

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL**

Monique Oliveira

**PROCURA-SE: UM CURTA EM STOP-MOTION
SOBRE EMOÇÕES, SENTIMENTOS
E DOENÇAS MENTAIS**

Juiz de Fora
2022

Monique Oliveira

**PROCURA-SE: UM CURTA EM STOP-MOTION
SOBRE EMOÇÕES, SENTIMENTOS
E DOENÇAS MENTAIS**

Monografia apresentada à Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito para obtenção do título de Grau de Bacharela em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Professor Luis Antônio Dourado Júnior

Juiz de Fora
2022

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Oliveira, Monique.

Procura-se: Um curta em stop-motion sobre sentimentos, emoções e doenças mentais. / Monique Oliveira. -- 2023. 56 f.

Orientador: Luis Antônio Dourado Júnior
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2023.

1. Trabalho de conclusão de curso. 2. Cinema e Audiovisual. I. Dourado Júnior, Luis Antônio, orient. II. Título.



**ATA DE DEFESA DE
TRABALHO DE CONCLUSÃO DO BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL**

Aos dezessete dias do mês de janeiro do ano de 2023, às 14 (quatorze) horas, nas dependências do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, ocorreu a Defesa de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), requisito da disciplina ART314 - TCC, apresentada pela aluna **Monique Victor de Oliveira**, matrícula **201566251B**, tendo como título **PROCURA-SE: UM CURTA EM STOP-MOTION SOBRE EMOÇÕES, SENTIMENTOS E DOENÇAS MENTAIS**.

Constituíram a Banca Examinadora os Professores (as):

Prof. **Luis Antonio Dourado Junior**, Doutor, UFJF (Orientador)

Prof.^a **Alessandra Souza Melett Brum**, Doutora, UFJF

Prof. **Luiz Carlos Gonçalves de Oliveira Júnior**, Doutor, UFJF

Após a apresentação e as observações dos membros da banca avaliadora, definiu-se que o trabalho foi considerado **APROVADO** () REPROVADO. Com nota **100 (cem)**

Eu, Luis Antonio Dourado Junior, Professor Orientador, lavrei a presente ata que segue assinada por mim e pelos demais membros da Banca Examinadora, comprometendo-me em informar a nota do aluno no SIGA UFJF o mais breve possível.

LUIZ ANTONIO DOURADO JUNIOR – orientador(a)

ALESSANDRA SOUZA MELETT BRUM – examinador(a)

LUIZ CARLOS GONÇALVES DE OLIVEIRA JÚNIOR – examinador(a)

AGRADECIMENTOS

É uma conquista enorme entregar esse projeto e concluir essa trajetória que em muitos momentos me fez não me sentir pertencente ou capaz de exercer o privilégio que é estar em uma Universidade Federal seguindo o sonho de trabalhar e estudar arte. Mas só fui capaz dessa conquista pois estive comigo as melhores pessoas que poderia ter.

A Deus está toda minha gratidão por ter me dado a honra de viver esses anos e acalmar meu coração nos momentos difíceis.

Minha mãe, que nunca questionou ou duvidou do meu sonho e mesmo nós sendo tão companheiras e presente uma na vida da outra, me apoiou a morar 560 quilômetros de distância em uma fase muito difícil para nossa família. (Te amo muito mãe).

Ao meu avô que sempre foi meu pai e minha segurança. Me deu além do que tinha para que não faltasse nada para mim nos últimos anos e deixamos claro a todo momento o orgulho e amor que sentimos um pelo outro.

Aos amigos, que são tantos e ressignificam o sentido da palavra família para mim. Não conseguirei citar todos que amo (me desculpem) mas vamos lá. Luana Souza por acolher nos dias bons e ruins. Prin, pelas risadas e companheirismo. Amanda, que além de dividir apartamento comigo, divide a vida. Caio por me ensinar sobre calma e cuidado. Vini e Iago por termos começado essa história juntos. Gabi, João e Camila pela honra que é ter vocês comigo. Gabriel e Rafa pelo conselhos e incentivos e Lucas Mello por ser esse ser de luz e simpatia na vida de todos ao redor.

Meu orientador, Luis Antonio Dourado, que confiou no meu potencial e capacidade de concluir esse projeto. Ao curso de Cinema e Audiovisual, aos meus

professores que me entenderam e foram gentis comigo em todo processo de graduação, além de terem minha total admiração, aos servidores, aos colegas de turma que foram os melhores que poderia ter, ao estúdio Almeida Fleming, a sala de cinema Germano Alves e todo equipamento que ficou disponível para uso e estudo. E também a todo conhecimento e histórias que nos foram contadas, muitos dias ficaram gravados na minha memória.

Por fim e mais importante a minha vó, o amor da minha vida. Me guiou em vida e hoje no céu, me ajudou a ser forte mesmo sem saber. Toda minha história vai ser eternamente ligada à senhora, pois foi e é meu amor mais sincero e que me motiva a não desistir pelas manhãs.

"A gente dá um jeito"

Marte Um (2022)

RESUMO

O curta-metragem “Procura-se” foi criado a partir de inquietações e pesquisas utilizando a técnica de stop-motion e animações em 2D. Uma forma de representar uma mente que enfrenta obstáculos e tenta por algum motivo achar respostas em meio ao caos. O memorial a seguir apresenta o processo de criação, produção e finalização do curta-metragem.

PALAVRAS-CHAVES: Stop-motion, Cinema universitário, Animação, Animação 2D

ABSTRATC

The short film Procura-se was created based on concerns and research using the stop-motion technique and 2D animations. A way of representing a mind that faces obstacles and tries for some reason to find answers in the midst of chaos. The following memorial tells a little about his process of creation, production and finalization of the short film.

PALAVRAS-CHAVES: Stop-motion, animation, animation 2d, cinema, academic film.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. STOP-MOTION E REFERÊNCIAS:	11
2.1 TRUCAGEM E STOP-MOTION	11
2.2 REFERÊNCIAS VISUAIS	13
3. CURTA-METRAGEM: Procura-se	16
3.1 SINOPSE	18
3.2 ARGUMENTO	18
3.3 ROTEIRO	20
3.4 OBSERVAÇÕES	24
4. CRIAÇÃO: PERSONAGENS & STORYBOARD	25
4.1 PERSONAGEM	25
4.2 STORYBOARD	28
5. EQUIPE E ORÇAMENTO	31
5.1 EQUIPE	31
5.2 ORÇAMENTO	33
6. DIREÇÃO DE ARTE	34
7. DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA	39
8. GRAVAÇÕES	40
9. PÓS-PRODUÇÃO	41
9.1 MONTAGEM	41
9.2 SOM	45
10. CONCLUSÃO	46
REFERÊNCIAS	47
APÊNDICE A: Imagens Procura-se	49

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Frame de “Tarde com os girassóis” (2018)	11
Figura 2: Frame de “Pinóquio” (2022)	13
Figura 3: Frame de “A princesa e o sapo” (2009)	14
Figura 4: Alguns frames de trabalhos da Kaho Yosida” (2019-2022).....	15
Figura 5: Ilustração Sem Título - Felicia Chiao (2021)	16
Figura 6: Ilustração Riso Leve “Calmaria” (2020)	25
Figura 7: Ilustração Riso Leve “Luz” (2021).....	25
Figura 8: Ilustração Riso Leve “Auto-retrato” (2022)	25
Figura 9: Esboço personagem principal - Procura-se (2022)	26
Figura 10: <i>Imagens tiradas no processo de gravação.</i> (2022)	27
Figura 11: <i>Imagens tiradas no processo de gravação.</i> (2022)	27
Figura 12: Esboço cenário casa (2022)	34
Figura 13: Esboço cenários inteiros (1988)	35
Figura 14: Resultado casa (2022)	36
Figura 15: Resultado sala (2022)	36
Figura 16: Resultado cozinha (2022)	37
Figura 17: Resultado banheiro (2022)	37
Figura 18: Resultado quarto (2022)	38
Figura 19: Frame “Procura-se” Fuji x100t (2022).....	39
Figura 20: Frame do curta “Procura-se” Canon 6D (2022).....	40
Figura 21: Ilustração (inacabada) para representar a cena 4.....	42
Figura 22: Ilustração (inacabada) para representar a cena 6.....	43
Figura 23: Ilustração (inacabada) para representar a cena 8.....	43
Figura 24: Ilustração (inacabada) para representar a cena 10.....	44

1 INTRODUÇÃO

Logo de cara, preciso compartilhar que irei conduzir as explicações teóricas desse projeto em formato de diário ou como uma grande carta aberta. Percebo que existem muitos caminhos para se produzir um texto e foi nesse formato que me senti mais confortável, para assim ser o mais sincera possível com as explicações e histórias desse memorial, já que irei expor muito de mim no decorrer desse processo.

Dia 1: “Eu quero e vou fazer uma animação”

A possibilidade de fazer da universidade uma ponte que me impulsiona para meus objetivos mais distantes, vai de encontro com o meu amor desde pequena que tenho pela animação. Como mulher, negra, pobre e vindo de origem periférica, sempre de forma velado me foi imposto um destino traçado, onde em alguns momentos não se é permitido sonhar. Por isso sempre usei o desenho para: voltar no tempo pela minha vó, retratar a vida boêmia do meu avô, inventar um menino que só entende as estrelas e até criar uma grande indústria da música de pombos funkeiros. Pois sempre vi na animação uma maneira bonita de falar do impossível, fazer ele estar na sua frente, criar a história mais longe da sua realidade e ainda sim a fazer ficar perto. Em um segundo, ou 24 frames!, você pode mudar de planeta, cor, tamanho, forma, o que quiser e como quiser. Mas o que sempre me encantou nesse universo é conseguir dialogar com o difícil e delicado para um o público mais ingênuo e despretenso e conseguir alcançar feridas e sentimentos que poucos de forma leve e sutil.

Quando se estuda com mais profundidade sobre o processo de criar um filme desse gênero, percebe-se o quanto é pretensioso e complicado a sua execução. E isso já foi um gatilho para surgir paranoias e inseguranças de criar algo novo do zero. Mas decidi que tentaria fazer mesmo assim. Em um dos trabalhos para o curso, escolhi fazer um curta-metragem em stop-motion, *Tarde dos Girassóis* (2018) e por ter sido um processo que me encontrei durante o processo pensei “Eu quero e vou fazer uma animação”.



Figura 1: Tarde com os girassóis (2018)

2. STOP-MOTION E REFERÊNCIAS:

Para compreender melhor como funciona o processo de criação de uma animação em stop-motion, estudei sobre seu surgimento e história para assim perceber como artistas e diretores exploraram e conduzem essa técnica até hoje.

2.1 TRUCAGEM E STOP-MOTION

A técnica do stop-motion surgiu como técnica de produção audiovisual a partir de descobertas de artifícios que só podem ser criados através do dispositivo cinematográfico. Ela foi descoberta através de eventos acidentais como a *substituição por parada de ação* (LUCENA, 2005:41): quando o travamento da câmera causa o efeito de objetos desaparecerem de forma inesperada da vista do espectador ou acontecer a substituição repentina de um objeto por outro completamente distinto assim que a película retorna ao seu movimento ininterrupto. Esses artifícios realizados diretamente na câmera - geralmente referidos como “trucagem” em português - deram origem aos chamados *trickfilms*, curtas-metragens que tem seu apelo centrado em efeitos criados com uso do dispositivo cinematográfico e das estratégias utilizadas tanto no teatro - uso de alçapões, espelhos, perspectiva forçada etc - quanto no vaudeville - habilidade motora e física, truques de mágica ao vivo etc.

A popularização da fantasia e encantamento no cinema tem como grande destaque as obras do mágico e ilusionista francês Georges Méliès, que apresentavam grandes espetáculos visuais ilusões combinando cenas quadro a quadro com atores, objetos estáticos ou em movimento. Suas obras utilizando truques cinematográficos se estendem do final do séc. XIX, com *L'auberge ensorcelée*, de 1896 (LUCENA, 2005:43) até o final da década de 1910.

Mas o que realmente caracteriza o stop-motion como técnica expressiva de criação audiovisual é seu potencial para criar universos com seus próprios personagens criados a partir de objetos inanimados. O primeiro filme em stop-motion com personagem animado é *Humorous Phases of Funny Faces*, de 1906¹. Neste

¹ existe o registro esta da primazia: certas fontes, inclusive o IMDB, listam *Matches: An Appeal* - filme inglês de 1899 no qual um boneco criado a partir de palitos de

curta-metragem, animação de recortes é utilizada para conferir movimentos para um personagem e seu cão.

Desde as primeiras trucagens cinematográficas e produções em stop motion, a técnica, essencialmente, não se transformou durante mais de 125 anos. Durante os anos, novos materiais, novos métodos de registro de imagem e experimentações com controle automatizado de movimento passaram a ser empregadas para agilizar a realização e permitir maior controle criativo sobre o material produzido. Entretanto, as imperfeições, o movimento errático dos objetos e personagens continuam a ser apreciadas tanto nas grandes telas do cinema quanto em propagandas, videoclipes e desenhos animados da televisão. Apesar dos avanços tecnológicos e dos efeitos visuais hiper-realistas serem predominantes dentro do mercado atual, a estranheza e magia que só acontece na stop-motion continua a maravilhar os espectadores: as texturas e falhas aparentes, os movimentos com seu fluxo único, a exploração com os materiais e objetos que despertam para a vida. O trabalho manual do animador oferece uma sensibilidade única a obra, e esse diferencial ainda encanta um grande público, temos o exemplo de *Pinóquio* (2022), uma história antiga, já conhecida mas que ganha um novo olhar com Guillermo del Toro na direção, conquistando inúmeros elogios e aclamação por parte da crítica.

fósforo faz apelos em favor ao exército britânico - e seu autor Arthur Melbourne-Cooper como os pioneiros nessa técnica.



Figura 2: Frame do filme Pinóquio (2022)

2.2 REFERÊNCIAS VISUAIS

Dia 8: “Todo dia, um filme”

Conforme analisava os filmes mais importantes dessa linha do tempo, anotava ideias e técnicas para ter um material visual de referências robusto, que pudesse me auxiliar na criação do meu curta-metragem. Estando atenta para não me prender em apenas uma vertente, buscando explorar e resgatar minha paixão pelo cinema, desse modo, fui atrás de filmes que me fizeram apaixonar pelo cinema, ilustradores e artistas visuais que fossem inspirações e mesmo que indiretamente fomentassem a criatividade e vontade de idealizar o projeto.

No universo da animação a Disney e seus estúdios são uns dos mais conhecidos por essa indústria. Seus filmes que a mais de um século trazem principalmente princesas como protagonistas fazem sucesso pelo mundo inteiro e passam de gerações para gerações e encantam crianças e adultos até nos dias atuais. 2009 foi o ano que de forma tardia, tivemos a primeira representação de uma princesa negra, em *A Princesa e o Sapo*, que conta a história de Diana, jovem, negra, trabalhadora, muito carismática, sensível e madura. Sempre me recordarei do sentimento de alegria de ir ao cinema ver esse filme, da roupa que

usei e de como meus olhos brilharam de finalmente poder ter uma princesa para chamar de minha nas brincadeiras da escola. Sendo assim, este filme sempre estará atrelado em minha memória como um lembrete que tenho como objetivo pessoal nos meus trabalhos não esquecer dos “meus” e da importância de se enxergar em um lugar.



Figura 3: A princesa e o sapo (2009)

Outros filmes que me marcaram durante essa busca foram: *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018), pelo seu visual deslumbrante e misturas ousadas de vários estilos de animação. *Enerst & Celestine* (2012), que honestamente é um dos meus estilos de animação que mais me identifico, tornando o filme minha animação favorita dentre todas. *Ilha dos Cachorros* (2018) e *O Fantástico Senhor Raposo* (2009), dois filmes com uma qualidade surreal, encantadora e que imprimem muito bem a marca e estética do Wes Anderson como diretor.

Sobre diretores, Kaho Yoshida é uma diretora de cinema que foca em stop-motion e animação com mídia mista. Nasceu em Tóquio mas hoje reside no Canadá, onde estudou sobre sua área. A diretora incitou desejos que influenciaram diretamente em meu trabalho, a stop-motion mesclada com elementos de

animação 2D. Kaho faz isso com maestria, qualidade e muito bom-humor em suas obras e publicidades.



Figura 4: Alguns frames de trabalhos da Kaho Yosida (@kahoanimation)

E Felicia Chiao que atualmente é a minha maior referência visual e inspiração no universo das artes. Com um traço de extrema delicadeza, cores pastéis e texturas em aquarelas, Felicia trata de assuntos obscuros de forma leve e sutil. Uma de suas obras (figura 5) é a responsável pelo início do que viria a se tornar o *Procura-se*, curta-metragem desenvolvido neste projeto.



Figura 5: Ilustração Sem Título - Felicia Chiao (@feliciachiao)

3. CURTA-METRAGEM: Procura-se

Dia 11: “Acho que tenho uma ideia!”

Meu plano inicial para o projeto de conclusão do curso era a ideia de um desenho animado em 2D chamado *Memórias de Linda*, e foi idealizado na matéria de Produção do curso de Cinema, ministrada pela Alessandra Brum. Porém em 2020 com o início da pandemia e vivenciando o abalo significativo derivado de algumas questões de saúde mental que enfrento. Como o tema principal da história envolvia falar sobre minha avó, esse assunto se tornou mais complicado nos meus dias frágeis, diante dessa fragilidade, entendi que deveria pensar em novas alternativas para a conclusão do curso.

Busquei palavras chaves baseadas em como me sentia nos últimos meses, alguns sentimentos que eram mais latentes, e conflitos internos que gostaria de expor e falar. No isolamento social onde ficar em casa era essencial, comecei a sentir esse espaço além do bem material, iniciei um processo de criar associações de como meu cérebro era dividido por cômodos da mesma forma que a estrutura de uma casa, e que cada pedaço/espço escondia muito de mim. A premissa central do *Procura-se* era esta: encontrar nesta casa o que tanto procuro. E para isso eu teria que entender cada obstáculo entre os cômodos.

Gostaria de traçar um paralelo com a realidade, e para isso preciso trazer um contexto pessoal sobre mim. Disse que essa dissertação teria momentos pessoais e esse é um deles. Desde muito nova recebi o laudo de depressão, doença presente na minha família a anos. Com o passar do tempo e por falta de tratamento adquirir novos transtornos como ansiedade e síndrome do pânico. Eu até brinco que metade do meu cérebro é doença e o resto é amor e eles brigam entre si para ver quem ganha, pois sinceramente em diversos momentos da vida existe de verdade uma guerra aqui dentro. Conseqüentemente isso sempre afetou muito as minhas produções da universidade, a forma que adquiri aprendizado, e

claro em muitos momentos minha vida social. Não seria diferente no processo desse curta-metragem. Por isso, parte da temática do Procura-se é falar de forma indireta e abstrata sobre essas doenças que dizem muito sobre mim e ainda mais nesses anos pandêmicos.

A ideia parte das cenas sempre separadas por cômodos, onde em cada cômodo uma única ação acontece, remetendo as sensações ou sentimentos que essas doenças me causam. Criei o roteiro pensando em uma noite comum na qual estivesse vendo um filme de comédia romântica, encaminhasse-me à cozinha atrás de comida, tentasse dormir e relaxar, até chegar ao ponto de desistir e aceitar a noite perdida. Durante este processo foi divertido entender um pouco mais de mim, analisar os detalhes e por que sinto algumas coisas, percebi que vivo buscando em caixinhas memórias, histórias, momentos que me remetem ao amor, e quando não acho, é angustiante. Por isso batizei o curta com o nome “Procura-se”, pois o motivo da minha mente funcionar como funciona, é viver nessa eterna procura por algo.

Quando pensei no que seria esse algo e como retratá-lo, pensei na falta de felicidade, afeto, realizações ou calma, mas nada disso seria tão clichê e tão verdadeiro quanto o amor. No filme, existe apenas uma personagem e a única busca dela é por achar o amor no meio da sua bagunça.

Queria que a atmosfera do filme fosse de calma e ao mesmo tempo passasse um pouco de como pode ser mágica a animação, por isso escolhi não trabalhar apenas com a stop-motion mas também em trazer elementos em 2D e 3D para o curta. O 2D na criação do rosto da personagem e principalmente nos intervalos de uma cena e outra através de gifs ilustrados, e o 3D na composição do cenário, para simular o céu, passagem de tempo e localização.

3.1 SINOPSE

Uma personagem sonha com o amor e tenta o reencontrar nos detalhes de sua casa. Só que para achar esse sentimento ela encontra diversos obstáculos e passa pelo seus medos e angústias a cada cômodo.

3.2 ARGUMENTO

Em uma casa isolada de tudo, uma jovem negra vive mais uma noite comum. Um fim de um filme de romance desperta nela uma procura por algo indefinido. Através dessa busca tenta encontrar em seus hábitos e espaços um lugar de conforto mas não é tão fácil. Com obstáculos e situações que fogem do seu controle, tornando essa busca inalcançável.

Uma stop-motion que que mistura efeitos visuais e sonoros, tem como seu intuito ser um curta-metragem expositivo sobre sentimentos e emoções incontroláveis.

3.3 ROTEIRO

Procura-se
Monique Oliveira

CENA	PLANO	IMAGEM	SOM
1	Aberto	Noite - Vista casa aberta	Som ambiente televisão de longe
2	Detalhe	Noite - Sala, cozinha, quarto e banheiro. Passando pelos objetivos principais (caixa, fogao, janela, plantas/escada)	Som ambiente televisão vai aumentando
3	Aberto	Personagem sentada no sofá na frente da televisão vê os final de um filme	Som da televisão com foco nas falas finais do filmes
3.1	Fechado	Mostra personagem com olhinhos cheio d'água mas semblante feliz	"Fim"
3.2	Fechado	Personagem muda seu semblante para dúvida 2D: Surgem ? na tela	Música de créditos de filmes
3.3	Aberto	Personagem começa procurar algo desconhecido Vai até uma prateleira e pega uma caixa de papelão	
3.4		Sentada no chão começa a olhar cada item	
3.5	Detalhe	Caixa vista de cima com vários objetos dentro, como fotos, desenhos, colar, incenso - no fundo uma pedrinha brilhante (Brilho em 2D)	
3.6	Close	Personagem dá um leve sorriso ao achar essa pedrinha quebrada	
4	2D	Gif desenhado na tela - fundo escuro Personagem vendo uma casa cheia de água do mar.	V.O - Áudio gravado "Eu queria contar o mundo pra ele, mas ele nunca quis ouvir... aí eu só quis o amanhã logo"

4	Aberto	Cozinha Personagem segue sua procura, abre porta dos armários não acha nada, senta na mesa	Som de passos e porta abrindo e fechando
4.1	Médio	Come uma maçã, come um doce, e começa a comer muitas coisas sem parar 2D: Relógio ao fundo passa o tempo rápido	Tic Tac
4.2	Close	Boca e olhos cansados	Tic tac começa a ficar bem lento
4.3	Detalhe	Personagem encontra mais uma pedrinha quebrada brilhante no último pedaço de bolo	
5	2D	Gif Personagem vendo uma casa com o telhado cheio de cores.	V.O "Na alegria e na tristeza, pobreza e riqueza, saúde e doença..mas será mesmo que alguém vai me querer..assim?"
6	Aberto	Quarto Personagem cansada deita na cama - pela janela vemos um amanhecer	
6.1	Fechado	Vista de cima A personagem começa a afundar na cama, como se entrasse num túnel e fecha os olhos	
6.2	Fechado	2D: Abstrações começam a puxar o corpinho dela aos poucos e mas logo preenchem a tela - mais um pedaço de pedra surge	
6.3	Fechado	Personagem abre os olhinhos assusta e salta da cama	

7	2D	Gif Personagem dentro da casa lotada e ela está gigante	V.O Áudio "a qualquer momento tudo pode simplesmente explodir, eu posso explodir.."
8	Aberto	Dia - Banheiro Já numa banheira, deitada, personagem respira olhando as plantinhas (lugar lindo)	Barulho de dia nascendo
8.1	Detalhe	Plantinhas balançam e sorriem	Barulhos fofos tipo como se elas falassem uma língua só dela
8.2		Enquanto relaxa percebe as plantinhas se aproximando	Barulhos fofos mais frequentem
8.3		Muitas plantas aparecem na tela, se jogam na banheira, tudo vira muito	Barulho segue mais frequente e insuportável
8	Close	Personagem olha desesperada para câmera	Silêncio
9	2d	Gif A casa vazia	V.O Audio "E lidar com a falta, quem ensina?"
10	Aberto	Dia - Telhado Personagem está no telhado na casa, só olhando a vista (mar e céu bonito)- Fora da casa tudo parece calmo	
10.1	Detalhe	Mão da personagem segura as pedrinhas mas falta um pedaço - elas formam algo semelhante ao coração	
10.2	Médio	Personagem aberta a mãozinha bem forte com as pedras, suspira e levanta de volta pra casa.	Som de mar

10.3	Aberta	Vemos algo brilhante de longe - como se o pedaço que ela procura jamais vai encontrar	
------	--------	---------------------------------------------------------------------------------------	--

3.4 OBSERVAÇÕES

Para criação do roteiro coloquei no papel de maneira superficial as doenças que me afetam e que ações eram mais comuns entre elas.

A cozinha conta sobre como lido algumas vezes com a ansiedade, que costuma ser através da comida, sinto um bem-estar forte vindo da alimentação, para mim é uma forma de aliviar desejos e vontades de outros aspectos da vida, me ajuda a preencher vazios.

No quarto, tento trazer um pouco da depressão, ao ato de não sair da cama, afundar e perder a noção do tempo, de sentir que algo de alguma forma te leva para baixo. E perceber que até dormindo, nossa mente não para. Uma inspiração para o visual dessa cena, foi o clipe do cantor *Stromae* da música “quand c'est ?” (2015).

O banheiro seria a última tentativa de alcançar essa calma e encontrar o que procuro, mas a Síndrome do Pânico sempre me afetou nos momentos que menos esperava, a sensação de sufocamento e falta de ar foram representadas pelas plantinhas que pouco a pouco vão se aproximando e tomando conta de todo o espaço.

Por fim quis fechar o filme com a personagem no telhado, como se fosse uma folga desses espaços, um momento de respiro como se fundo existisse uma possibilidade de sair dessa casa e ver o mundo de fora sobre outra perspectiva

mas é uma ilha, no meio do mar, longe de tudo e não tem como encontrar refúgios.
Assim como nossa mente.

4. CRIAÇÃO: PERSONAGENS & STORYBOARD

Dia 23: Desenhar!

Finalmente vinha a parte divertida desse projeto: desenhar, rabiscar, pensar visualmente nas coisas. Tirar da mente as ideias e ver se tudo funcionaria na prática.

4.1 PERSONAGEM

Comecei pela criação da personagem, o que não foi muito difícil já que era só fazer uma mini Moni. Em algumas ilustrações minhas antigas onde acabei por me retratar em algumas situações ou sentimentos e isso me ajudou na construção do viria ser a personagem.

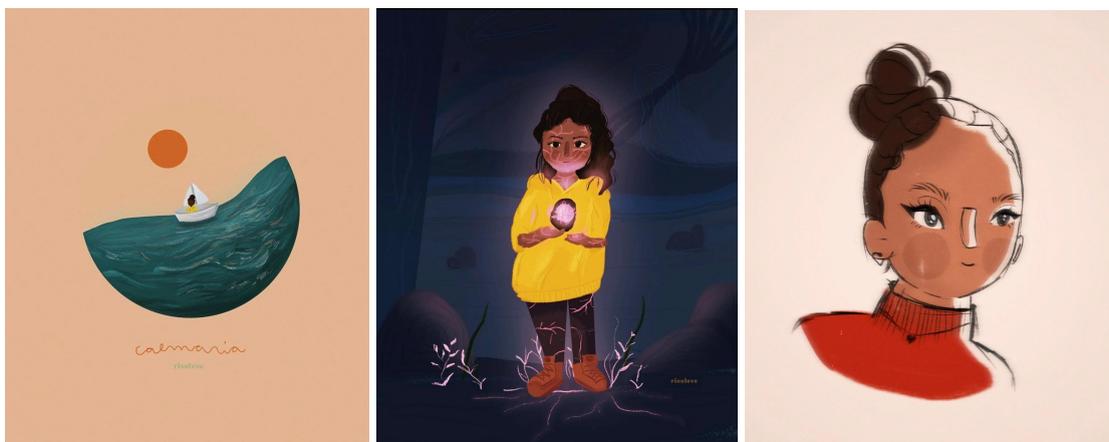


Figura 6, 7 e 8: Ilustrações Riso Leve (2020 - 2022)

Baseado nessas e outras ilustrações, esbocei o que viria ser a personagem principal:

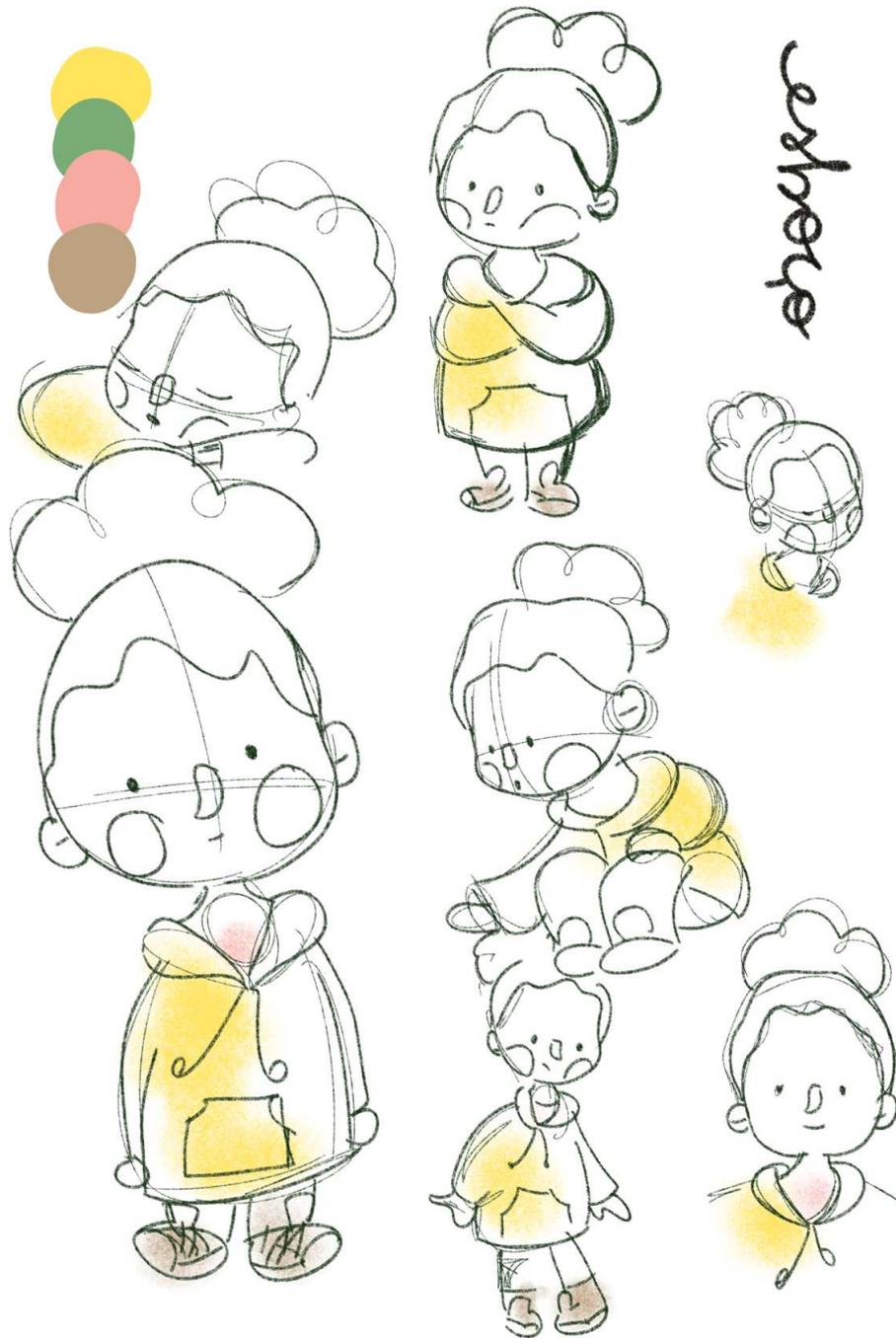


Figura 9: Esboço personagem principal - Procura-se (2022)

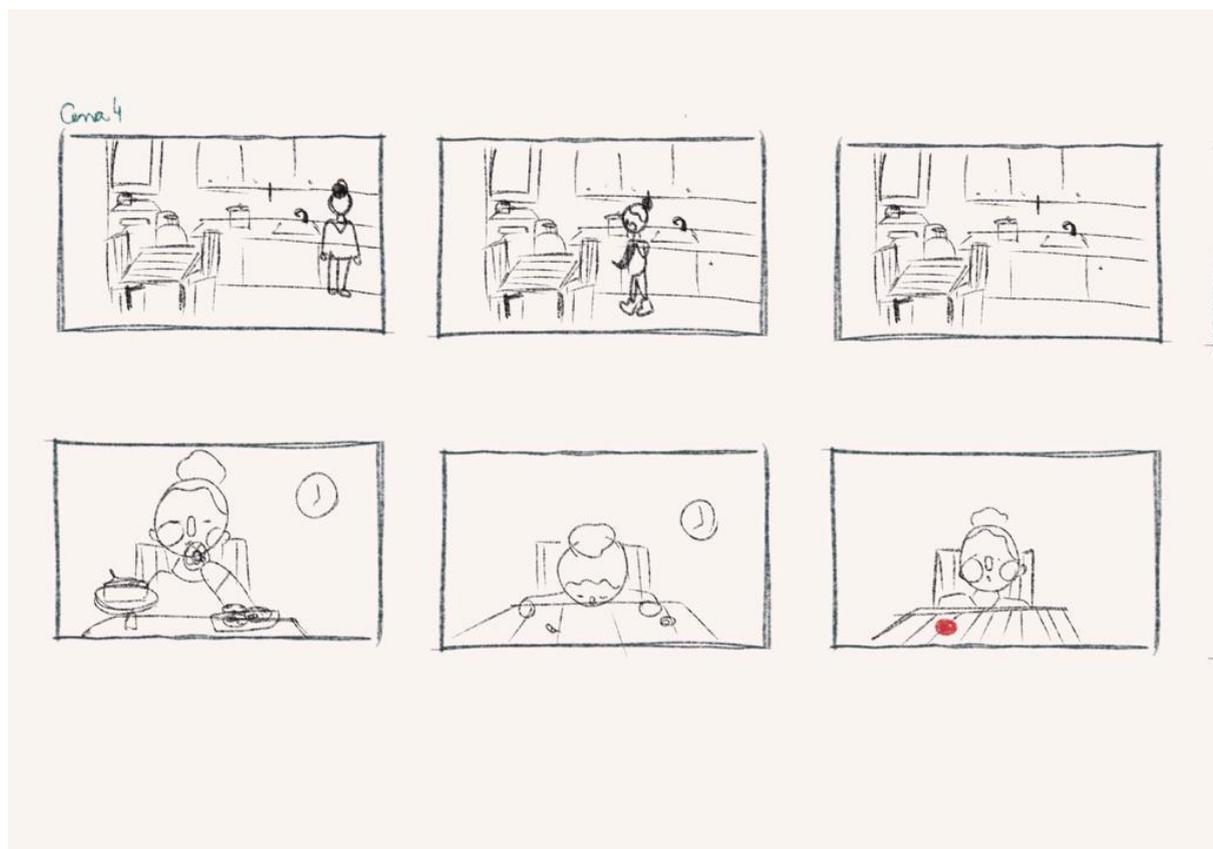
A ideia era retratar características minhas que prevaleceram durante a pandemia: cabelo sempre preso em um coque, meu moletom amarelo e meu tênis favorito. E o resultado para o filme foi esse:

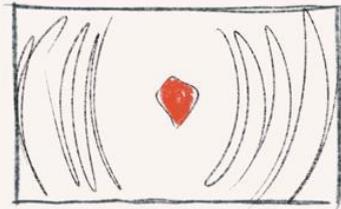
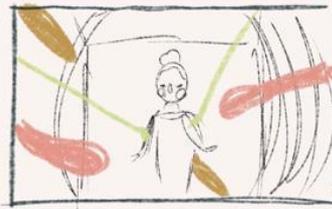
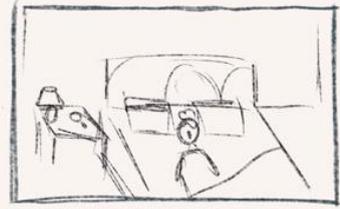
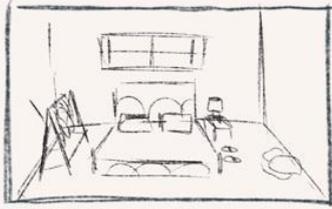


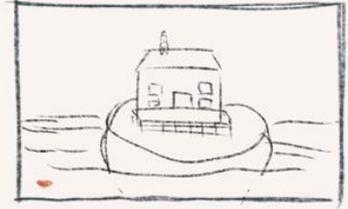
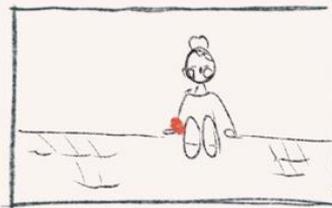
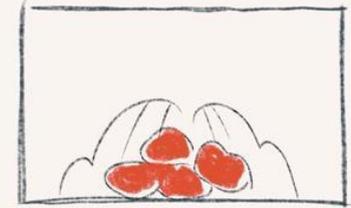
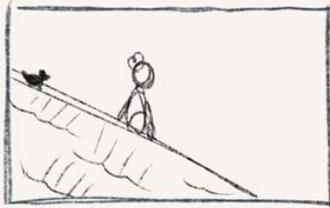
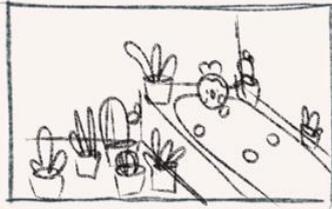
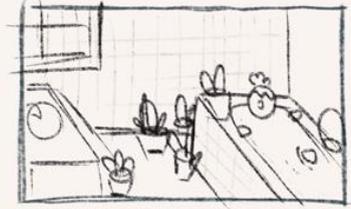
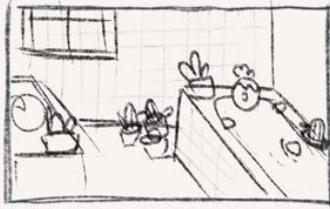
Figura 10 e 11: Imagens tiradas no processo de gravação.

Optei por pela personagem ter essa estética não tão infantilizada como no esboço porque senti a necessidade de ser realista com a linha do tempo na qual o roteiro foi pensado. E outro motivo foi a ideia de inserir os elementos do rosto como olhos, sobrancelhas e boca atrás do 2D. Assim conseguindo estabelecer uma unidade visual com a proposta do curta e abranger outros estilos de animação.

4.2 STORYBOARD







5. EQUIPE E ORÇAMENTO

Dia 45: Como vou pagar tudo isso?

Estar em um set de filmagem sempre me trouxe calafrios. Correria pra lá e pra cá, gente tensa, muitas horas em pé e muitas vezes diárias longas e cansativas. Por isso, sempre disse aos amigos que era apaixonada pela pré-produção, o setor das ideias e organizações ou pela pós-produção que normalmente envolve um trabalho mais calmo e em alguns casos até mesmo individual, dependendo da função. E quando se trata de stop-motion estava com um receio maior ainda, pois nas gravações seriam milhares de fotos e mexer com delicadeza no personagem frame por frame, sendo um processo totalmente novo para mim.

Uma coisa que aprendi durante todo curso foi escolher muito bem as pessoas com as quais queremos trabalhar. A Alessandra, professora do curso de Cinema, sempre comentava sobre separar amigos e trabalho e realmente ela tem muita razão no que diz, mas tive muita sorte pois justo as pessoas com as quais me sentia bem e confiava no âmbito profissional, eram amigos de extrema importância durante minha graduação e vida

5.1 EQUIPE

Nome	Função
Monique Oliveira	Direção, Roteiro e Montagem
Luana Souza	Direção de Arte

Caio Deziderio	Direção de Fotografia
Pedro Baapz	Design de Som
Lucas Melo	Assistente de Arte
Rodrigo Schmier	Animação 3D

Sinto que é importante falar de forma breve sobre o por quê de cada escolha. Além de já ter tido a sorte de trabalhar com cada um durante a universidade, também tenho uma admiração particular por todos.

Luana Souza, é uma das mentes mais bonitas que já vi trabalhar, é charmosa e delicada na maneira que cria e coloca muita intensidade em tudo que faz. Caio, não só me transmite uma paz, mas uma seriedade em sua arte que deixa o todo mundo encantado, e mesmo animação de longe não ser algo que ele trabalha no dia a dia, não exitou em nada a participação no projeto. Já Pedro é uma admiração maluca, torna tudo extremamente divertido, tive a sorte de ver diversos filmes, projetos e ideias que participou e minha cabeça fica impressionada com o jeito que a dele funciona. Lucas Melo foi presente de última hora, artística impecável, ajudou na construção da personagem e trouxe vida para o projeto, além de ser excelente maquiador e ilustrador. E por fim, Rodrigo que é absurdo, talentoso e surreal quando se trata de animação, motion graphics e 3D, tive a oportunidade de trabalhar com ele como minha dupla aqui em São Paulo e foi um presente.

5.2 ORÇAMENTO

Em vários momentos ouvi dizer que o cinema é caro, mas que animação podia ser mais ainda e isso me assustou. Um dos motivos de ter chamado pouquíssimas

peessoas para o filme era saber a impossibilidade de conseguir pagar todas de forma justa.

Fiz um levantamento de quanto poderia investir no filme e assim cheguei de comum acordos no valores para cada um dos membros:

Membro	Diária	Valor Total
Luana Souza	R\$200,00	R\$ 400,00
Caio Deziderio	R\$ 200,00	R\$ 400,00
Pedro Baapz	-	R\$ 400,00
Valor total		R\$ 1.200,00

Gastos gerais:

Direção de Arte	R\$ 419,90
Transporte SP - JF	R\$ 450,00
Locomoção	R\$ 233,48
Comida	R\$ 183,80
Valor total	R\$ 1.287,60

Tenho total ciência que esse valor é simbólico e de longe não é o que gostaria de investir no filme e na remuneração da equipe, mas me comprometi inscrever o curta finalizado em editais, festivais e todo valor que for conquistado será redistribuído entre os membros.

6. DIREÇÃO DE ARTE

A Direção de Arte ficou sob o comando da Luana Souza como disse acima, um dos meus objetivos com o Procura-se trazer um pouco de oportunidade para que a gente tivesse liberdade criativa e se identificasse de forma profissional com o curta. Em meio as reuniões com a Luana, fizemos essas ilustrações de como eu tinha imaginado os ambientes e cores, mas ela teve autonomia para fazer algo com o qual tivesse a personalidade e estilo de trabalho dela também.



Figura 10: Esboço cenário casa



Figura 11: Esboço cenário internos

E com maestria e pouco recurso a Luana Souza, de forma remota e individual fez toda a construção dos cenário para chegar nesse resultado:



Figura 12: Resultado casa



Figura 13: Resultado da sala



Figura 14: Resultado da cozinha



Figura 15: Resultado do banheiro



Figura 16: Resultado quarto

Em uma de nossas conversas, contei para Luana Souza a minha vontade de conseguir trazer objetos para casa que fossem feitos de materiais diferentes dos usuais. E para responder esse pedido tivemos vários objetos feitos de forma criativa: A vassoura da cozinha foi feita com uma escova de dente, a banheira é um potinho de margarina, o sofá feito de esponja de lavar louça e entre outros.

Buscamos referências de elementos que fossem comuns e de identificação com brasileiros, como o filtro de barro, a cadeira de plástico, botijão de gás e várias plantas espalhadas pela casa inteira, mas sem perder a harmonia com itens que demonstravam a personalidade da personagem.



Figura 17: Paleta de cores

7. DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

Conversas com o Caio Deziderio, responsável pela fotografia do curta, ventilaram a possibilidade de usarmos apenas uma câmera e pouca variação de planos em algumas cenas, pois sabíamos que teríamos uma quantidade grande de fotos (frames) em um período curto de tempo.

Sua escolha foi trabalhar com duas câmeras, uma Canon 6D e uma Fuji X100T. A Canon 6D foi utilizada para a maior parte do curta, só trocamos quando existiu a necessidade de imagens com certa proximidade com a personagem, em planos fechados.

Em alguns momentos foi feito o uso do fundo verde para que na pós-produção a escolha do fundo e o controle das transições de dia para noite tivessem uma autonomia estética e mais possibilidades para criar.



Figura 17: Frame do curta Procura-se (sem tratamento) feito com a Canon 6D



Figura 18: Frame do curta Procura-se (sem tratamento) feito com a Fuji x100t

8 GRAVAÇÕES

Dia 88: Viagem para Juiz Fora!

Atualmente sou moradora de São Paulo e a Luana Souza de Mogi Guaçu, no interior de São Paulo. Por isso, durante o processo da pré-produção pensamos juntas onde seria o lugar mais viável para as gravações. Apesar do cenário e personagens serem de confecção própria da equipe, chegamos a conclusão de que transportar os materiais para Juiz de Fora nos traria uma segurança maior e mais agilidade para ter acesso a equipamentos ou locais de gravação. A princípio cogitei a gravação no estúdio Almeida Fleming do próprio curso de cinema, mas por conta do cronograma e datas que podíamos gravar, não foi possível.

Na realização do processo de filmagens duraram três dias, um para teste de cenário e luz e os outros dois para gravar. O set de gravações foi na casa do Caio Deziderio: ele criou a estrutura e iluminação para as cenas e, em paralelo, Luana montava cada cenário.

O fator cansaço foi nosso maior desafio, pois a técnica do stop-motion exige movimentos repetidos e cautelosos e se torna um processo exaustivo. A movimentação do personagem também foi um fator de limitação. Como era a primeira vez que teria que movimentar um boneco articulado, alguns movimentos e ações tiveram que ser adaptadas, como consequência planos e ideias iniciais foram modificadas para não atrapalhar nossa ordem do dia. Não posso deixar de citar o Vinicius (também aluno do curso de cinema), que esteve presente na cidade durante as gravações e ajudou em diversos momentos, tanto na iluminação, quanto na produção.

E no mais, só alegria! Rimos em diversos momentos, pausas para o cafézinho e os almoços foram mais que especiais para matar a saudade e conversar sobre a vida. Conto sobre isso pois vejo que foi essa sintonia entre a equipe

8. PÓS PRODUÇÃO

Dia 103: Ih! Agora complicou.

Aqui, irei contar os processos desta etapa que corresponde a montagem, animação 2D e 3D, e som, sendo detalhados neste capítulo. De longe o mais complicado.

8.1 - MONTAGEM E & ANIMAÇÕES 2D E 3D

Fiquei responsável por juntar todas as fotos e transformá-las de fato em um filme. Estudei para entender como funciona o processo da stop-motion e assim fiz.

Todas as cenas separadas e montadas para dar continuidade ao filme e começar a inserção das animações frame a frame bidimensionais de cada cena.

Como mencionado no roteiro, nos intervalos entre uma cena e outra entrará um gif feito de ilustrações em 2D, acompanhados de áudios do meu arquivo pessoal. Esses áudios foram gravados em momentos de crises minhas durante os últimos anos, pois foi me indicado como um do exercício dentre os tratamentos psicológicos que faço. Através deles consigo entender melhor o que sinto, os motivos que me fizeram ficar mal e ver a evolução de como lidar com as doenças.

Apesar de serem áudios extensos e em muitos momentos íntimos, selecionei partes na qual me sinto confortável de ouvir sem engatilhar novas crises. E algumas frases ditas e selecionadas explicam de forma indireta a sensação que quero representar na próxima cena.



Figura 19: Ilustração (inacabada) para representar a cena 4.



Figura 19: Ilustração (inacabada) para representar a cena 6.



Figura 20: Ilustração (inacabada) para representar a cena 08.

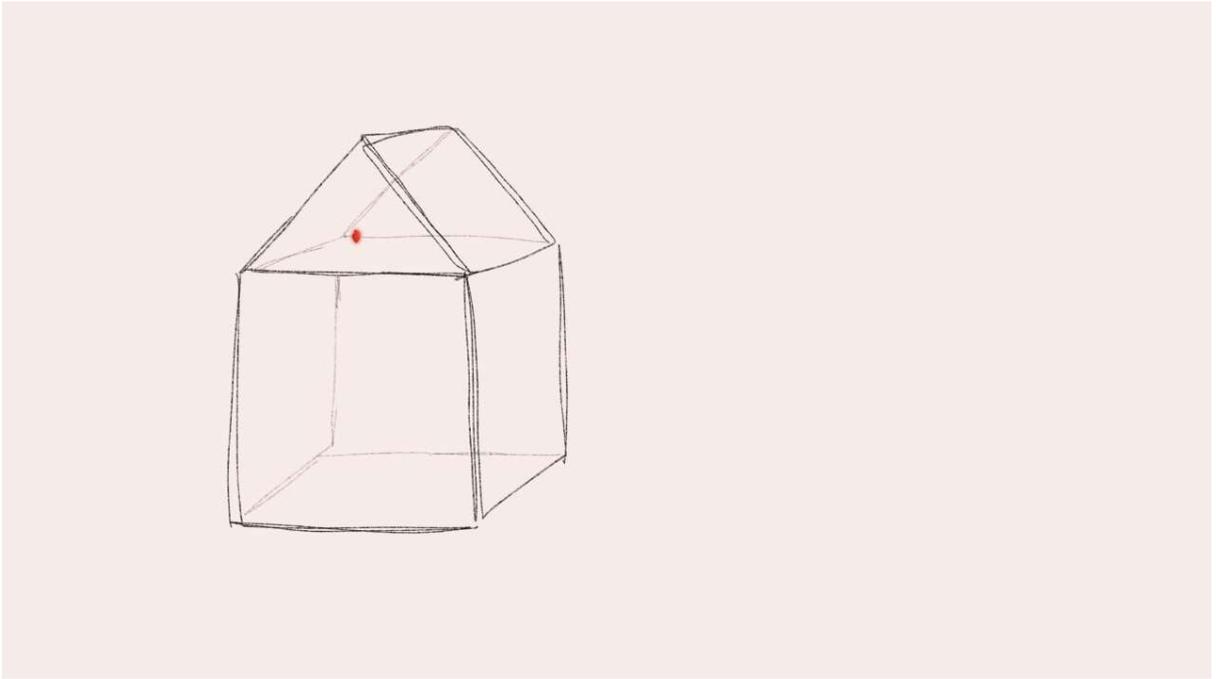


Figura 21: Ilustração (inacabada) para representar a cena 10.

Com o curto espaço de tempo e para conseguir fazer a entrega do memorial desse projeto, considerei fazer a pós-produção com um pouco mais de calma. Já que em meios as tentativas visuais que optei até então não alcançaram o objetivo esperado.

Tenho em minhas metas terminar toda a montagem e animação 2D para o Rodrigo e Pedro Pedro Baapz até dia 15 de Fevereiro de 2023 e assim eles conseguirem com tempo hábil finalizar o curta-metragem.

8.2 SOM

Apesar de ainda estar em processo de finalização, em minhas reuniões com o Pedro Baapz, o deixei livre para a construção da atmosfera sonora do curta-metragem. Há apenas alguns pedidos e sinalizações de sons e clima que

imaginei no roteiro, mas ele tem liberdade para imaginar e contribuir com suas ideias para o resultado final.

Optei por não criar nenhum tipo de narração ou falas da personagem durante o filme, para contribuir com a interpretação da história para cada um ser única. Com exceção nos interlúdios das cenas como mencionei no capítulo anterior. A forma e tratamento que esses áudios irão ser incluídos, ficará por conta da criatividade e planejamento do Pedro.

O Som é crucial para o tom do *Procura-se*: ele guiará o espectador para embarcar em uma proposta na qual apesar das misturas estéticas, a história é real.

9. CONCLUSÃO

“Procura-se”, assim como todo meu percurso pela UFJF, foi desafiador, divertido e me ensinou muito. Expor-me e falar de assuntos tão latentes na minha trajetória não foi tranquilo. Tenho um apego gigante por essa caminhada e sinto que me despedir dela trouxe um peso que não esperava que fosse me afetar tanto. A passagem pela universidade mudou minha vida, apresentou-me novas oportunidades e o direito de sonhar. Ser artista no Brasil é uma montanha-russa: trabalhar com cinema e principalmente com animação tem suas lutas e me encontrar nesse lugar como mulher, preta, vinda de origem periférica e de classe social pobre foi ressignificar toda uma ideia de vida que me foi imposta desde cedo. Deu oportunidade de retornar esse estudo e trabalho para minha família, ter conquistas profissionais e uma estabilidade financeira para ajudar as pessoas ao meu redor e o melhor, a sensação de que consigo fazer com amor e capacidade o meu trabalho.

Ter ideias que normalmente não tiraria do papel, misturar técnicas, ver se algo funciona ou não na prática e o direito de acerto e erro foram os fatores que mais me motivaram a dar continuidade ao projeto. A liberdade de poder colocar um pouco de ti e ainda trabalhar com pessoas que são tão boas e melhores que você tornou a criação do filme mais leve. Essa relação de troca e confiança foi a parte que mais me deixou grata, já que a pressão em fazer perfeito por hora, deixou de existir.

Por fim, torço para que “Procura-se” seja um filme que eu leve com carinho comigo e pense que “Sim, demos um jeito” de fechar um ciclo.

Bibliografia:

BARBOSA Júnior, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: editora SENAC, 2002.

Field, Syd. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GASEK T. **Frame-by-frame stop motion: the guide to non-traditional animation techniques**. 2º ed. Estados Unidos: Taylor & Francis Group, 2017.

LORD, Peter; SIBLEY, Brian. **Creating 3-D Animation: The Aardman Book of Filmmaking**. EUA: Harry N. Abrams, 2004

PURVES, B. **Stop Motion**. Coleção Animação Básica. Porto Alegre: Bookman, 2011.

REFERÊNCIAS:

A PRINCESA E O SAPO. Direção: Ron Clements e John Musker , 2009. Disponível em: <https://www.disneyplus.com>. Acesso em: 01/23.

HOMEM-ARANHA NO ARANHAVERSO. Direção: Bob Persichetti e Peter Ramsey, 2018. Disponível em: <https://www.disneyplus.com>. Acesso em: 01/23.

ILHA DOS CACHORROS. Direção: Wes Anderson , 2018. Disponível em: <https://www.starplus.com>. Acesso em: 01/23

MATCHES: AN APPEAL. Direção por: Arthur Melbourne-Cooper, 1899. Disponível em: [▶ Matches an Appeal Arthur Melbourne Cooper 1899](#) acesso 01/23.

O FANTÁSTICO SENHOR RAPOSO. Direção: Wes Anderson , 2009. Disponível em: <https://www.disneyplus.com>. Acesso em: 01/23.

PINÓQUIO. Direção: Guilherme El Toro, 2022. Disponível em: <https://www.netflix.com>. Acesso em: 01/23.

STROMAE - quand c'est ? Direção de: Luc Van Haver et Xavier Reyé, 2018. Disponível em: [behance.net/risoleve](https://www.behance.net/risoleve). Acesso 01/23

TARDE COM OS GIRASSÓIS. Direção de: Monique Oliveira, 2018. Disponível em: [behance.net/risoleve](https://www.behance.net/risoleve). Acesso 01/23

APÉNDICE A:





