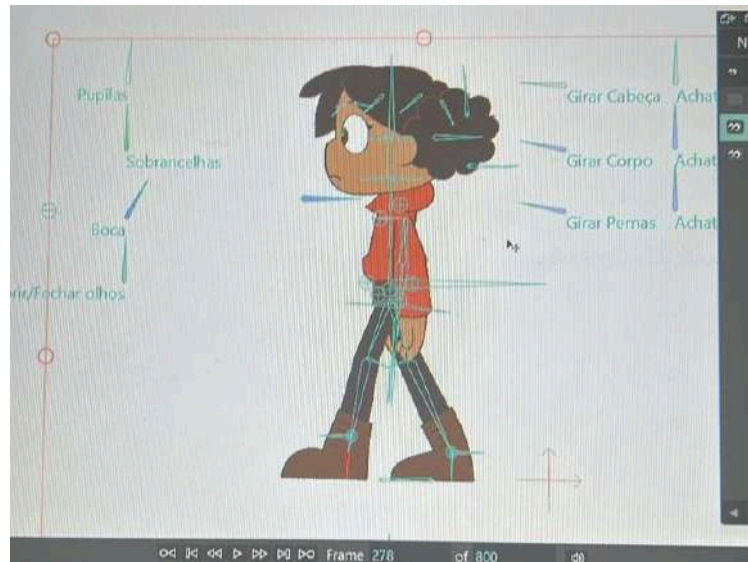
No início do processo, exportamos os áudios em formato MP3, uma vez que isso facilitava a visualização do arquivo na plataforma que usamos tanto para armazenar quanto compartilhar todo o material, o *Google Drive*. Porém, na etapa final de montagem, optamos por exportar tudo em formato WAV. Dessa forma, garantimos uma qualidade superior e preservamos todos os dados originais do áudio, evitando perdas na finalização da animação.

4.3. ANIMAÇÃO

Nosso trabalho foi composto de forma a fazer uso de diversas técnicas de animação; Em *A chave para o Despertar* usamos animação *Cut-Out* através do *software Moho*, técnica que consiste na criação de personagens a partir de partes recortadas e articuladas digitalmente, permitindo a movimentação de membros e expressões por meio de um sistema de hierarquias, semelhante ao funcionamento de uma marionete. *Stop motion* fazendo uso de fotografias estáticas com a movimentação dos objetos em cena para compor uma animação com o auxílio do *software Adobe Photoshop* para edição dos fundos; e storyboard e a animação frame a frame desenhada manualmente em *softwares* de desenho como o *Adobe Animate* e *Krita*.

Antes de iniciarmos a animação, passamos por um longo processo de automatização dos personagens dentro do *Moho*. Foram meses de trabalho para configurar cada *rig* (estrutura esquelética base para animação automatizada), conectando corretamente os *bones* (segmento da estrutura esquelética dos personagens) a todos os membros e partes do corpo. Essa etapa exigiu bastante tempo e paciência, mas foi essencial para facilitar muito a animação posteriormente.

Figura 41 - Criação do *Rig* da Amanda no *Moho*.



Durante a automatização, enfrentamos alguns problemas comuns nesse tipo de processo. Em alguns momentos, certas partes do corpo de um dos personagens não reconheciam o *bone* ao qual deveriam estar ligadas. Isso fazia com que, ao movimentarmos o *bone*, aquele ponto específico permanecesse parado, afetando o funcionamento dos movimentos, já que o corpo não acompanhava corretamente a ação.

Imprevistos como esse atrasaram bastante o início da animação, pois precisávamos corrigir cada falha antes de seguir adiante. Mesmo assim, todo o tempo investido na automatização foi fundamental para garantir que, quando finalmente começamos a animar, o processo fosse mais fluido e preciso.

Optamos por iniciar a animação pela cena 2, uma vez que a cena 1 dependia da finalização do cenário em maquete, que ainda estava em produção. Para evitar atrasos e manter o processo mais prático, decidimos seguir com a cena que já estava completamente disponível.

Na cena 2, não utilizamos efeitos de luz e sombra, pois a personagem se encontra em um vácuo, um ambiente sem pontos específicos de iluminação que justificassem esses efeitos. A criação da flor amarela foi inspirada na flor do filme *Enrolados* (2010), que também possui

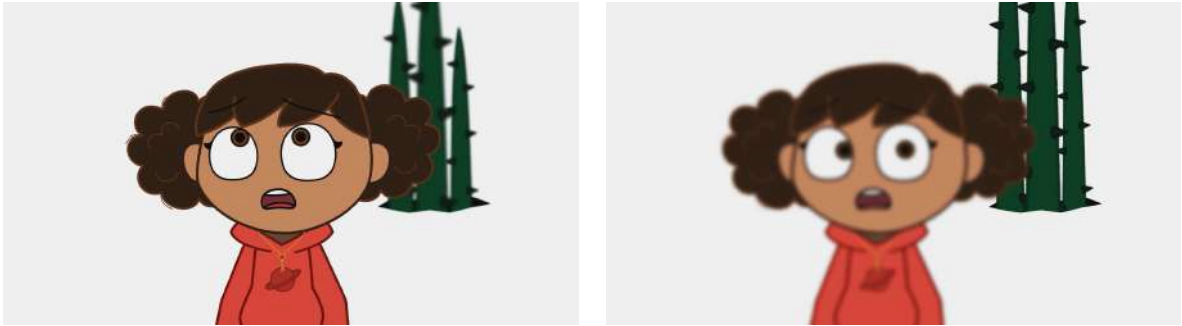
um brilho próprio. Para reforçar essa referência, trabalhamos a sensação de luz interna na flor, trazendo um aspecto mais mágico para a cena.

Figuras 42 e 43 - Comparativo da Flor do filme *Enrolados*, inspiração para a flor do nosso curta e o design de flor que utilizamos no filme.



Também utilizamos uma ferramenta de foco no *Moho*, que nos permitiu controlar a profundidade de campo. Assim, quando queríamos destacar os espinhos, desfocávamos a protagonista, e quando o foco era a personagem, desfocávamos os espinhos. Esse recurso ajudou a guiar o olhar do espectador de forma natural.

Figuras 44 e 45 - Comparação do momento em que o foco está na personagem para o momento em que o foco está nos espinhos



Além disso, incluímos pequenas animações em elementos que acompanham a personagem, como o cabelo e a chave que ela carrega no pescoço. Ambos se movimentam de acordo com os gestos e deslocamentos da protagonista, trazendo mais vida e dinamismo para a cena. Como em um dos planos em que a personagem está correndo que foi inspirado no filme *My Father's Dragon* (2022) em que o personagem está correndo enquanto seu cabelo e roupas se movimentam.

Figuras 46 e 47 - Comparação entre cena do filme *My Father's Dragon* que foi uma inspiração para a cena da Amanda correndo



Na cena 1, além de utilizarmos um cenário real, optamos por acrescentar efeitos práticos para complementar a animação. Entre eles, está o uso de *stop motion*, utilizando objetos reais interagindo com a protagonista em 2D. Isso aparece, por exemplo, quando ela tropeça nas pilhas que estão no chão, ou quando puxa a caixa com os pertences da avó e a tampa se abre. A mistura entre cenário real, objetos físicos, animação 2D e a interação entre esses mundos foi inspirada no curta-metragem *Felt Love* (2020), que trabalha justamente essa união entre fundos reais e animação de forma integrada.

Figuras 48 e 49 - Comparativo entre cena do curta *Felt Love* e a cena que produzimos



Também fizemos um *close* na janela do quarto de Amanda. Como o vidro da janela da maquete era feito de acetato, tentamos diversas formas de criar um efeito de chuva, borrifando e jogando água na superfície transparente. Porém, as gotas ficavam com um padrão muito irregular e não transmitiam o resultado que queríamos, então decidimos construir esse efeito na pós-produção, junto com a animação dos movimentos de Amanda.

Figura 50 - Resultado final do efeito da chuva realizado na pós.



As cores da personagem também se alteram conforme o ambiente. Isso pode ser percebido na escuridão do quarto, na luz do abajur quando ela acende, ou no brilho vermelho forte que sai de dentro da caixa da avó.

Além disso, trabalhamos com diferentes ângulos de câmera para enriquecer visualmente a narrativa. Um deles é um plano que mostra a ação como se estivéssemos dentro da caixa, olhando para Amanda enquanto ela a abre. Esse enquadramento foi inspirado em uma cena do filme *The Nice Guys* (2016), onde é mostrada a visão de dentro de um

porta-malas sendo aberto. Esse tipo de ângulo trouxe mais imersão e ajudou a reforçar a carga emocional da cena.

Figuras 51 e 52 - Referência de ângulo de câmera do filme *The Nice Guys* (2016)



Além dos efeitos práticos utilizados na cena 01, também pensamos cuidadosamente na transição entre essa cena e a cena 02. Para conectar esses dois momentos, escolhemos uma transição em que a câmera entra pelo olho da protagonista. Nesse processo, fizemos um *zoom out* no fundo enquanto aplicamos um *zoom in* na personagem, utilizando uma lógica semelhante à técnica conhecida como *dolly zoom*.

Essa escolha foi inspirada diretamente na transição usada no filme *Ratatouille* (2007), no momento em que o crítico Anton Ego prova o prato e, através de um movimento que aproxima e afasta ao mesmo tempo, é levado de volta à sua infância. Essa referência foi essencial porque buscamos transmitir a mesma sensação de profundidade emocional.

Figura 53, 54 e 55 - Cena do filme *Ratatouille* mostrando o efeito de transição de um plano para o outro.



Ao aplicar essa técnica, queríamos que o público sentisse que estava entrando na mente da personagem, compreendendo o que ela estava vivendo internamente. Assim, a

transição não apenas conecta duas cenas, mas também reforça visualmente a proposta da animação: mostrar o que acontece dentro dela e como suas emoções se transformam.

A animação da cena 4 e as lembranças da cena 3 não só possuem uma estética diferente do restante da animação, como também foram produzidas de forma diferente.

Na cena 3 temos um traço mais solto, que por muitas vezes não se conecta; essa foi uma forma de comunicar o esquecimento, a erosão da memória da protagonista. Por mais que cronologicamente na história a perda da avó de Amanda seja recente, sentimos a necessidade de retratar esse fenômeno comum após a morte das pessoas; aos poucos começamos a esquecê-las, as memórias se tornam turvas e tudo o que nós resta são os sentimentos e as fotografias, por isso na cena em que Amanda pega um retrato da sua avó acreditamos que fosse melhor manter o traço dominante da animação, é uma forma de representar a memória imutável e imortalizada na fotografia.

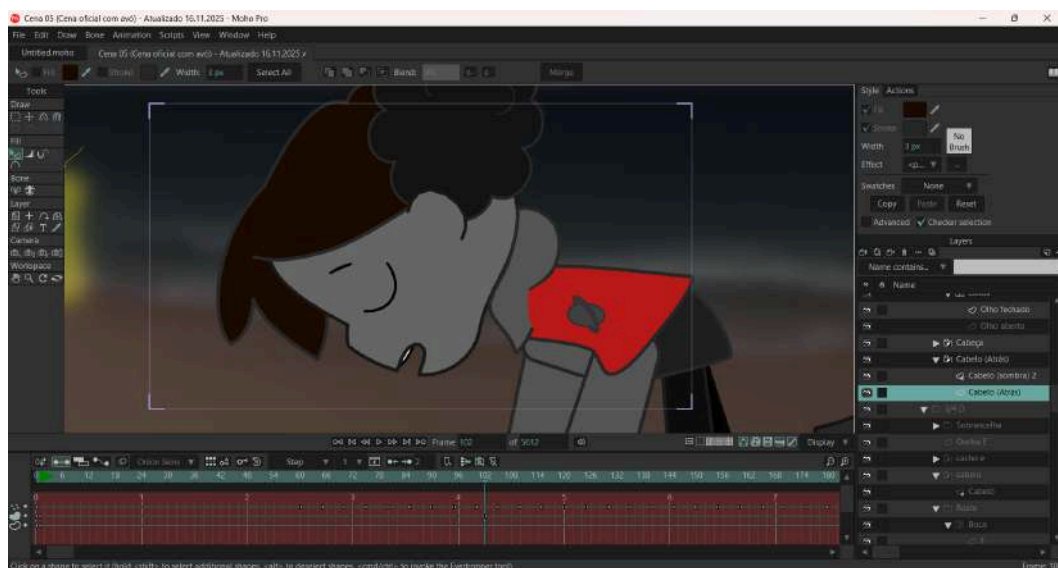
A memória é o que nós resta quando a materialização física de algo se esvai; pode ser um item, um local ou uma pessoa; no entanto, as memórias não são eternas, elas se desgastam com o tempo e nosso cérebro faz o possível para preencher as lacunas que se formam, mas ainda assim, uma vez que a erosão da memória acontece, ela nunca mais voltará a ser a mesma.

Na cena 4 temos a personagem navegando na escuridão, uma referência ao curta-metragem *Metamorphosis* que serviu como inspiração estética para essa cena, demonstrando a Amanda navegando nesses novos sentimentos de tristeza e entrando na fase da depressão do luto. Período esse em que, de acordo com Elizabeth Kübler-Ross (1969), indivíduo se confronta com a realidade da perda, sentindo profunda tristeza e desesperança.; esse ciclo é seguido pela aceitação, que se materializa na transição para a cena 5, quando Amanda vê um vislumbre de luz em meio toda aquela escuridão.

A cena 5 foi a nossa maior e mais trabalhosa. Como nela acontece o diálogo entre Amanda e a avó, precisamos fazer o *lip sync* das bocas e do movimento do queixo para acompanhar cada fala. Também animamos os cabelos e as roupas das personagens para transmitir a ideia de que elas estavam em uma praia com bastante vento. Além disso, colocamos uma luz suave ao redor da avó para reforçar a sensação de espírito ou presença espiritual.

Um dos principais desafios dessa cena foi relacionado às cores. A proposta era que Amanda perdesse suas cores ao longo da animação, e na cena 5 ela já estaria completamente em preto e branco. No entanto, na hora de alterar as cores percebemos que o cabelo e a região da barriga não mudaram de cor. Tivemos então que revisar pasta por pasta para identificar o problema. Isso atrasou um pouco o processo de renderização, mas no final descobrimos que havia um único frame que não tinha sido ajustado, corrigimos e tudo funcionou.

Figura 56 - Captura de tela da falha na mudança de cor dos elementos da personagem.

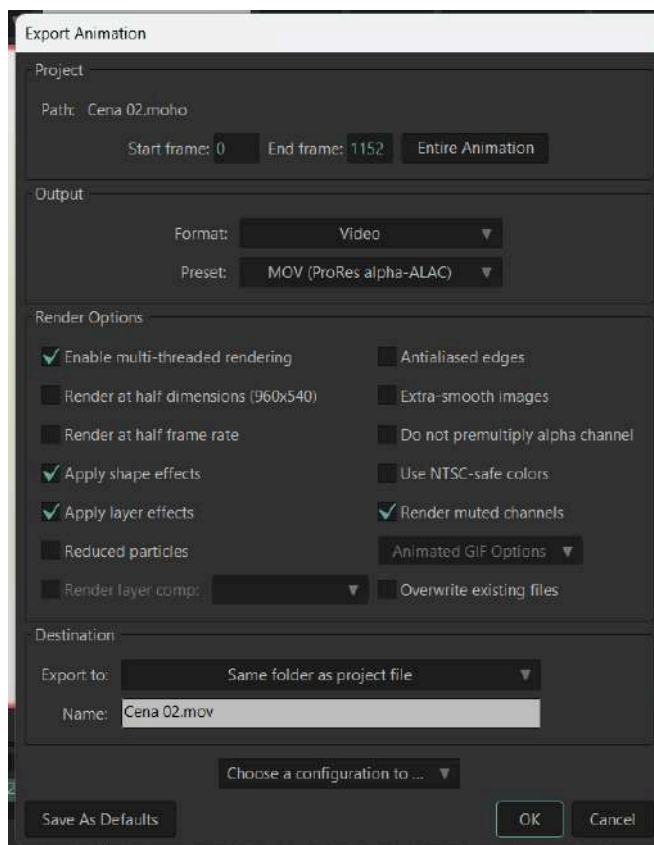


Já a cena 6 foi a mais rápida de produzir, por ser curta e funcionar como fechamento da animação. Como ela se passa no quarto, utilizamos o mesmo cenário, mas com uma iluminação diferente para transmitir a ideia de que agora era de dia. A porta foi animada em *stop motion* e conectada com a animação 2D. A escolha de não mostrar o rosto da mãe foi intencional: como Amanda ainda se sente distante dela, e toda a história é vista pela perspectiva da própria Amanda, optamos por manter esse afastamento visual.

O processo completo de animação durou cerca de oito meses. Percebemos uma evolução clara entre as primeiras e as últimas cenas, tanto na fluidez quanto na segurança ao animar, resultado da prática constante ao longo do projeto. Para evitar que os computadores travassem, cada cena foi animada em um projeto separado. Depois, renderizamos tudo individualmente e juntamos na etapa de montagem e edição.

Para a renderização final, escolhemos salvar as cenas no formato de vídeo usando o preset MOV (ProRes-alpha-ALAC), que oferece melhor qualidade de imagem, preserva mais informações dos arquivos e mantém o canal alpha, essencial para composições e efeitos na pós-produção.

Figura 57 - Janela de exportação do programa *Moho* e especificações pelas quais optamos.



Sobre a estética escolhida para a animação, optamos por um produção com baixo *frame rate* e com um pincel com textura, criando uma oscilação pequena em todos os quadros, mesmo que não houvesse uma ação e movimento específico acontecendo em cena. A textura de giz também é uma forma de mimicar desenhos feitos por crianças com giz de cera, quando são mais jovens.

A escolha por trás da taxa de quadros mais baixo foi tanto por estética quanto por praticidade; na série de filmes animados *Homem Aranha no Aranhaverso* (2018) os animadores brincam bastante com a mudança da taxa de quadros, eles animaram o protagonista com uma taxa de quadros diferente do tradicional em produções de grande porte

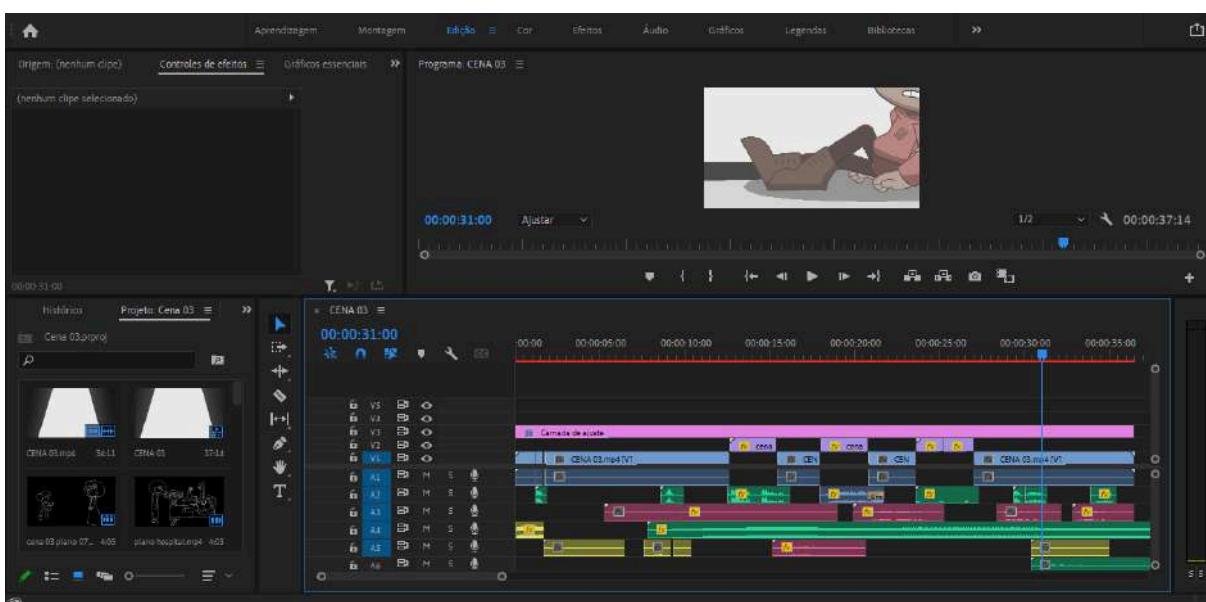
(24 frames por segundo), essa foi uma forma deles comunicarem que Miles, o protagonista, está fora de sintonia com o ambiente em que ele vive,

Trouxemos esse elemento para nossa animação por essa ser uma estética que muito nos agrada, mas também pela questão de tempo. Seria inviável para uma equipe de apenas duas pessoas, produzir um filme de quase dez minutos com 24 frames por segundo; nós transformamos esse obstáculo em algo estético que traria identidade para nossa produção.

5. MONTAGEM E EDIÇÃO

A montagem do filme foi um processo demorado e feito em conjunto; em sua integridade o processo demorou cerca de 12 dias. Devido aos aparelhos que tínhamos acesso, optamos por realizar a montagem cena após cena e só então juntá-las todas em um único projeto. Os projeto das cenas possuíam muitas faixas de vídeo e de áudio, demorando de ser processadas e renderizadas; por receio dos processadores dos computadores não aguentarem renderizar todo o projeto, podendo corromper arquivos e perdendo horas de avanço, optamos por realizar o processo em etapas.

Figura 58 - *Timeline* de edição da cena 3.



A montagem do filme foi demorada porém simples, uma vez que a maioria dos efeitos visuais que gostaríamos de incluir já haviam sido incluídos durante o processo de animação. Nosso maior obstáculo foi a grande quantidade de clipes com os quais tivemos que trabalhar; isso exigiu que fossemos extremamente organizados e que mantivéssemos contato durante o processo de montagem. O *storyboard* (anexo 2) foi essencial também para a fase de montagem, ele continha indicativos da maioria das transições necessárias entre as cenas. As transições do filme seguiram um padrão; a maioria delas se tratava de uma mistura de *fade-in* e *fade-out* ou em cortes secos.

No processo de montagem também foi necessário ajustar o tempo de alguns dos clipes da animação; uma vez que tínhamos o filme completo em mãos, percebemos que alguns trechos precisavam de ajustes. Alguns trechos da cena 1, por exemplo, precisaram ser

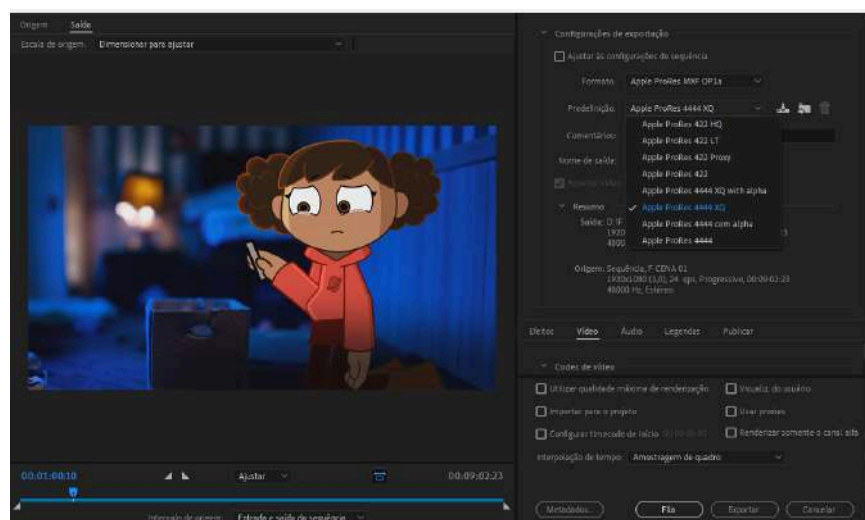
acelerados na pós, visto que a movimentação da animação havia ficado lenta demais para o compasso que escolhemos para o filme. Alguns trechos que estavam muito curtos também tiveram de ser manipulados para criar um *looping*, como é o caso de uma das lembranças da cena 3, em que temos Amanda e sua mãe observando a personagem da avó em um leito de hospital.

Outro aspecto trabalhado na montagem foi a cor. Queríamos que as cores do filme fossem desbotando conforme Amanda se aproximasse da fase da depressão do luto, com exceção da cena 4, que já foi animada em um esquema monocromático, as demais cenas tiveram suas cores devidamente corrigidas durante o processo de montagem.

Além disso foram incluídos alguns demais efeitos durante a edição, como a máscara de chromakey aplicada na cena 2, que mimica o piscar de olhos de Amanda, para intensificar o sentimento de estar enxergando aquele plano através dos olhos da personagem; e o efeito de *blur* ao final da cena 4, quando Amanda se afoga e ao poucos vai perdendo a consciência.

Por fim optamos por exportar o projeto no formato *Apple ProRes MXF OP1a*, visto que diferentemente de formatos como o *H.264* e *MP4*, ele não comprime parte das informações do arquivo, mantendo-o assim o mais fiel possível.

Figura 59 - Janela de exportação do *Adobe Premiere* e especificações de exportação.



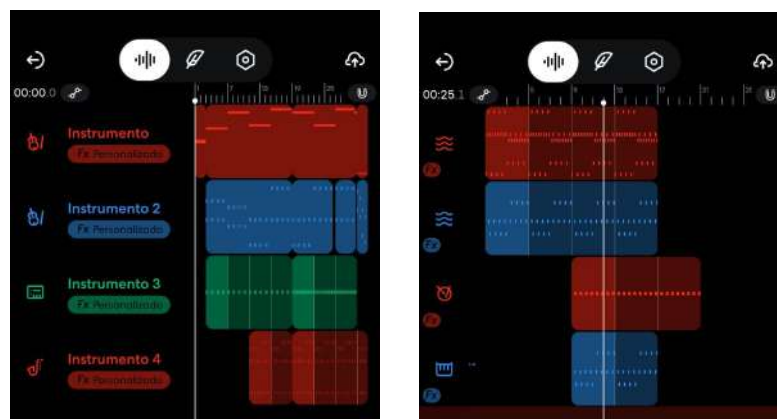
6. SOM

O primeiro impasse enfrentado foi como criar a aura etérea ao redor da personagem da avó de Amanda e os símbolos que a representavam. Mesmo que na animação tenha sido aplicada uma aura de luz sobre a personagem, ainda faltava algo. Por isso, fizemos uma pesquisa para procurar um som específico e ideal, um efeito sonoro que pudesse entrar em tela junto com o que quer que simbolizasse a avó de Amanda; tanto por um senso estético quanto para garantir que o link implícito entre esses símbolos se formasse na mente daqueles que assistissem ao filme.

Uma vez que isso foi resolvido, passamos para a parte de sonoplastia e efeitos sonoros, visto que parte da trilha sonora do filme ainda estava em produção durante o início do processo de montagem. Utilizamos de bancos de som gratuitos para procurar os sons que precisávamos; dos passos de Amanda até ranger das tábuas do chão do seu quarto, tudo isso foi construído através de bancos de som e uma mixagem cuidadosa.

Após projetar os sons de ambiente, entramos com as faixas de áudio com a fala de nossos dubladores e a trilha sonora original produzida por Marcelo Cosme, também aluno do curso de Cinema e Audiovisual da UESB. A trilha sonora do curta foi construída com base nos gêneros *New Age/Ambient*, *Cinematic Fantasy* e Música Clássica Contemporânea, utilizando instrumentais minimalistas para criar uma atmosfera brilhante, etérea e emocional nas cenas. Todas as faixas foram compostas com o auxílio dos instrumentos *MIDI* disponíveis no programa *BandLab*, o que nos permitiu experimentar timbres e criar músicas que acompanhassem a jornada emocional de Amanda.

Figura 60 - *Timeline* do *BandLab*. À direita trilha da cena 03 (momento de perseguição) e à esquerda trilha sonora da cartela de créditos.



As composições foram guiadas por leves improvisos, sempre respeitando a tonalidade escolhida para cada faixa, maior, menor ou menor harmônica. Cada música representa um estado emocional diferente da protagonista ao longo da história. Assim, momentos mais tristes, misteriosos ou tensos foram compostos predominantemente em tons menores, enquanto as cenas de calma e esperança receberam tons maiores.

A trilha mantém acordes simples e constantes, com pouquíssimos acidentes (notas fora do tom), buscando sempre reforçar a emoção sem poluir a cena. Também fizemos uso de repetição melódica, utilizando pianos, leads e pads acompanhados por instrumentos como violino e cello para dar mais profundidade à música, mas sem deixá-la pesada. Sons ambientes e pequenos toques sutis foram adicionados para complementar a atmosfera e reforçar o valor emocional de cada sequência.

Tonalidades utilizadas em cada música:

- Música 1: D# maior
- Música 2: C menor harmônica
- Música 3: C menor
- Música 4: E menor
- Música 5: G maior
- Música 6: G menor
- Música 7 (créditos): G maior

7. CRONOGRAMA

O cronograma de *A Chave para o Despertar* sofreu diversas alterações no decorrer da produção, uma vez que sua primeira versão foi esboçada no final de 2024, quando demos início a pré-produção do filme em si.

O cronograma foi alterado conforme tínhamos reuniões com nosso orientador, o professor Márcio Venâncio do curso de cinema e audiovisual; os encontros aconteceram tanto de forma remota quanto presencialmente. Foram feitas diversas alterações no roteiro, *storyboard* e produto final, por conta disso, houve o constante remanejamento do nosso cronograma, de forma a incluir todos os elementos indicados por nosso orientador.

Ocorreram também reuniões com o professor responsável pela matéria de TCC, o professor Eder Amaral, de forma presencial, que nos ajudou a estruturar um cronograma de acordo com as datas estipuladas pelo curso de Cinema e Audiovisual.

Ao longo do desenvolvimento do projeto, organizamos um cronograma para orientar cada etapa da produção da animação. Nosso objetivo com esse planejamento era ter uma visão geral do processo, dividir bem as tarefas e estabelecer prazos realistas, considerando que, além do TCC, também tínhamos outros compromissos acadêmicos e profissionais.

O roteiro e o *storyboard* foram desenvolvidos ainda em 2024, servindo como base para todas as etapas seguintes. Entre janeiro e março de 2025, realizamos a criação do *rig* dos personagens, processo que exigiu bastante atenção técnica e tempo. Paralelamente, em março de 2025, realizamos tanto as gravações de dublagem quanto a construção do cenário, aproveitando a disponibilidade de cada um e o fato de serem processos independentes da animação final.

A animação em si foi encaminhada de forma fragmentada, cena por cena. Algumas sequências foram concluídas entre uma e duas semanas, especialmente as mais simples. Outras, porém, demandaram um período maior devido à complexidade, ao nível de detalhe ou ao tempo de tela, como a cena 5, que levou quase um mês para ficar pronta. Por esse motivo, não foi possível estabelecer um prazo rígido para cada etapa da animação, mas estipulamos que todo o processo deveria ocorrer entre março e, no máximo, outubro de 2025. As cenas realizadas no programa Moho foram animadas pelo aluno Magdiel Pinheiro Santos, enquanto as cenas das lembranças e os planos da cena 5 foram realizados no programa Krita pela aluna

Maria Luiza Padre. A renderização das cenas também exigiu vários dias de ajustes e exportações, contribuindo para o tempo total da produção.

Ainda em outubro, o aluno Marcelo Cosme Marcelo produziu a trilha sonora original da animação, integrando os elementos musicais ao clima emocional de cada cena. Em novembro, reservamos o mês exclusivamente para as etapas finais de montagem e edição, ao mesmo tempo em que continuamos fazendo anotações e organizando o memorial escrito do projeto.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A animação nos permite transformar conceitos em jornadas fantásticas, uma ideia em uma narrativa visual. A história de Amanda é individual, mas também é comum na vida de milhares de pessoas. Cada pessoa tem sua forma única e individual de viver o processo do luto, por isso esse assunto deveria ser mais amplamente discutido.

Produzir um curta de animação nos permitiu experimentar como seria desempenhar um papel semelhante em um estúdio; a divisão de trabalhos, datas limite e o cuidado detalhada em cada etapa. Do roteiro ao *storyboard*, da animação até o processo de montagem, *A chave para o Despertar* é não só um trabalho de conclusão de curso, mas uma obra que leva um pouco de cada um de nós dentro de si, como cada boa produção artística deveria.

Esse filme fala de nossas experiências, nossas preocupações e nossas perspectivas. Ele é também uma forma de apoio para cada um que possivelmente passe por uma experiência semelhante.

Optamos por um filme animado tanto pela liberdade artística que nos oferecia tanto quanto pela questão de gastos. Produzir filmes é algo caro e impossível de realizar com uma equipe de apenas duas pessoas; por conta do nosso curto prazo acabamos por não conseguir inscrever nosso projeto em nenhum edital que contemplasse a produção. Toda a verba do filme teria que sair dos nossos bolsos e isso não seria possível se optássemos por uma produção tradicional ou seguindo o formato de *live action*.

A produção em formato de animação, em nossa experiência, é muito mais demorada que uma produção tradicional, mas ainda assim era o meio mais viável de contar nossa história, a produção em sua totalidade deve ter tomado cerca de oito meses ou mais, mas ainda assim nós não abriríamos mão desse projeto por nada.

Uma produção como essa não possui espaço para ego; conforme avançamos na construção do filme entendemos que não havia tempo para discutir, apesar de termos discordado em diversos momentos, sempre conseguimos encontrar um consenso, colocando o filme acima do nosso próprio ego.

Ambos passamos por diversas experiências audiovisuais no decorrer do curso, mas nenhuma foi tão intensa quanto a produção desse curta. Tínhamos uma equipe bastante reduzida, diversas funções para delegar e estilos completamente diferentes de trabalhar. Nós

éramos nossos próprios chefes, produtores e críticos; isso foi algo que aprendemos a exercitar com o tempo. Fato é que saímos dessa produção com uma noção completamente nova do que é trabalho em equipe e da importância de cada função dentro de uma produção audiovisual.

Esse trabalho nos forçou a aprender a desempenhar diversas funções que fugiam da nossa zona de conforto; competências essas que com certeza serão bastante úteis no mercado de trabalho e irão compor o nosso portfólio, abrindo ainda mais possibilidades para nossa área de atuação.

A Chave para o Despertar também é um tributo a nossas avós, que assim como a avó de Amanda, tiveram enorme peso em nossas vidas e foram portos seguros em momentos importantes. A elas deixamos os nossos mais sinceros agradecimentos.

9. REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. *O homem diante da morte*. Tradução de Luiza Ribeiro. São Paulo: Editora UNESP, 2014.

A VIAGEM de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2001.

BOUSSO, Regina Szyllit. *A complexidade e a simplicidade da experiência do luto*. São Paulo (2011)

BOWLBY, John. *Apego e perda: separação – angústia e raiva*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

DIDION, Joan. *O Ano do Pensamento Mágico*. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2017.

ENROLADOS. Direção: Nathan Greno; Byron Howard. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures, 2010.

FELT LOVE FIM. 2020. YouTube. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=1yNuUWApSS0&t=255s>. Acesso em: 27 nov. 2025.

HELLER, Eva. *A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão*. Tradução Maria Lúcia Lopes da Silva. 1. ed. São Paulo: Olhares, 2021.

HOMEM-ARANHA: no Aranhaverso. Direção: Bob Persichetti; Peter Ramsey; Rodney Rothman. Estados Unidos: Sony Pictures Animation / Columbia Pictures, 2018.

KOVÁCS, Maria Júlia. *Morte, separação, perdas e o processo de luto*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

KOVÁCS, Maria Júlia. *Educação para a morte: um desafio na formação de profissionais de saúde e educação*. 2002. Tese (Livre-Docência) — Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002.

METAMORPHOSIS. 2022. Direção: Carla Pereira & Juanfran Jacinto. Espanha / França: Autour de Minuit / Bígaro Films; Animatic. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=6li2fPQJ3bU> . Acesso em: 27 nov. 2025.

MY FATHER’S DRAGON. Direção: Nora Twomey. Irlanda / Estados Unidos: Cartoon Saloon; Netflix Animation; Mockingbird Pictures, 2022.

PARKES, Colin Murray. *Luto: estudos sobre a perda na vida adulta*. Tradução de Maria Helena Pereira Franco Bromberg. São Paulo: Summus, 1998

O MENINO e a Garça. Direção: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli / Toho, 2023.

RATATOUILLE. Direção: Brad Bird; Jan Pinkava. Estados Unidos: Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures, 2007.

THOMAS, Frank e JOHNSTON, Ollie, *The Illusion of Life: Disney Animation*. Nova York: Hyperion, 1995.

THE Nice Guys. Direção: Shane Black. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures; Silver Pictures, 2016.

WORDEN, J. William. *Terapia no Luto e na Perda: Um Manual para Profissionais da Saúde Mental*. Tradução Adriana Zilberman, Leticia Bertuzzi e Susie Smidt. São Paulo: Roca, 2013.

10. ANEXO I - ROTEIRO

1.

INT. QUARTO DE AMANDA - NOITE

Amanda observar algumas mensagens de seus amigos no celular.

MENSAGENS

"Amiga, estou preocupada com você,
quando puder me responde..."

MENSAGENS

"Sinto muito pela sua perda, espero
que..."

MENSAGENS

"Você sumiu, está tudo bem?"

Ela acende o abajur e decide levantar da cama. Quando ela caminha em direção a porta, Amanda pisa em algumas pilhas que estavam no chão e cai, fazendo um barulho alto.

MÃE (V.O.)

Filha? Está tudo bem?

AMANDA

Está sim mãe, só escorreguei!

MÃE (V.O.)

Não vai dormir muito tarde hein

Amanda observar uma caixa em sua frente, onde estava escrito "Pertences de Dona Maria". Amanda abre a caixa e pega uma foto antiga dela com sua avó e a abraça. Uma luz surge dentro da caixa e Amanda descobre uma chave com um símbolo de coração. Ela fica um pouco confusa e, de repente, uma fechadura aparece em seu peito. Curiosa, ela coloca a chave no peito e gira.

INT. ESPAÇO VAZIO

Amanda se encontra em um espaço vazio e a única coisa que aparece à sua frente é uma flor amarela. Instantaneamente, ela percebe que é a mesma planta que sua avó usava no cabelo. Amanda se aproxima e o chão ao seu redor começa a rachar, saindo espinhos de dentro, cercando-a. Ela tenta fugir, mas não encontra nenhuma saída. Os espinhos acabam machucando sua pele, até que um buraco no chão se forma, fazendo-a cair.

AMANDA

Aaaaaaaaahhhh!!!!

INT. BURACO

Ela se encontra assustada e em um lugar escuro. Uma voz semelhante à sua começa a ecoar.

2.

VOZ

E se eu tivesse passado mais tempo com ela?

AMANDA

Quem tá aí?

VOZ

E se eu tivesse notado que algo estava errado?

As lembranças de Amanda com sua avó surgem na escuridão.

VOZ

E se eu tivesse estado mais presente nos últimos dias?

VOZ

E se eu tivesse insistido para ela ir ao médico mais cedo?

Uma sombra surge e agarra o pé de Amanda, puxando-a para o escuro, ela tenta se soltar, enquanto as vozes só aumentam.

VOZ

E se eu tivesse perguntado como ela estava se sentindo?

VOZ

E se eu tivesse buscado uma segunda opinião médica?

VOZ

E se eu tivesse ouvido mais ela?

Amanda não aguenta e é levada para o escuro.

»

CORTA PARA:

INT. ABISMO - NOITE

Amanda acorda em baixo d'água, de repente surge a figura de sua mãe chorando.

Amanda tenta abraçá-la para consolá-la, mas a imagem desaparece assim que ela se aproxima. Tentáculos emergem da escuridão da água, agarrando seus braços e pernas. Um deles envolve a chave em seu pescoço e a arranca. Amanda luta desesperadamente até conseguir se soltar, ela recupera a chave e a segura firmemente contra o peito. Quando os tentáculos tentam agarrá-la novamente, a chave emite uma luz intensa, afastando as criaturas. De repente, uma luz surge na superfície, indicando a saída. Amanda nada em direção à luz, mas seu fôlego se esgota e ela começa a se afogar.

3.

Ela desmaia e uma mão surge, puxando-a para fora da água.

CORTA PARA:

EXT. SUPERFÍCIE - NOITE

Amanda emerge à superfície e avista novamente a flor amarela diante dela. Exausta, ela se aproxima engatinhando, com as forças esgotadas. Com grande esforço, finalmente alcança a flor, mas ao tocá-la, ela se desfaz, deixando Amanda desolada e triste. Em sua frustração, ela lança a chave que estava em sua mão ao chão, quebrando a parte de vidro. Desesperada, ela tenta remontar as partes da chave, mas nada parece adiantar.

AMANDA

Não, não, não...

Quando tudo parece perdido, uma mão toca seu ombro. Amanda se vira e vê um rosto familiar.

AMANDA

Vovó? É você mesmo?

AVÓ

Ah, meu amor... é você? Como eu estou feliz por ouvir sua voz.

AMANDA

Mas como? Como a senhora está aqui?

AVÓ

Bom... Eu não estou aqui fisicamente, mas minha presença ainda existe em seu coração e nas memórias que construímos juntas.

AMANDA

Vovó, eu sinto tanto sua falta, e isso dói, dói muito. Eu só queria que tudo voltasse a ser como era antes. Eu... Eu estou com medo e...eu não sei o que fazer agora sem você.

A Avó toca no rosto de Amanda.

AVÓ

Oh, minha querida, eu sinto muito por ver você assim. Eu entendo essa dor, essa sensação de vazio. É difícil aceitar que as coisas mudaram, que a vida tomou um rumo diferente.

(MAIS)

4.

AVÓ (CONT.)

Mas lembre-se de que você tem uma força incrível dentro de você e não se sinta pressionada a esconder seus sentimentos. A saudade é um sinal do quanto você me amou e o quanto ainda me ama.

AMANDA

Não sei se sou forte o bastante. Minha mãe finge que está bem pra me confortar, mas sei que ela também está sofrendo muito.

A avó recolhe os pedaços da chave do chão e os coloca entre as mãos. Como em um passe de mágica, a chave reaparece inteira em sua palma. Com um sorriso suave, ela entrega a chave para Amanda.

AVÓ

Sabe quando o céu fica carregado de nuvens escuras antes de uma tempestade? Parece que o sol nunca mais vai aparecer. Mas mesmo nos dias mais cinzentos, o sol está lá, só escondido por um tempo. E quando a chuva finalmente passa, o céu parece até mais bonito, como se tivesse sido lavado.

AVÓ

Vocês duas estão enfrentando essa tempestade agora, e está tudo bem se molhar um pouco. Mas lembre-se de que depois de cada chuva, há sempre a chance de um arco-íris. Ele é só um lembrete de que, mesmo nas dificuldades, a beleza e a luz sempre encontram uma forma de voltar.

Amanda pega a chave das mãos da avó, e então a abraça com força, enquanto as lágrimas começam a escorrer pelo seu rosto.

AMANDA

Eu te amo tanto!

AVÓ

Eu também te amo, minha querida! Eu vou sempre estar aqui...em seu coração!

AVÓ

Amanda.

5.

AMANDA
O que foi?

AVÓ
Amanda.

CORTA PARA:

INT. QUARTO DE AMANDA - DIA

MÃE
Amanda.

MÃE
Filha, você está bem?

Amanda acorda e percebe que tudo foi um sonho.

MÃE
Você troçou e...

Amanda abraça sua mãe.

AMANDA
Mãe...eu...eu preciso de ajuda.
Sinto tanta falta dela...

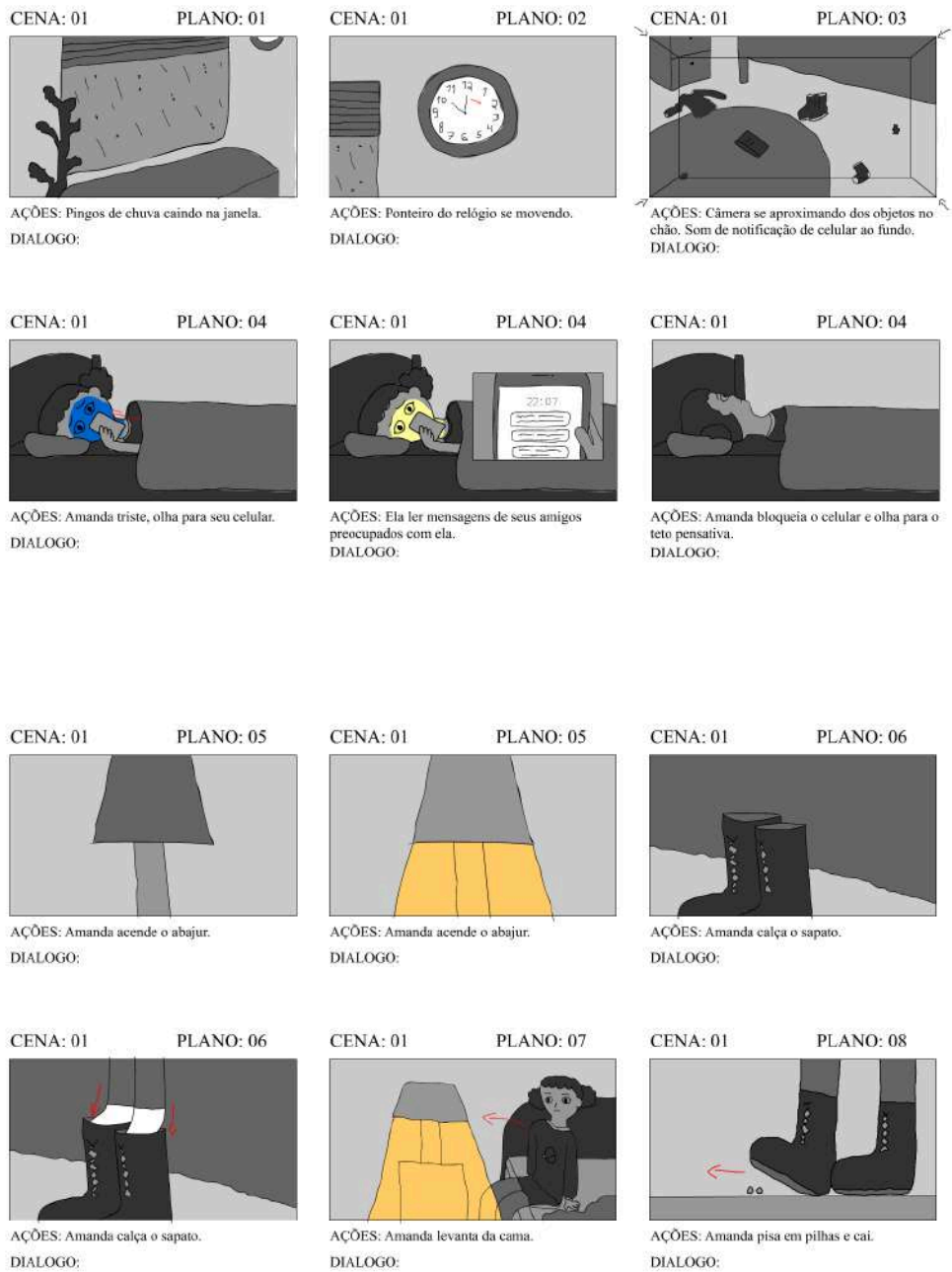
MÃE
Eu também meu amor, vamos buscar
ajuda.

Amanda e sua mãe permanecem abraçadas por um tempo, enquanto a chave no chão brilha e depois se apaga.

»

(FIM)

10. ANEXO II - STORYBOARD



Pg. 01

Pg. 02

CENA: 01 PLANO: 09



AÇÕES: Amanda cai no chão.
DIALOGO:

CENA: 01 PLANO: 10



AÇÕES: Amanda cai no chão.
DIALOGO:

CENA: 01 PLANO: 11



AÇÕES: Amanda cai no chão.
DIALOGO:

CENA: 01 PLANO: 11



AÇÕES: Amanda levanta o rosto do chão
DIALOGO: Mãe - Filha? Está tudo bem?
Amanda - Está sim mãe, só escorreguei!

CENA: 01 PLANO: 12



AÇÕES: Zoom in na porta.
DIALOGO: Mãe - Não vai dormir muito tarde hein.


CENA: 01 PLANO: 13



AÇÕES: Amanda observar uma caixa em sua frente
DIALOGO:


Pg. 03

CENA: 01 PLANO: 14



AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 01 PLANO: 15




AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 01 PLANO: 16




AÇÕES: Amanda arrasta a caixa.
DIALOGO:

CENA: 01 PLANO: 16



AÇÕES: Amanda tira a tampa
DIALOGO:

CENA: 01 PLANO: 17



AÇÕES:
DIALOGO:

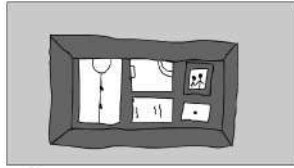
CENA: 01 PLANO: 17



AÇÕES: Amanda observa os objetos dentro da caixa.
DIALOGO:

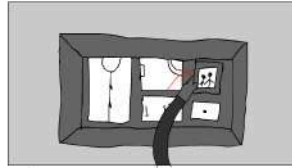
Pg. 04

CENA: 01 PLANO: 18



AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 01 PLANO: 18



AÇÕES: Amanda pega o porta retrato.
DIALOGO:

CENA: 01 PLANO: 19



AÇÕES: Amanda observa a foto dela com sua avó.
DIALOGO:

CENA: 01 PLANO: 20



AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 01 PLANO: 21



AÇÕES: Emocionada, Amanda abraça o porta retrato e chora.
DIALOGO:

CENA: 01 PLANO: 22



AÇÕES:
DIALOGO:

Pg. 05

CENA: 01 PLANO: 22



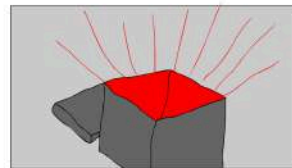
AÇÕES: Uma luz ilumina o rosto de Amanda.
DIALOGO:

CENA: 01 PLANO: 22



AÇÕES: Amanda percebe a luz.
DIALOGO:

CENA: 01 PLANO: 23



AÇÕES: A luz sai de dentro da caixa.
DIALOGO:

CENA: 01 PLANO: 24



AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 01 PLANO: 25



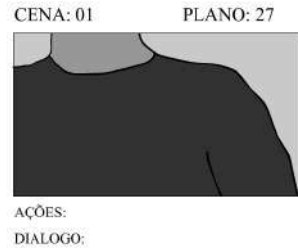
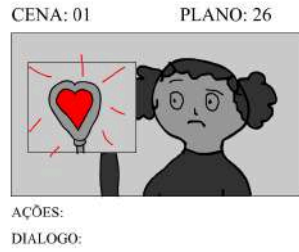
AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 01 PLANO: 25

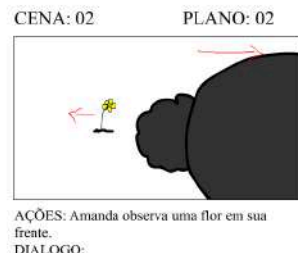
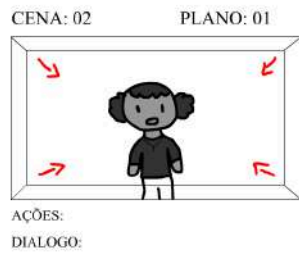
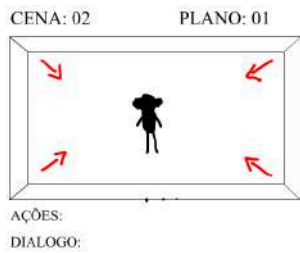
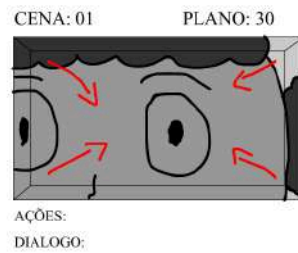
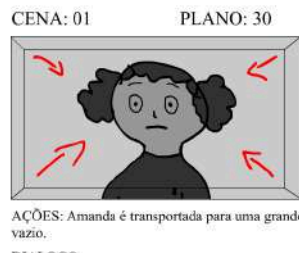


AÇÕES: Amanda retira uma chave de dentro da caixa
DIALOGO:

Pg. 06

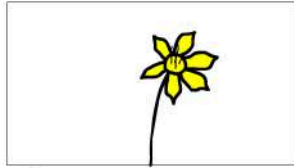


Pg. 07



Pg. 08

CENA: 02 PLANO: 03



AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 04



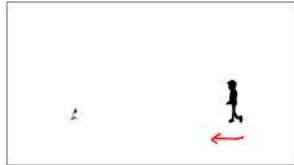
AÇÕES: Ela percebe que é a mesma flor que sua avó usava no cabelo.
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 05



AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 06



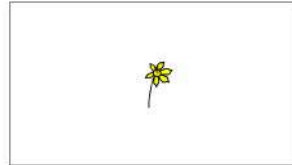
AÇÕES: Amanda se aproxima da flor.
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 07



AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 08



AÇÕES: Câmera balançando, visão de Amanda.
DIALOGO: Respiração mais alta.

Pg. 09

CENA: 02 PLANO: 09



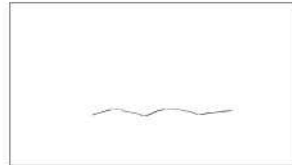
AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 09



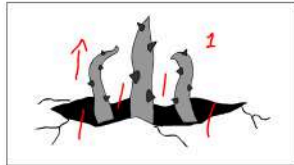
AÇÕES: Chão começa a rachar ao redor de Amanda.
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 10



AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 10



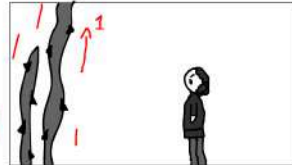
AÇÕES: Espinhos surgem das rachaduras.
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 11



AÇÕES: Amanda percebe os espinhos e se assusta.
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 12



AÇÕES: Espinhos continuam crescendo.
DIALOGO:

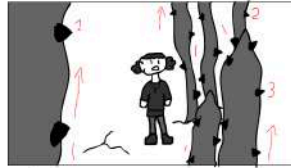
Pg. 10

CENA: 02 PLANO: 13



AÇÕES: Novos espinhos surgem atrás de Amanda.
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 14



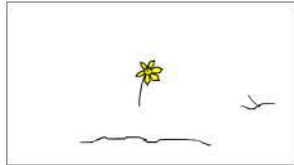
AÇÕES: Mais Espinhos surgem e cercam Amanda.
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 15



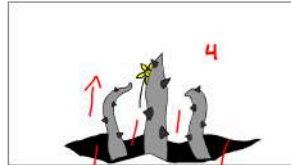
AÇÕES: Amanda corre em direção a flor.
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 16



AÇÕES: Uma rachadura surge de frente a flor.
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 17



AÇÕES: Mais espinhos surgem bloqueando Amanda de chegar na flor.
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 18



AÇÕES:
DIALOGO:

Pg. 11

CENA: 02 PLANO: 19



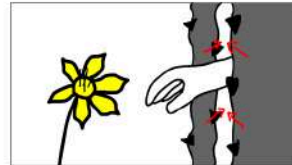
AÇÕES: Amanda tenta alcançar a flor com sua mão entre os espinhos.
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 20



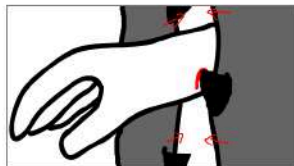
AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 21



AÇÕES: Os espinhos começam a se fechar.
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 22



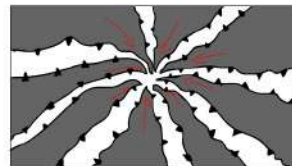
AÇÕES: Um dos espinhos machucam a mão de Amanda.
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 23



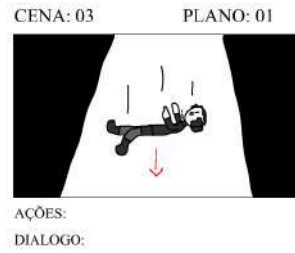
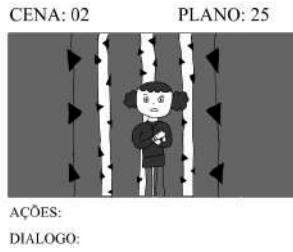
AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 02 PLANO: 24

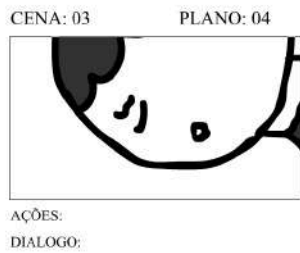
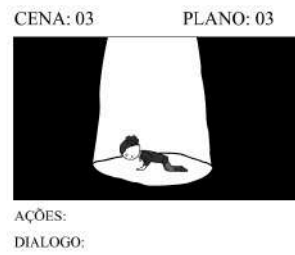
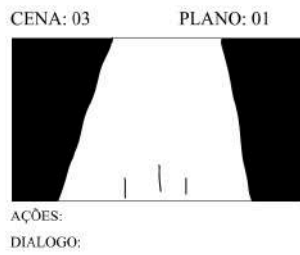


AÇÕES: Espinhos se juntam em cima de Amanda.
DIALOGO:

Pg. 12



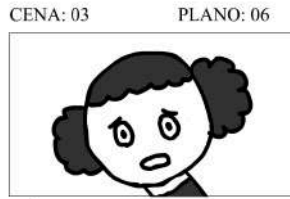
Pg. 13



Pg. 14



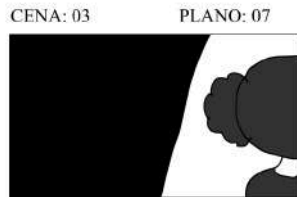
AÇÕES: Um vulto passa em frente a Amanda.
DIALOGO:



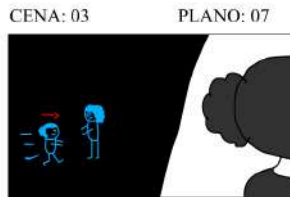
AÇÕES:
DIALOGO:



AÇÕES: Uma voz surge por trás de Amanda.
DIALOGO: Voz - E se eu tivesse notado que algo estava errado?



AÇÕES:
DIALOGO:

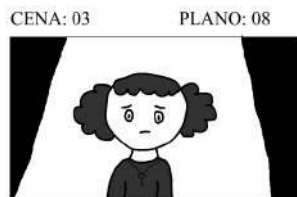


AÇÕES: Uma lembrança dela abraçando sua avó surge na escuridão.
DIALOGO:



AÇÕES:
DIALOGO:

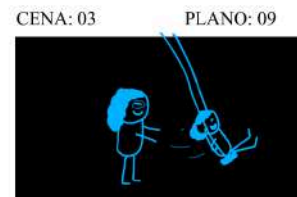
Pg. 15



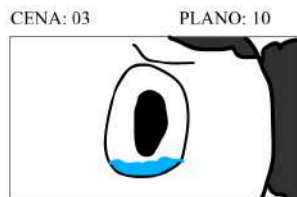
AÇÕES: Amanda se levanta do chão.
DIALOGO:



AÇÕES: Amanda observa outra lembrança surgindo.
DIALOGO:



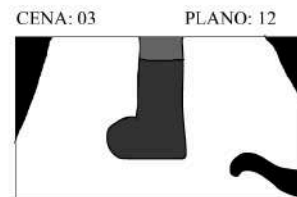
AÇÕES:
DIALOGO: E se eu tivesse estado mais presente nos últimos dias?



AÇÕES: Amanda se segura para não chorar.
DIALOGO:

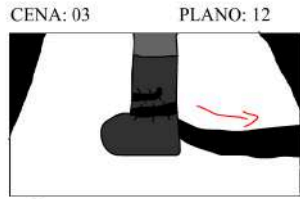


AÇÕES: Amanda e sua mãe no Hospital com sua avó.
DIALOGO: E se eu tivesse insistido para ela ir ao médico mais cedo?



AÇÕES:
DIALOGO:

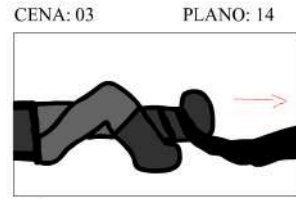
Pg. 16



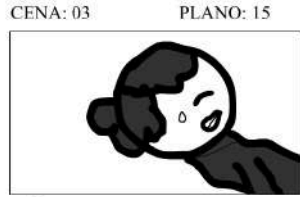
AÇÕES:
DIALOGO:



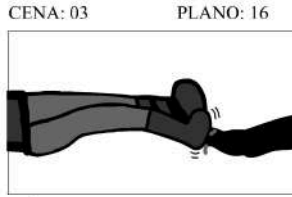
AÇÕES:
DIALOGO:



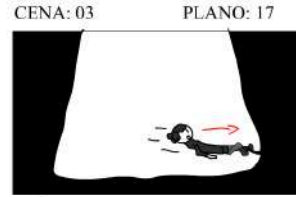
AÇÕES:
DIALOGO: Voz - E se eu tivesse perguntado como ela estava se sentindo?



AÇÕES:
DIALOGO:

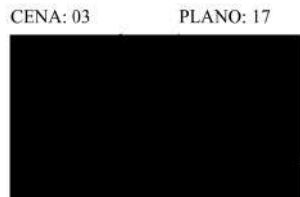


AÇÕES:
DIALOGO:



AÇÕES:
DIALOGO: Voz - E se eu tivesse buscado uma segunda opinião médica?

Pg. 17



AÇÕES:
DIALOGO:



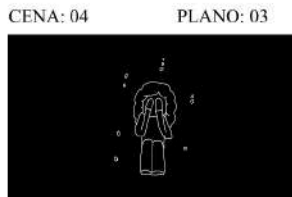
AÇÕES: Amanda cai dentro da água que se acumula no fundo do abismo.
DIALOGO:



AÇÕES:
DIALOGO:



AÇÕES: Amanda retoma a consciência.
DIALOGO:

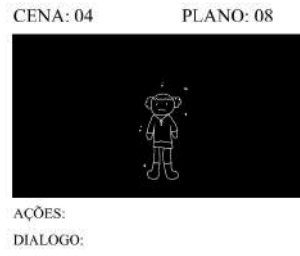
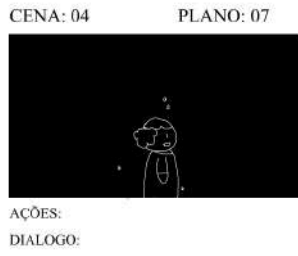


AÇÕES: Ela vê uma figura de sua mãe.
DIALOGO:

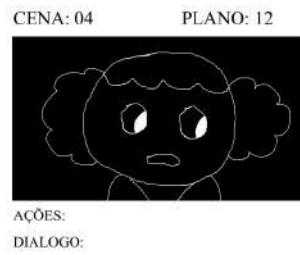
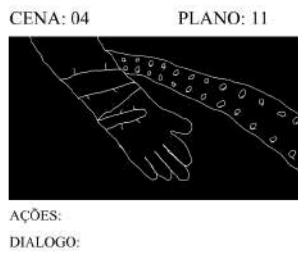
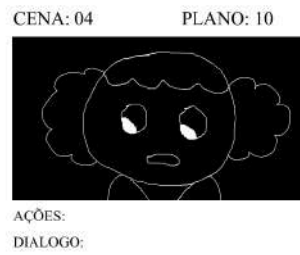
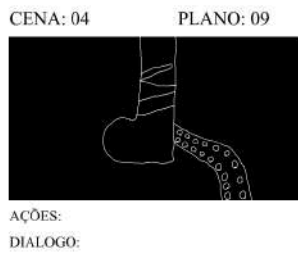
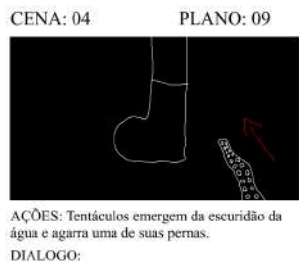


AÇÕES: Amanda nada em direção a figura.
DIALOGO:

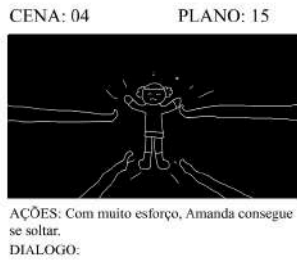
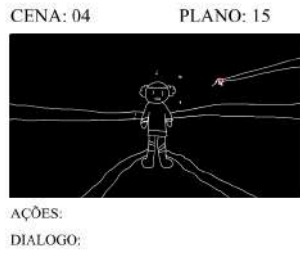
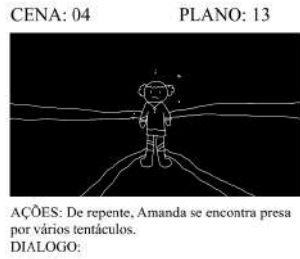
Pg. 18



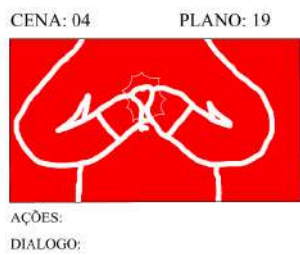
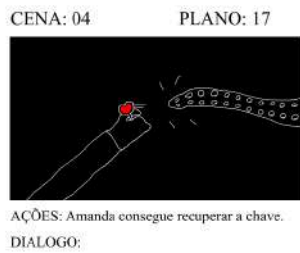
Pg. 19



Pg. 20

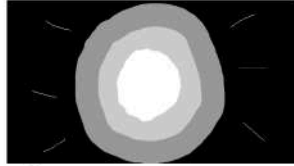


Pg. 21



Pg. 22

CENA: 04 PLANO: 21



AÇÕES: Amanda observa a luz.
DIALOGO:

CENA: 04 PLANO: 22



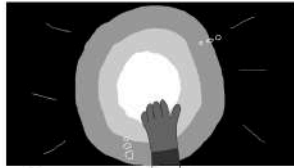
AÇÕES: Ela nada em direção a superfície.
DIALOGO:

CENA: 04 PLANO: 23



AÇÕES: Mas seu fôlego se esgota.
DIALOGO:

CENA: 04 PLANO: 24



AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 04 PLANO: 25



AÇÕES: Amanda se afoga e é puxada para baixo.
DIALOGO:

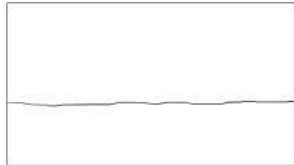
CENA: 04 PLANO: 26



AÇÕES: Uma mão surge, puxando-a para fora da água.
DIALOGO:

Pg. 23

CENA: 05 PLANO: 01



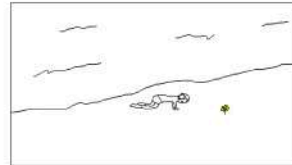
AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 05 PLANO: 01



AÇÕES: Amanda chega até a superfície
DIALOGO:

CENA: 05 PLANO: 02



AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 05 PLANO: 03



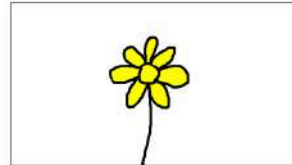
AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 05 PLANO: 03



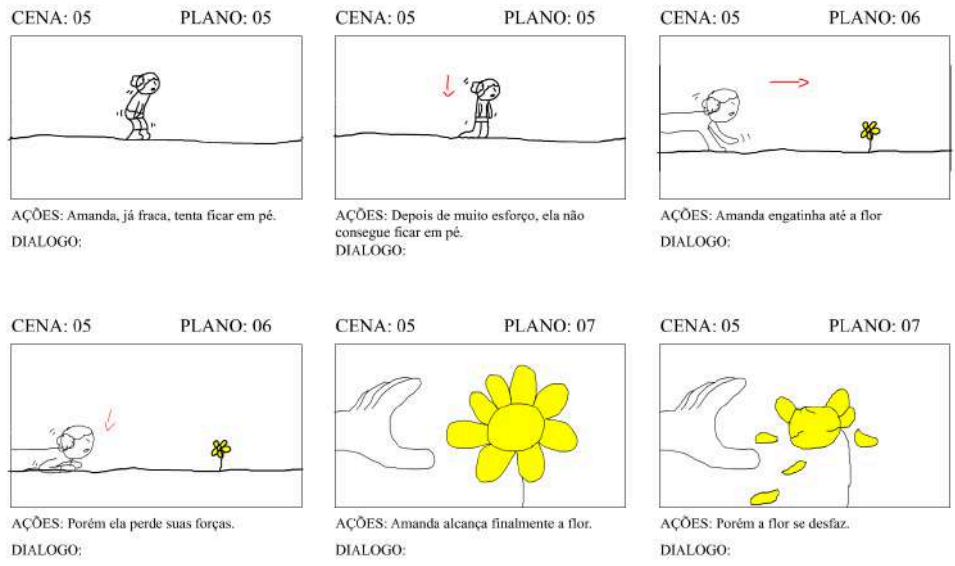
AÇÕES: Ela avista novamente a flor em sua frente.
DIALOGO:

CENA: 05 PLANO: 04

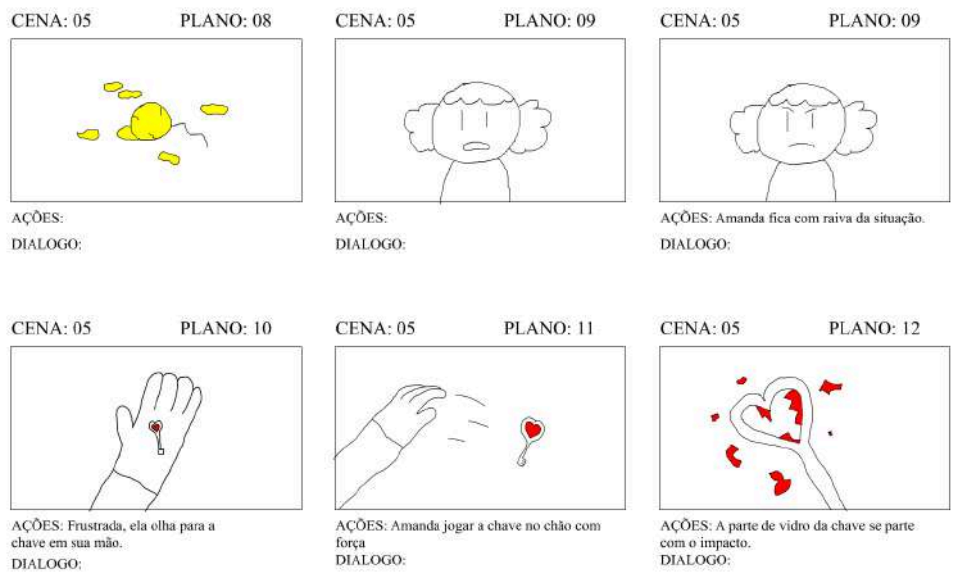


AÇÕES:
DIALOGO:

Pg. 24



Pg. 25



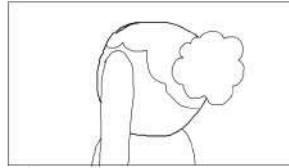
Pg. 26

CENA: 05 PLANO: 13



AÇÕES: Arrependida, Amanda tenta restaurar a chave, mas não consegue.
DIALOGO: Amanda - Não, não, não...

CENA: 05 PLANO: 14



AÇÕES: Amanda chora.
DIALOGO:

CENA: 05 PLANO: 14



AÇÕES: Um mão toca em seu ombro.
DIALOGO:

CENA: 05 PLANO: 15



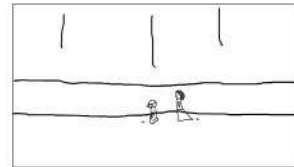
AÇÕES: Amanda olha para trás.
DIALOGO:

CENA: 05 PLANO: 16



AÇÕES:
DIALOGO:
Amanda - Vovó? É você mesmo?

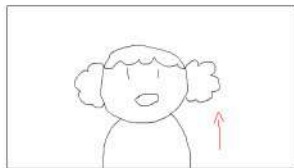
CENA: 05 PLANO: 17



AÇÕES:
DIALOGO:
Avó - Ah, meu amor... é você? Como eu estou feliz por ouvir sua voz.

Pg. 27

CENA: 05 PLANO: 18



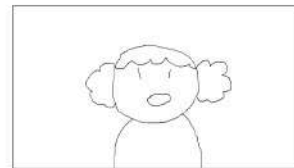
AÇÕES: Amanda levanta
DIALOGO:
Amanda - Mas como? Como a senhora está aqui?

CENA: 05 PLANO: 19



AÇÕES:
DIALOGO:
Avó - Bom... Eu não estou aqui fisicamente, mas minha presença ainda existe em seu coração e nas memórias que construímos juntas.

CENA: 05 PLANO: 20



AÇÕES:
DIALOGO:
Amanda - Vovó, eu sinto tanto sua falta, e isso dói, dói muito. Eu só queria que tudo voltasse a ser como era antes. Eu... Eu estou com medo e... eu não sei o que fazer agora sem você.

CENA: 05 PLANO: 21



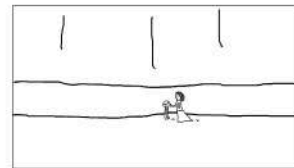
AÇÕES:
DIALOGO: Avó - Oh, minha querida, eu sinto muito por ver você assim. Eu entendo essa dor, essa sensação de vazio. É difícil aceitar que as coisas mudaram, que a vida tomou um rumo diferente...

CENA: 05 PLANO: 22



AÇÕES: Avó toca no rosto de Amanda.
DIALOGO: Avó - Mas lembre-se de que você tem uma força incrível dentro de você e não se sinta pressionada a esconder seus sentimentos. A saudade é um sinal do quanto você me amou e o quanto ainda me ama.

CENA: 05 PLANO: 23



AÇÕES:
DIALOGO:
Amanda - Não sei se sou forte o bastante. Minha mãe finge que está bem pra me confortar,

Pg. 28

CENA: 05 PLANO: 23



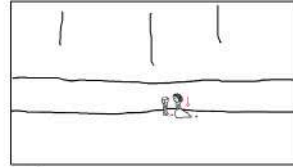
AÇÕES: Avó retira a mão do rosto de Amanda, enquanto Amanda ainda está conversando.
DIALOGO:

CENA: 05 PLANO: 24



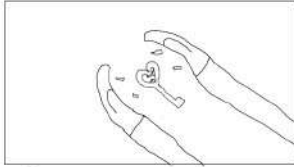
AÇÕES:
DIALOGO: Amanda - mas sei que ela também está sofrendo muito.

CENA: 05 PLANO: 25



AÇÕES: Avó abaixa.
DIALOGO:

CENA: 05 PLANO: 26



AÇÕES: Avó recolhe os pedaços da chave
DIALOGO: Sabe quando o céu fica carregado de nuvens escuras antes de uma tempestade?

CENA: 05 PLANO: 27



AÇÕES:
DIALOGO: Avó - Parece que o sol nunca mais vai aparecer. Mas mesmo nos dias mais cinzentos, o sol está lá, só escondido por um tempo.

CENA: 05 PLANO: 28



AÇÕES:
DIALOGO: E quando a chuva finalmente passa, o céu parece até mais bonito, como se tivesse sido lavado.

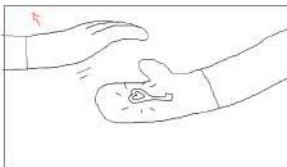
Pg. 29

CENA: 05 PLANO: 29



AÇÕES:
DIALOGO: Avó - Vocês duas estão enfrentando essa tempestade agora, e está tudo bem se molhar um pouco. Mas lembre-se de que depois de cada chuva...

CENA: 05 PLANO: 30



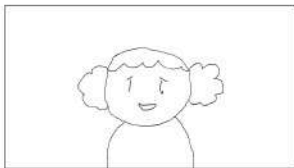
AÇÕES: Avó revela a chave restaurada.
DIALOGO: Avó - há sempre a chance de um arco-íris.

CENA: 05 PLANO: 31



AÇÕES:
DIALOGO: Ele é só um lembrete de que, mesmo nas dificuldades, a beleza e a luz...

CENA: 05 PLANO: 32



AÇÕES: Amanda faz um leve sorriso emocionada.
DIALOGO: sempre encontram uma forma de voltar.

CENA: 05 PLANO: 33



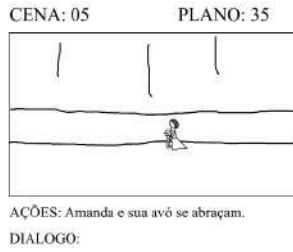
AÇÕES: Amanda pega a chave da mão de sua avó.
DIALOGO:

CENA: 05 PLANO: 34

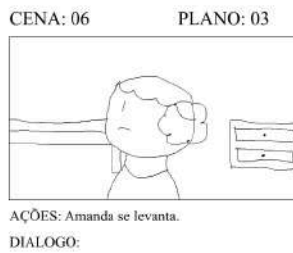


AÇÕES:
DIALOGO:

Pg. 30

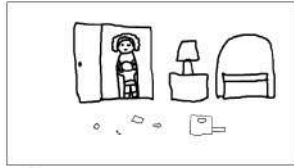


Pg. 31



Pg. 32

CENA: 06 PLANO: 07



AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 06 PLANO: 08



AÇÕES:
DIALOGO:

CENA: 06 PLANO: 08



AÇÕES: A chave emite uma luz pela última vez.
DIALOGO:

CENA: 06 PLANO: 08



AÇÕES: E depois se apaga.
DIALOGO:

