

A figura 90 mostra uma criança Kayapó com o rosto pintado. Ao lado da fotografia, a padronagem dos traços aplicados. Nos inspiramos nessa pintura para desenvolver a pintura do rosto do curumim.

Este grafismo é usado nas crianças de ambos os sexos. De acordo com a autora:

Pintar o bebê é uma manifestação de carinho e interesse da mãe pelo filho e faz parte do processo de socialização da criança. As mães Kayapó passam horas a fio pintando seus filhos. O corpo da criança é o laboratório, a tela da jovem mãe para aprendizagem da pintura corporal. (VIDAL, 2000, p. 146)

Observamos na imagem 91, o tipo de veste que cobre o sexo, usada pelos índios Karajá. Nosso curumim, inicialmente, usava tanga, veste predominante dos índios norte-americanos. Com o intuito de mostrar os costumes típicos dos índios brasileiros, alteramos para a vestimenta da imagem abaixo. As áreas do corpo coloridas em cinza são mostram onde, frequentemente, os grafismos são aplicados, tanto no corpo das crianças quanto dos adultos, configurando áreas bem delimitadas.

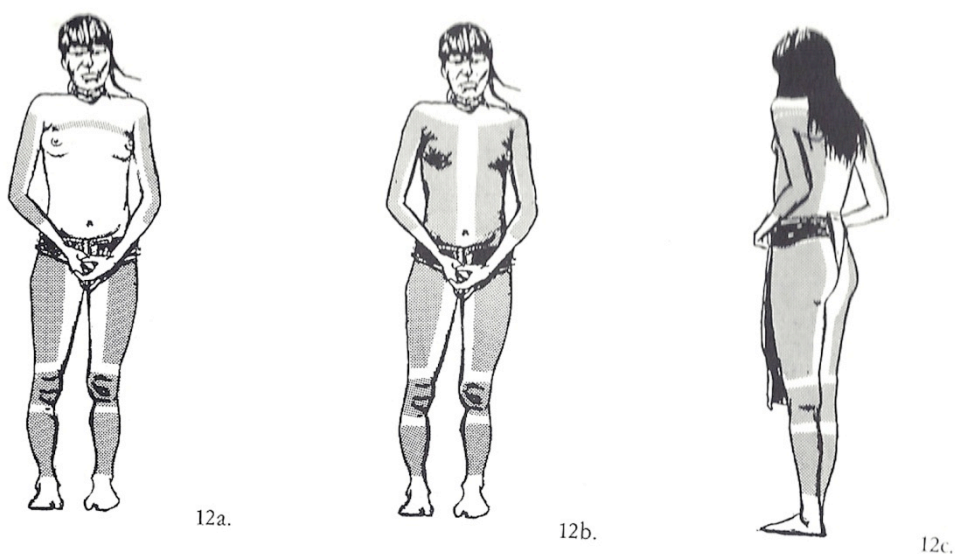


Figura 91 – Referências retiradas do livro *Grafismo indígena*

No grafismo reunido por Vidal, nos inspiramos para compor as pinturas que dão identidade indígena aos personagens. Na figura 92, podemos observar uma amostra dessa rica padronagem da tribo Kayapó:

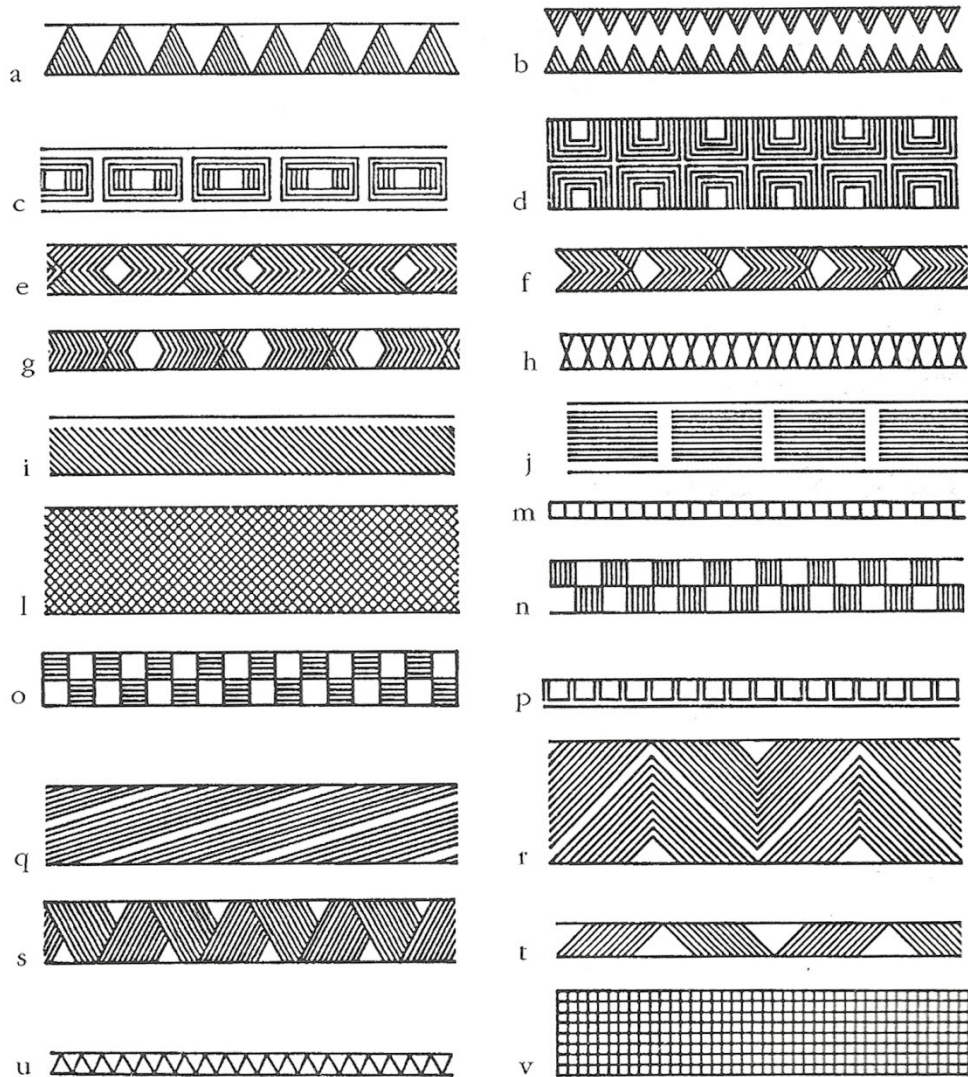


Figura 92 – Referências retiradas do livro *Grafismo indígena*

Para a criação dos animais, nos inspiramos na imagem de uma roda-de-teto (*maruana*), da tribo Wayana (foto 93). Nela estão representadas lagartas sobrenaturais, em referência à mitologia típica da tribo.

A decoração do artefato compreende motivos exclusivos, representados por três variações da representação da “cobra-grande”, significando a unidade e a variedade da cultura Wayana. Entretanto, nessa roda são igualmente pintados aves, borboletas e outros seres relacionados com o xamanismo, nomes ou figuras

de “brancos”. Essa associação revela a finalidade última da *maruana*, a de ser um painel que permite a visualização dos elementos constitutivos da alteridade Wayana: os sobrenaturais, os espíritos e o xamanismo, os inimigos e os homens brancos. (VIDAL, 2000, p. 60)



Figura 93 – Referência retirada do livro *Grafismo indígena*

A quinta animação deste curta, mostra a reflexão do menino acerca do mito e sua realidade:



Figura 94 – Frame do filme *A Velha Gulosa*

Utilizamos uma filmagem do centro de Goiânia, na qual aceleramos e aplicamos efeitos na pós-produção para parecer a imaginação de Guilherme. Ceiuci corre atrás das pessoas na rua. A personagem foi animada por recorte digital e inserida na filmagem.

4.4.8. Diário de bordo: Animações

A Velha Gulosa apresenta quatro animações nas quais experimentamos linguagens, técnicas e estéticas. Os making ofs das animações encontram-se no DVD que acompanha esta dissertação, e também estarão disponibilizados no *hotsite* do filme²⁵.

Trabalhosas quanto à produção, as animações 1 e 3 tomaram tempo na parte do desenho, que já determinavam os movimentos. No caso da animação 3, a pintura digital também foi responsável por tomar parte do tempo. Porém, a montagem e finalização das animações foram muito rápidas. Fiquei muito contente com o resultado estético de ambas, pois os desenhos (meus, aliás), conseguiram passar as mensagens imaginadas.

A animação 4 tem seus desenhos feitos pelo ilustrador Rodrigo Alves, inspirado pelas referências que já comentamos. Trata-se da animação mais trabalhosa deste filme, uma vez que inclui elementos como velocidade, personagens humanos e animais expressivos. De início, o mito seria todo animado, mas por questões de tempo e da minha própria limitação da técnica de sombras (ainda em experimentação), decidi entrecortar com Milza contando a história. Isto me poupou

²⁵ www.isabelaveiga.com.br/avelhagulosa

algum trabalho, além de mostrar a tensão e expressões da vó, que causam impacto no espectador.

4.4.9. Trilha sonora

A trilha do filme é marcada pelo uso de uma mesma melodia que perpassa toda a história em tom crescente. Inicia-se pausada seguindo o estado de espírito de Guilherme, que está chateado, mas vai ficando mais complexa. As batidas do relógio são muito importantes e perpassam toda a melodia, ditando seu compasso.

A animação 3, a mais carregada esteticamente, também o é sonoramente. É o ponto em que Guilherme demonstra toda sua “ira”, na verdade, sarcasmo, ao imaginar São Pedro sendo engolido pelo peixe.

Na animação 4 temos uma tensão, que vai crescendo à medida em que o personagem, perseguido por Ceiuci, corre em direção ao interior da floresta, onde outros personagens o abordam. Instrumentos parecidos com os indígenas ajudam nesta ambientação.

Por fim, na animação 5 continua a melancolia deixada pelo final da animação anterior, então retornamos à melodia inicial entretanto, com uma variação, uma magia a mais, demonstrando que o menino entendeu a mensagem, refletindo-a em seu cotidiano. Terminando o filme com energia, a trilha volta animada, levando-nos aos créditos.

Esta trilha tem a propriedade de ser cíclica, assim como a história, fazendo o menino retomar o ponto de partida, observando sua realidade de forma diferente devido ao aprendizado. As referências foram as trilhas de “Castelo Animado”, longa de Hayao Miyasaki e “O Labirinto do Fauno”, de Guillermo del Toro.

4.5. Reflexões sobre o mito “A Velha Gulosa”

Muitos desenvolvimentos biológicos separam o homem primitivo do atual. Para o psicanalista Jung (2008), em seu livro “O Homem e seus Símbolos” da mesma forma que tais desenvolvimentos são observados no físico, a psique também passa pela mesma evolução.

Esta psique, infinitamente antiga, é a base da nossa mente, assim como a estrutura do nosso corpo se fundamenta no molde anatômico dos mamíferos em geral. O olho treinado do anatomista ou do biólogo encontra nos nossos corpos muitos traços deste molde original. O pesquisador experiente da mente humana também pode verificar as analogias existentes entre as imagens oníricas do homem moderno e as expressões da mente primitiva, as suas "imagens coletivas" e os seus motivos mitológicos. (JUNG, 2008, p. 82)

Daí a teoria de que os arquétipos (termo conceituado no primeiro capítulo) existam desde os tempos imemoriais, posto que são inerentes a esta psique primeira. “O arquétipo é uma tendência para formar estas mesmas representações de um motivo – representações que podem ter inúmeras variações de detalhes – sem perder a sua configuração original” (JUNG, 2008, p.83). Ou seja, em essência, o arquétipo evoca uma ideia, que pode ser visualizada de diversas formas. Isto é o que faremos nesta parte do capítulo, ao analisar os elementos arquetípicos presentes no mito da Velha Gulosa, uma história que nos reconecta com a natureza, da qual muito temos nos isolado diariamente.

Guilherme, nosso protagonista, busca esta proximidade em suas atividades ao ar livre, nas brincadeiras de rua e eventualmente na pescaria. O ambiente urbano diminui esta importante relação, mas não podemos deixar de perceber que a chuva, uma força da natureza, é a situação que lhe prende em casa, surgindo assim, a oportunidade de ouvir a história; ou seja, uma situação é formada devido a um acontecimento maior (chuva), do qual Guilherme não pode escapar, o que mostra a fragilidade humana perante tais forças.

Na história, o personagem sente este impedimento, e traz o fato ao diálogo com sua avó, procurando alguém para culpar, o que acaba caindo nas costas de São Pedro, santo que detém as chaves do céu e popularmente conhecido por mandar as chuvas: “Ah, vó! Essa chuva não para nunca! São Pedro é um chato, sempre me atrapalha! E não vem com esse papo da senhora de que ‘pra tudo existe um porquê!’”.

Jung trata a relação com a natureza como algo profundo e fundamental para a humanização do mundo:

A medida que aumenta o conhecimento científico diminui o grau de humanização do nosso mundo. O homem sente-se isolado no cosmos porque, já não estando envolvido com a natureza, perdeu a sua "identificação emocional inconsciente" com os fenômenos naturais. E os fenômenos naturais, por sua vez, perderam aos poucos as suas implicações simbólicas. O trovão já não é a voz de um deus irado, nem o raio o seu projétil vingador. Nenhum rio abriga mais um espírito, nenhuma árvore é o princípio de vida do homem, serpente alguma encarna a sabedoria e nenhuma caverna é habitada por demônios. Pedras, plantas e animais já não têm vozes para falar ao homem e o homem não se dirige mais a eles na presunção de que possam entendê-lo. Acabou-se o seu contato com a natureza, e com ele foi-se também a profunda energia emocional que esta conexão simbólica alimentava. (JUNG, 2008, p. 120)

O imaginário de Guilherme alimenta uma ligação mágica com os elementos da natureza. Em hora alguma o menino se sente solitário, vazio. Em sua fértil imaginação estão presentes a natureza, as brincadeiras, o prazer. É um local onde o menino pode expressar-se, desde suas frustrações a alegrias intensas. O contato especial com a avó o ajuda a manter esta relação de aceitação. Ela procura entender a situação, trata o neto de igual para igual, sem mimos, sem complacência.

O grande fato que comprova isto é a história contada por Milza. A escolha foi de um mito cuja finalidade é, acima de tudo, de aprendizado, não uma história bonitinha com um final feliz. Neste mito, apesar de não ser comido por Ceuci, o índio percebe que passou anos correndo daquela sombra e esqueceu-se de apreciar a vida, o que caracteriza um final triste, porém de muita reflexão.

Jung (2008, p.144) denomina certas histórias da mitologia por um tipo, o “mito do herói”. Estes são mitos que constroem sua mensagem ao longo de estrutura comum, que o autor acredita ter um significado psicológico tanto para o indivíduo, “no seu esforço em encontrar e afirmar sua personalidade, quanto para a sociedade no seu todo, na sua necessidade semelhante de estabelecer uma identidade coletiva.”

O mito do herói é o mais comum e o mais conhecido em todo o mundo. Encontramo-lo na mitologia clássica da Grécia e de Roma, na Idade Média, no Extremo Oriente e entre as tribos primitivas contemporâneas. Aparece também em nossos sonhos. Tem um poder de sedução dramática flagrante e, apesar de menos aparente, uma importância psicológica profunda. São mitos que variam muito nos seus detalhes, mas quanto mais os examinamos mais percebemos o quanto se assemelham na estrutura. Isto quer dizer que guardam uma forma universal mesmo quando desenvolvidos por grupos ou indivíduos sem qualquer contato cultural entre si. (JUNG, 2008, p. 142)

O mito da Velha Gulosa, como veremos, passa por essa estrutura. Se faz comum neste tipo de história, personagens coadjuvantes que ajudam o herói em sua busca:

Em várias destas histórias a fraqueza inicial do herói é contrabalançada pelo aparecimento de poderosas figuras "tutelares" — ou guardiães — que lhe permitem realizar as tarefas sobre-humanas que lhe seriam impossíveis de executar sozinho. Estas personagens divinas são, na verdade, representações simbólicas da psique total, entidade maior e mais ampla que supre o ego da força que lhe falta. Sua função específica lembra que é atribuição essencial do mito heróico desenvolver no indivíduo a consciência do ego — o conhecimento de suas próprias forças e fraquezas — de maneira a deixá-lo preparado para as difíceis tarefas que a vida lhe há de impor. Uma vez passado o teste inicial e entrando o indivíduo na fase de maturidade da sua vida, o mito do herói perde a relevância. A morte simbólica do herói assinala, por assim dizer, a conquista daquela maturidade. (JUNG, 2008, p. 144)

Este tipo de análise dos personagens coadjuvantes como representações da psique adere novas perspectivas à história. De posse deste estudo de Jung (2008), analisaremos a simbologia destes personagens.

Os macacos, primeiros a aparecer, escondem o indiozinho em uma cumbuca que traziam, o que combina perfeitamente com os poderes mágicos do arquétipo de Trickster:

Mesmo Trickster, no seu jeito despropositado e incoerente, traz uma certa contribuição à realidade cósmica tal como o homem primitivo a vê. Na mitologia Navajo, Trickster, sob a forma de um coiote, arremessa estrelas pelo céu, num ato criador, inventa a necessária contingência da morte e, no mito da emersão, ajuda seu povo a escapar (através de um caniço oco) de um mundo inferior para outro superior, onde fica a salvo da ameaça de um dilúvio. Trata-se de uma referência à forma de evolução criadora que começa, evidentemente, numa escala de existência pré-consciente, infantil ou animal. A ascensão do ego ao estado de ação consciente efetiva torna-se clara no mito do verdadeiro herói da cultura. Da mesma maneira, o ego infantil ou adolescente liberta-se da opressão das ambições paternas e encontra sua própria individualidade. (JUNG, 2008, p. 165)

Inspirados nos macacos-prego (em tupi-guarani, Kukoire), comuns no Centro-Oeste, foram pensados como sendo bondosos e espertos. Não deixam de pregar uma peça na Ceiuci, quando escondem o curumim.

O ciclo Trickster corresponde ao primeiro período de vida, o mais primitivo. Trickster é um personagem dominado por seus apetites; tem a mentalidade de uma criança. [...]

O macaco [...] lembra-lhe a conduta brincalhona e indisciplinada de meninos, entre a idade de sete e doze anos [...] um ente tão parecido com o homem a ponto de poder ser uma caricatura sua, engraçada e nada perigosa. [...] (JUNG, 2008, p.145-150)



Figura 95 – Frame do filme *A Velha Gulosa*

Moram juntos em cima da árvore, e por isso estão sempre atentos ao que acontece na floresta. Cada um possui uma característica e um nome (originário da divisão silábica de Kukoire): Ku é o mais velho e maior, responsável e atento. É agitado e ansioso, tem problemas cardíacos; Ko é o do meio, mais engraçado, lerdo e tem déficit de atenção. Não é vigilante por ser medroso; Ire é o macaquinho mais novo. Preguiçoso, inteligente, sabe manejar suas emoções melhor que os irmãos, sendo o menos ansioso de todos. Apresenta um toque de malícia, tendendo a ser classificado como o espertalhão dentre os três.

Assim, parece que o macaco branco simbolizava para o sonhador as qualidades positivas das brincadeiras infantis, de que não participara o bastante na época, e que agora sentia necessidade de exaltar. Segundo nos relata o sonho, ele coloca o macaco "sobre um pedestal", onde se torna algo mais que uma perdida experiência infantil. Há de ser, para o homem adulto, um símbolo de experiência criadora. P. 151-152

O segundo personagem a aparecer é a cobra Surucucu (do Tupi suruku'ku), maior serpente venenosa das Américas. Seu temperamento é agressivo, traiçoeiro e seu veneno, de ação neurotóxica, extremamente letal. Classificamos a cobra com o arquétipo da Sombra:

Na luta travada pelo homem primitivo para alcançar a consciência, este conflito se exprime pela disputa entre o herói arquetípico e os poderes cósmicos do mal, personificado por dragões e outros monstros. No decorrer do desenvolvimento da consciência individual, a figura do herói é o meio simbólico através do qual o ego emergente vence a inércia do inconsciente, liberando o homem amadurecido do desejo regressivo de uma volta ao estado de bem-aventurança da infância, em um mundo dominado por sua mãe. [...]

Para a maioria das pessoas, o lado escuro ou negativo de sua personalidade permanece inconsciente. O herói, ao contrário, precisa convencer-se de que a sombra existe e que dela pode retirar sua força. Deve entrar em acordo com o seu poder destrutivo se quiser estar suficientemente preparado para vencer o dragão. Ou seja, para que o ego triunfe, precisa antes subjugar e assimilar a sombra. (JUNG, 2008, p. 154-155)

Inicialmente, parece convidativa e amigável quando ajuda o índio, mas se revela ardilosa.



Figura 96 – Frame do filme *A Velha Gulosa*

É a personificação da maldade e da traição, características que o índio, agora adolescente, precisa internalizar para aprender a identificar-se nos outros, além de se autoconhecer.

O terceiro personagem é a coruja-gavião acauã. De acordo com a teoria de Jung, este é o arquétipo de Hare. Considerado o salvador, o “herói da cultura”, o transformador. É o amadurecimento que chega, demonstrando a importância da confiança nos outros e os laços de amizade:

Esta figura arquetípica representa um avanço distinto sobre Trickster: é um personagem que se torna mais civilizado, corrigindo os impulsos infantis e instintivos encontrados no ciclo de Trickster. (JUNG, 2008, p. 145-146)

Acauã, do tupi *waka'wã*, é um pássaro da família dos falcões. O personagem vive alerta e no seu pequeno porte revela-se sua resistência. Ajuda o índio em uma hora fundamental, após a traição da cobra.



Figura 97 – Frame do filme *A Velha Gulosa*

No ciclo de Hare, o herói central é uma figura ainda frágil, como no ciclo de Trickster, “mas combativa a ponto de sacrificar seu caráter infantil a uma evolução futura” (JUNG, 2008, p. 152)

O próximo personagem que nosso herói encontra é o tuiuiú, símbolo da fase adulta, é forte, astuto, imponente. Revela sua segurança em cada movimento e também em seu tamanho e beleza. Meditativo, não tem pressa e sabe o tempo certo das coisas, é justo, meticuloso, vivido, cumpre seus rituais à risca, é sério, compenetrado.

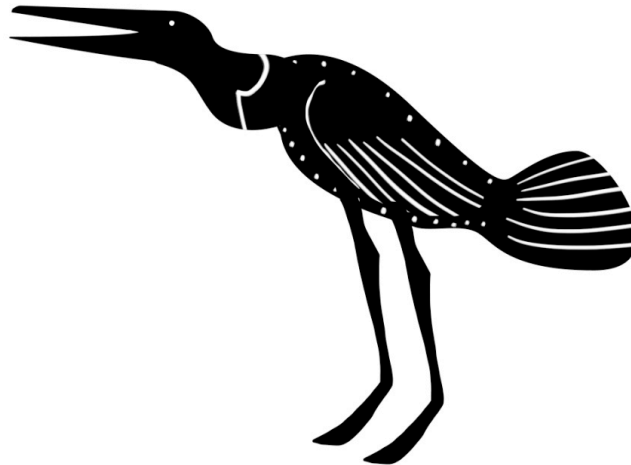


Figura 98 – Frame do filme *A Velha Gulosa*

Jung nomeia este ser arquetípico de Red Horn, possuidor de um poder sobrenatural que ajuda o herói:

Seu poder sobre-humano revela-se na sua capacidade para derrotar gigantes pela astúcia [...] ou pela força [...]. Com Red Horn chegamos ao mundo do homem apesar de ser um mundo arcaico, no qual são imprescindíveis poderes sobre-humanos ou deuses tutelares para garantir a vitória do indivíduo sobre as forças do mal que o perseguem. (JUNG, 2008, p. 146)

Com seu poder mágico, o tuiuiú retira o índio daquela situação, oferecendo-lhe um espaço em seu balaio. Os dois sobrevoam a floresta e o herói pode, enfim, descansar. Tendo que seguir em frente, deixa o índio na margem do rio. Ao deparar-

se com seu reflexo, surge a imagem de um homem envelhecido, arquétipo que abre a fase Twins, da teoria de Jung.

por quanto tempo podem os seres humanos alcançar sucesso sem caírem vítimas de seu próprio orgulho ou, em termos mitológicos, da inveja dos deuses? (JUNG, 2008, 146)

Este arquétipo normalmente é caracterizado por duas crianças, uma sendo o oposto da outra. Neste mito percebemos a oposição entre a criança, ingênua e inconsequente, e o velho, maduro, vivido. Quando olha seu reflexo no rio, o personagem inicialmente não se reconhece ali, concluindo serem duas pessoas diferentes “são parte integrante um do outro e é necessário, apesar de extremamente difícil, reuni-los” (JUNG, 2008, p. 146).

Lamentavelmente, para nosso herói, a sua atitude inconsequente e superior, rindo de Ceiuci, sabendo quem ela era e o que poderia fazer com o curumim custaram-lhe anos de lamentações e obstáculos.

O idealismo da juventude, que nos impulsiona com tanta força, conduz a um excesso de confiança: o ego pode ser exaltado até sentir-se com atributos divinos, mas este abuso acaba por levá-lo ao desastre (é este o sentido da história de Ícaro, o jovem que consegue chegar ao céu com suas asas frágeis, inventadas pelo homem, mas que ao aproximar-se do sol precipita-se vertiginosamente). (JUNG, 2008, 146).

A história apresenta ainda a simbologia do pote, usado para esconder o curumim e do balaio, onde é transportado para longe de Ceiuci.



Figura 99 – Frame do filme *A Velha Gulosa*

De acordo com Jung, essa imagem também é recorrente nas histórias. “O herói mergulha nas trevas daquele recipiente, representando uma espécie de morte” (JUNG, 2008, 155). Quando há o renascimento, observando a instauração de um novo ciclo.

O contraste marca a passagem de uma primeira situação de isolamento e de revolta juvenil para a influência socializante de uma relação entre muitas pessoas. [...] Mas o sonhador está cansado e [...] reflete a sua necessidade de considerar, sob um novo ponto de vista, as suas atitudes anteriores, na esperança de renovar suas forças nesta regressão. E é o que acontece. (JUNG, 2008, p.. 161)

Como vimos, o mito do herói percorre um ciclo quádruplo onde a psique se atenta para o amadurecimento na busca da independência, autoconhecimento e segurança.

Mas o mito do herói não é garantia suficiente para esta libertação. Mostra apenas como é possível que isto aconteça para que o ego conquiste consciência. Resta o problema de manter e desenvolver, de modo significativo, esta consciência, para que o homem possa viver uma vida útil, guardando a sua individualidade dentro da sociedade. A história antiga e os rituais das sociedades Primitivas contemporâneas forneceram-nos abundante material sobre mitos e ritos de iniciação, através dos quais jovens rapazes e raparigas são afastados de seus pais e obrigados a se integrarem no seu clã ou na sua tribo. [...] O ritual, seja de grupos tribais ou de sociedades mais complexas, insiste sempre neste rito de morte e renascimento, isto é, um "rito de passagem" de uma fase da vida para outra, seja da infância para a meninice ou do início para o final da adolescência e daí para a maturidade. (JUNG, 2008, p. 168-170)

Esta estreita relação entre mito e rito também é percebida pelo mitólogo Joseph Campbell:

Os ritos de determinada cultura reproduzem seu mito fundamental. Pode-se definir um ritual – tal qual eu fiz – como a oportunidade de participar diretamente de um mito. Ele é a encenação de uma situação mítica e, ao se participar do rito, participa-se do mito. Nas culturas tropicais primitivas, existem muitos mitos relevantes e muitos ritos horríveis que os reencenam literalmente, seguindo a ideia de que a repetição serve para reavivar a força do acontecimento primordial. (CAMPBELL, 2008, p.58)

Para o autor, os mitos têm um papel fundamental na vida humana. Sua primeira função é incutir em nós um sentido de deslumbramento grato e afirmativo

diante do estupendo mistério que é a existência. A segunda é apresentar-nos uma imagem do cosmos, um imagem do universo que nos cerca, conservando no indivíduo um sentido de assombro mítico que explique tudo com que ele tenha contato. A terceira função é validar o sistema sociológico: as ordens sociais de uma sociedade tradicional fundamentada em mitos são tão autênticas e isentas de crítica quanto as leis do próprio universo. Por fim, a quarta função dos mitos é psicológica, deve ajudar o indivíduo a atravessar as etapas da vida.

Observamos estas funções dos mitos principalmente ao olharmos adiante no filme, quando Guilherme relaciona a história que acabou de ouvir com o seu cotidiano.

O olhar assustado da penúltima cena diz tudo: o menino se deslumbra com a percepção da mensagem, e se conscientiza de seu papel social. Adquire uma nova visão de mundo, marcada pelo amadurecimento de sua psique.

Bibliografia

ANDERSON, Benedict R. **Comunidades imaginadas: reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo**, São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

AUMONT, Jacques, MARIE, Michel. **A Análise do Filme**, 2ª edição, Rio de Janeiro: Edições Textos & Grafia, 2009.

BACHELARD, Gaston. **A Terra e os Devaneios do Repouso: ensaio sobre as imagens da intimidade**, São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BACKZO, Bronislaw. **A Imaginação Social** In: Leach, Edmund ET Alii. *Anthropos-Homom*. Lisboa: Imprensa Nacional/ Casa da Moeda, 1985.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: Técnica e estética através da história**, 2ª edição, São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. **O Mal-Estar da pós-modernidade**, Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi**, Rio de Janeiro: Zahar, 2005a.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**, Rio de Janeiro: Zahar, 2005b.

BOSI, Ecléa. **Memória e Sociedade: lembranças de velhos**, 3ª edição, São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

BOSI, Ecléa. **O tempo vivo da memória: ensaios de psicologia social**, 2ª edição, São Paulo: Ateliê Editorial, 2004.

CAMPBELL, Joseph. **Mito e Transformação**, São Paulo: Ágora, 2008.

CASTORIADIS, Cornelius. **A Instituição imaginária da sociedade**, Tradução de Guy Reynaud; revisão técnica de Luiz Roberto Salinas Fortes, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.

FRANKLIN, Jeová. **Xilo Gravura popular na literatura de cordel: em comemoração dos 100 anos da xilogravura popular na literatura de cordel (1907/2007)**, Brasília: LGE editora, 2007.

FREYRE, Gilberto. **Nôvo Mundo nos trópicos**, Volume 348, São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1971.

- HALL, Stuart. **A Questão da Identidade Cultural**, 3ª edição, Campinas (SP): IFCH/UNICAMP, 2003.
- JULLIER, Laurent e MICHEL, Marie. **Lendo as imagens do cinema**, São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.
- JUNG, Carl Gustav. **O Homem e seus símbolos**, 2ª edição especial brasileira, Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- LAUERHASS Jr, Ludwig e NAVA, Carmen (org.) **Brasil: uma identidade em construção**, São Paulo: Ática, 2007, LAUERHASS JR, Ludwig. **A Representação visual da identidade do Brasil**, p. 131-166.
- LE GOFF, **História e memória**, 6ª edição, Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2012.
- MAGALHÃES, José Vieira Couto de. **O Selvagem**, São Paulo: Imp. Nacional, 1935.
- MARSON, Melina Izar. **Cinema e Políticas de Estado: da EMBRAFILME à Ancine**, Volume I, São Paulo: Escrituras editora, 2009.
- MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**, São Paulo: Brasiliense, 2003.
- MARTINS, Raimundo (org.), **Visualidade e Educação**, coleção desenredos, 3, Goiânia: Funape, 2008: Martins, Raimundo. **Das belas artes à cultura visual: enfoques e deslocamentos**, p.25-35.
- MORIN, Edgar. **O Cinema ou o Homem Imaginário: ensaio de antropologia**, Lisboa: Moraes editora, 1970.
- MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no Século XX**, volume 1: Neurose, Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.
- MORENO, Antônio. **A experiência brasileira no cinema de animação**, Rio de Janeiro: editora Artenova S.A. e EMBRAFILME, 1978.
- MOURA, Gerson. **Tio Sam chega ao Brasil: a penetração cultural americana**, Brasiliense, 1984.
- RIBEIRO, Darcy. **O Povo Brasileiro: a formação e o sentido do Brasil**, São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- SANTO, Maria Inez do Espírito. **Vasos Sagrados: mitos indígenas brasileiros e o encontro com o feminino**. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.
- VIDAL, Lux (org). **Grafismo Indígena: Estudos de antropologia estética**. São Paulo: Studio Nobel: FAPESP, 2000.

Bibliografia para a realização poética

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**, Rio de Janeiro: Editora Objetiva LTDA, 1982.

MIYAZAKI, Hayao. **The Art of My Neighbor Totoro**, San Francisco, CA: VIZ media, 2012.

MIYAZAKI, Hayao. **The Art of Howl's Moving Castle**, San Francisco, CA: VIZ media, 2005.

SITO, Tom. WHITAKER, Harold. HALAS, John. **Timing for Animation**, second edition, Oxford, UK: Focal Press, 2009.

STANCHFIELD, Walt. **Dando Vida a Desenhos, volume I: os anos de ouro das aulas de animação na Disney**, Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

STANCHFIELD, Walt. **Dando Vida a Desenhos, volume II: os anos de ouro das aulas de animação na Disney**, Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

RODRIGUES, Chris. **O Cinema e a Produção**, Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2007.

WELLS, Paul. **Desenho para animação**, Porto Alegre: Bookman, 2012.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators**, expanded edition, New York: Faber and Faber, 2009.

WYATT, Andy. **The Complete Digital Animation Course: The Principles, Practice and Techniques of Successful Digital Animation**, London: Thames & Hudson Ltd., 2010.

Anexo 1: Roteiro

A Velha Gulosa

Curta-metragem * Ficção e Animação * Aproximadamente 10 minutos

Roteiro original: Isabela Veiga

CENÁRIO E FIGURINO:

A história se passa em uma cidade agitada. O interior da casa é carregado de objetos da cultura popular goiana. No exterior, temos o tráfego e pessoas apressadas passando nas ruas.

*** **

SEQUÊNCIA 1 – SALA DE VISITAS DA CASA - INTERNA/DIA

Guilherme, ajoelhado no sofá observa pela janela a chuva que cai lá fora. Do lado de fora, ônibus, carros, pessoas passam correndo com seus guarda-chuvas. Som abafado de buzinas. O menino desenha guarda-chuvas e peixinhos no vidro embaçado. Ouvimos um trovão.

ANIMAÇÃO 1: Uma enxurrada atinge os guarda-chuvas, que vão embora como barquinhos na correnteza. Os peixinhos nadam assustados.

O menino, ainda de frente para a janela assiste à enxurrada levando seus desenhos. Suspira, cruza os braços e gira sobre os joelhos, escorrega e senta-se no sofá.

GUILHERME OFF

(em pensamento)

Ah, São Pedro!

Olha para cima, desconfiado, dá uma bufada, faz um bico enorme.

SEQUÊNCIA 2 – COZINHA DA CASA - INTERNA/DIA

Dona Milza, sentada na mesa da cozinha mistura os ingredientes do bolinho de chuva. Ouve a voz de seu neto.

GUILHERME OFF

(com raiva)

Ora bolas!

A mulher ri espontaneamente, fazendo barulho, e leva a mão à boca, preocupada.

SEQUÊNCIA 3 – SALA DE VISITAS DA CASA - INTERNA/DIA

Guilherme ouve a risada da avó e faz cara de desconfiança. Olha para cima, imaginando.

SEQUÊNCIA 4 – COZINHA DA CASA - INTERNA/DIA

ANIMAÇÃO 2: mãos da avó enrolando a massa. Coloca as bolinhas no óleo quente, e são cobertas por bolhas resultantes da fritura. Mãos passando as bolinhas no açúcar com canela.

SEQUÊNCIA 5 – SALA DA CASA - INTERNA/DIA

Guilherme volta seu olhar para o corredor, onde o som de passos vai ficando cada vez mais próximo.

A avó surge na porta da sala de visitas com um pratinho cheio de bolinhos de chuva. Olha para Guilherme com carinho. Coloca o pratinho em uma mesinha, entre o antigo piano e a poltrona de couro. Senta-se no banquinho do piano. Olha para o menino e delicadamente faz um gesto com a cabeça, convidando-o a sentar-se na poltrona.

Guilherme cruza a sala de visitas, emburrado, com os braços cruzados, pisando firme. Senta-se na poltrona.

GUILHERME

(Inconsolável, aponta para cima, buscando São Pedro, depois para sua avó e então passa as mãos no rosto agoniado)

Ah, vó! Essa chuva não pára nunca! São Pedro é um chato, sempre me atrapalha! E não vem com esse papo da senhora de que “pra tudo existe um porque”! O dia tá se arrastando... Não dá pra fazer nada com essa chuva!

A avó ouve pacientemente seu neto, sorri e apenas diz:

DONA MILZA:

Não é à toa que bolinho de chuva tem esse nome. Come que acalma o coração.

O menino olha para a avó, crendo em suas palavras e se inclina em direção ao pratinho. Pega um bolinho, morde e fecha os olhos.

SEQUÊNCIA 6 – ANIMAÇÃO 3 – IMAGINAÇÃO DE GUILHERME

ANIMAÇÃO 3: imagens passam rápido na tela: pingos de chuva viram peixinhos dançando com guarda chuvas coloridos em volta de São Pedro. Ele é engolido por um peixe todo colorido, que vira um arco-íris...

DONA MILZA OFF

(enquanto toca a tecla mais grave do piano)

Você conhece a história da Velha Gulosa?

O arco-íris vira uma nuvem que evapora no ar.

SEQUÊNCIA 7 – SALA DA CASA - INTERNA/DIA

Guilherme, que comia de olhos fechados o bolinho tem um sobressalto, arregala os olhos e engasga. Meio amedrontado, mas animado, fala de boca ainda cheia:

GUILHERME

Nnnão...

MILZA

(mudando a expressão, torna-se compenetrada e dramática)

Então eu vou te contar: Ceiuci é o nome dela. Tudo o que ela encontra pela frente, tem que se esconder ou dar no pé, senão vira comida!

GUILHERME

Até o enxerido do São Pedro?

Milza, em tom grave, faz que sim com um movimento de cabeça, enquanto Guilherme sorri sarcasticamente.

MILZA OFF

Uma vez um curumim foi fazer arte e saiu para pescar sozinho. Era perigoso, por causa dos animais da floresta, então ele subiu em uma árvore, na beira do rio, para poder pescar em paz.

Enquanto Dona Milza começa a contar a história, o rosto do neto se ilumina e entramos em seus pensamentos.

SEQUÊNCIA 8 – ANIMAÇÃO 4 - EXTERNA/DIA

ANIMAÇÃO 4: Curumim sentado em um galho, no alto de uma árvore, prepara-se com sua lança para pescar os peixes no rio de águas transparentes. **OUVE UM BARULHO:** CAN, CAN, CAN! Avista Ceiuci, logo abaixo do galho, olhando para o reflexo do menino na água. A gulosa tenta pegá-lo com sua rede, pensando que o curumim estava debaixo d'água.

NARRAÇÃO: Vendo o desentendimento de Ceiuci, o curumim começa a rir, esparradamente. Assim, ela olha para cima, encontrando o menino, que continua a rir, enchendo a velha de raiva e motivação para caçar o menino.

ANIMAÇÃO 4: Já vermelha de ódio, ela manda as macambiras para picar o menino, que cai no barco da velha. Por sorte, seu peso faz o barco virar, derrubando Ceiuci no rio enquanto o curumim consegue uma dianteira e dispara a correr mata adentro. Quando a velha consegue sair da água, começa a perseguir o menino. Seu CAN, CAN, CAN avisa quando ela está se aproximando.

ANIMAÇÃO 4: Assustado, vendo que o barulho está mais alto, olha para a copa das árvores e avista três macacos. Pede ajuda e o colocam em uma cumbuca que traziam. A velha passa logo depois, sem olhar para cima, e segue correndo.

NARRAÇÃO: Os macacos, com medo dela voltar e comê-los, pedem para que o rapaz siga seu caminho. O moço agradece e volta a correr, atravessando riachos, pulando pedras, caindo, levantando, correndo, correndo...de repente: CAN, CAN, CAN!

ANIMAÇÃO 4: Avista a surucucu e pede ajuda. Os olhos da cobra brilham enquanto o rapaz entra em sua toca. Lambe os beiços. Ceiuci passa, levando seu CAN, CAN, CAN para longe, então o moço corre para a saída da toca, pedindo ajuda ao acauã (coruja-gavião), para que o livrasse de virar jantar da cobra.

NARRAÇÃO: Volta a correr pela selva adentro e quando menos esperava: CAN, CAN, CAN. Desesperado, o índio chega a uma clareira onde tem um pássaro muito grande e lindo. Ele pesca os peixes e coloca dentro de um balaio. Pede ajuda e o pássaro, calmamente responde que ajudaria, mas antes precisa terminar sua pescaria.

NARRAÇÃO: Então o índio esconde-se atrás de uma árvore, roendo as unhas enquanto o barulho de Ceiuci soa cada vez mais perto. Quando tudo parecia perdido, o pássaro volta-se para o índio e oferece um lugar em seu balaio cheio.

ANIMAÇÃO 4: Foi a conta de o índio obedecer e os dois alçarem voo que Ceiuci chega, soltando fogo pelas ventas. Vendo o índio ir-se embora, dá um grito de ódio. O pássaro voa alto, acima da copa das árvores e, o índio aproveita para descansar. Acorda já na beira de um rio e o pássaro diz que precisa seguir seu caminho. O índio agradece e senta-se à margem do rio. Vê no fundo, sob as águas transparentes uma lança e lembra-se do dia em que conheceu Ceiuci. Estende a mão e a pega. Quando a água volta a ficar tranquila, olha seu reflexo: um olhar sem brilho, a pele marcada pelo tempo, uma cabeleira branca. Assusta-se, arregala os olhos, passa a mão pelo rosto, tentando acreditar no que seus olhos veem. Fecha os olhos, abraça a lança e chora, com pesar.

SEQUÊNCIA 9 – SALA DA CASA - INTERNA/DIA

GUILHERME

(assustado, pensativo)

Nossa, vó, isso tudo por causa de uma pescaria?

MILZA

(tom educativo. A avó vai levantando-se do banco, recolhe o prato de bolinhos de chuva vazio para levá-lo para a cozinha)

Isso tudo, meu neto, porque ele não deu bola para as histórias que ouvia na aldeia. É preciso ser cuidadoso, ouvir aos mais velhos e aproveitar cada dia, com ou sem chuva...(olha para a janela, antes de sair da sala dizendo)que aliás, já acabou...

No final da frase a avó deixa a sala, em direção à cozinha. Guilherme está pensativo, caminha até a janela e a abre e ouvimos Milza perguntar:

MILZA (off)

Quer chá, Guilherme?

GUILHERME

(pensativo)

Quero sim, vó!

Guilherme olha novamente pela janela. Cruza a sala em direção ao sofá e ajoelha-se nele. Constata que a chuva realmente acabou abrindo o vidro da janela e estendendo a mão para fora. O som da rua entra mais forte na sala agora. O menino observa as pessoas, o corre-corre da rua, os ônibus lotados.

SEQUÊNCIA 10– ANIMAÇÃO 5 - EXTERNA/DIA

Animação 5: Uma imagem de cima mostra pessoas, prédios, corre-corre, ônibus lotados. A imagem acelera como se ele perdesse muito tempo admirando o cotidiano das pessoas e vultos de Ceiuci aparecem atrás das pessoas na rua, como se corresse da velha gulosa.

SEQUÊNCIA 11 – SALA DA CASA - INTERNA/DIA

Guilherme passa a mão nos olhos, não acreditando, depois arregala os olhos e entende. Fecha a janela novamente e grita para a sua avó, que ainda está na cozinha (som de pratos sendo lavados)

GUILHERME
(com pensamento longe)
Ô Vó...(silêncio)

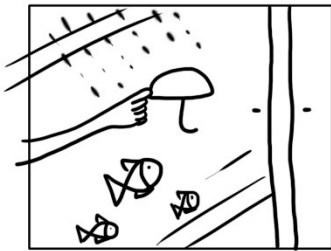
MILZA (off)
Quê foi meu filho?

GUILHERME
(animado)
Conta mais?

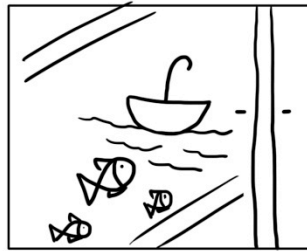
SOBEM CRÉDITOS

Anexo 2: Storyboard

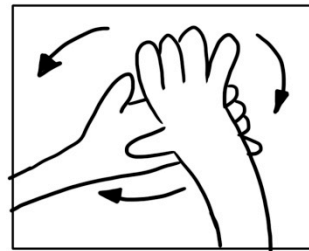
Storyboard - partes animadas



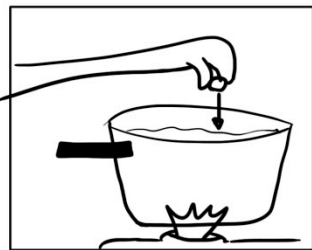
Animação 1
Quadro 1



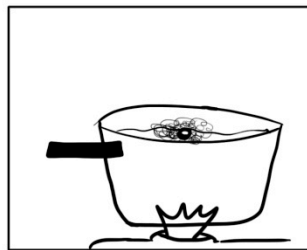
Animação 1
Quadro 2



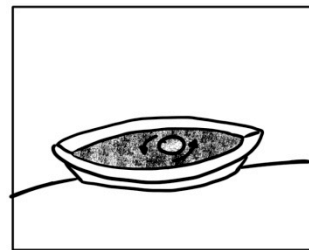
Animação 2
Quadro 1



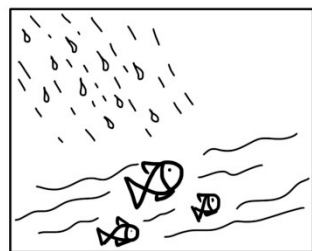
Animação 2
Quadro 2



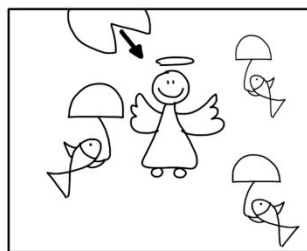
Animação 2
Quadro 3



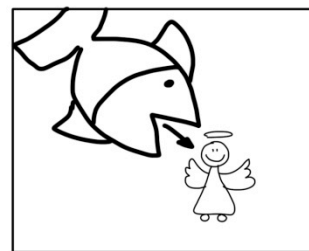
Animação 2
Quadro 4



Animação 3
Quadro 1

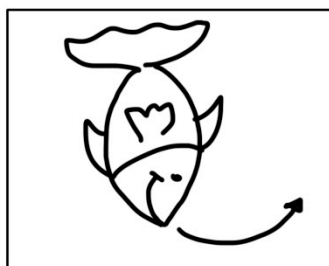


Animação 3
Quadro 2

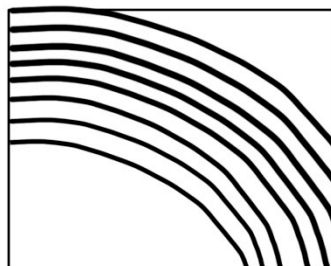


Animação 3
Quadro 3

Storyboard - partes animadas



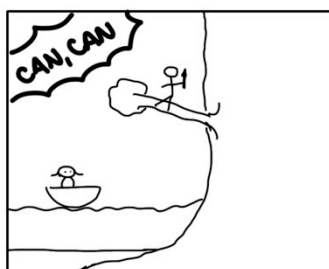
Animação 3
Quadro 4



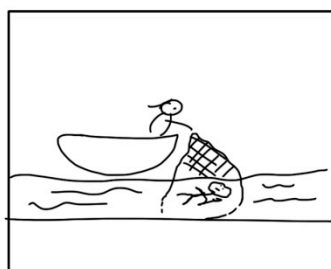
Animação 3
Quadro 5



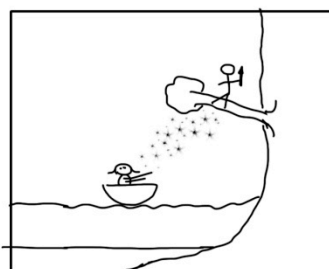
Animação 3
Quadro 6



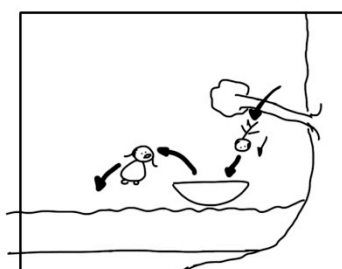
Animação 4
Quadro 1



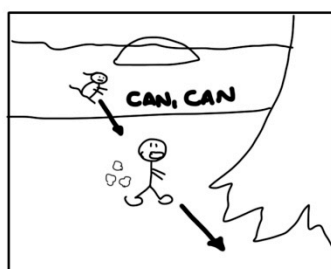
Animação 4
Quadro 2



Animação 4
Quadro 3



Animação 4
Quadro 4

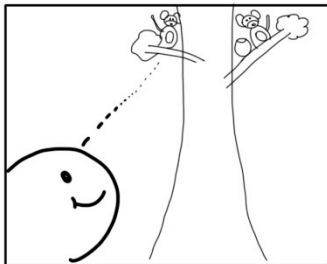


Animação 4
Quadro 5

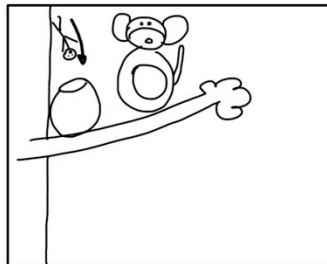


Animação 4
Quadro 6

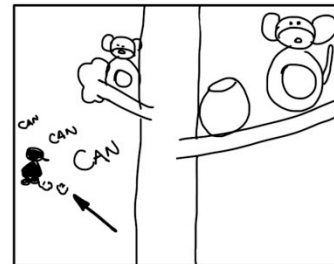
Storyboard - partes animadas



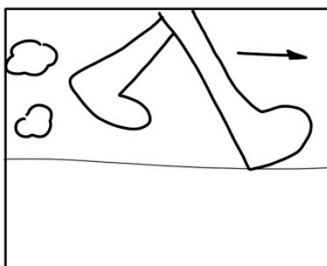
Animação 4
Quadro 7



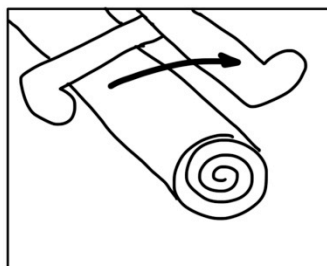
Animação 4
Quadro 8



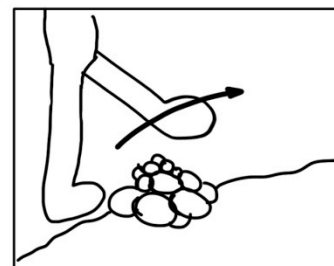
Animação 4
Quadro 9



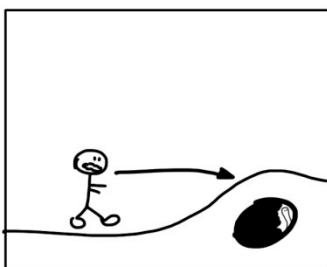
Animação 4
Quadro 10



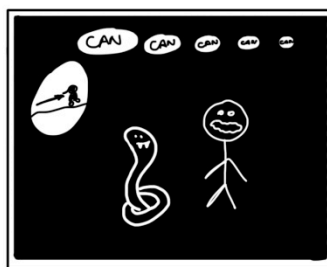
Animação 4
Quadro 11



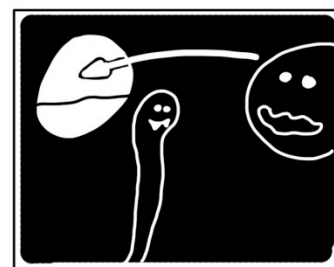
Animação 4
Quadro 12



Animação 4
Quadro 13

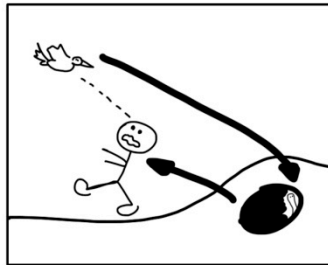


Animação 4
Quadro 14

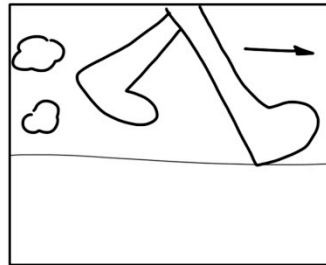


Animação 4
Quadro 15

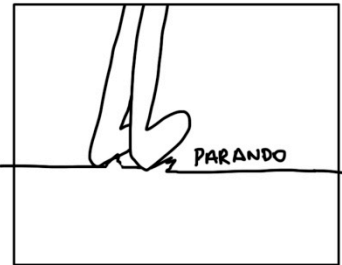
Storyboard - partes animadas



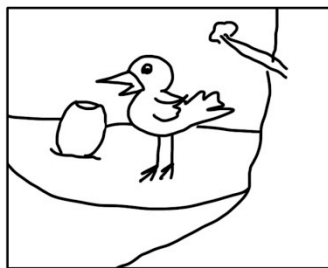
Animação 4
Quadro 16



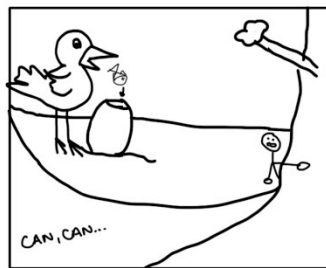
Animação 4
Quadro 17



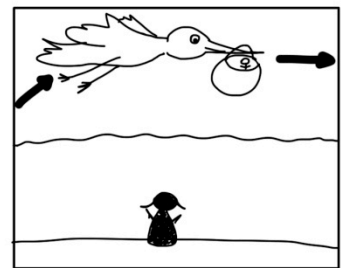
Animação 4
Quadro 18



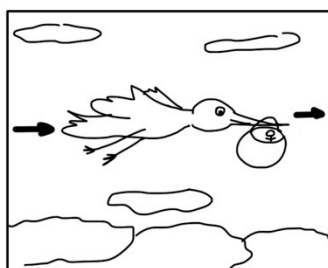
Animação 4
Quadro 19



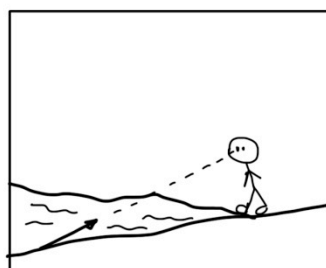
Animação 4
Quadro 20



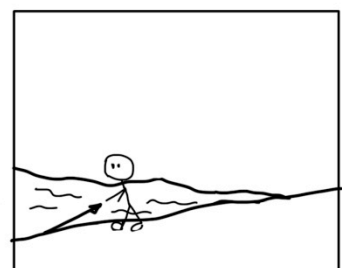
Animação 4
Quadro 21



Animação 4
Quadro 22

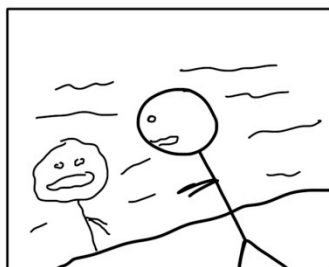


Animação 4
Quadro 23

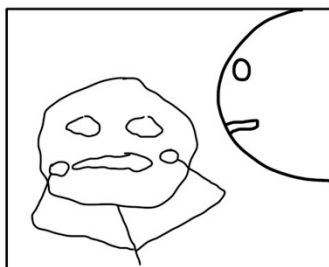


Animação 4
Quadro 24

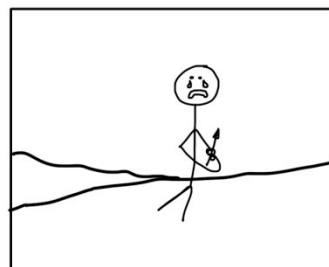
Storyboard - partes animadas



Animação 4
Quadro 25



Animação 4
Quadro 26



Animação 4
Quadro 27

Anexo 3: Decupagem filmica

SEQ	LOCAÇÃO	PLANO E MOVIMENTO DE CÂMERA	AÇÃO	ÁUDIO
1	SALA /DIA	<u>PLANO 01 – TRAVELLING LATERAL</u>	<i>15 seg para inserção de créditos: Guilherme de costas ajoelhado no sofá, observa pela janela. O menino desenha guarda-chuvas.</i>	Som de chuva, carros passando na rua, buzinas. Um trovão, o dedo faz barulho passando sobre o vidro,
1	ANIMAÇÃO 1: JANELA DA SALA	<u>PLANO 02- CLOSE DA JANELA,</u> Câmera fixa	Guarda-chuvas são atingidos por uma enxurrada e viram barquinhos na correnteza. Os peixinhos nadam assustados.	Chuva, correnteza e barulho de peixinhos assustados
1	SALA /DIA	<u>PLANO 03 – DOLLY IN</u> começa um pouco distante de Guilherme e aproxima terminando em close-up do seu rosto.	O menino, ainda de frente para a janela assiste à enxurrada levando seus desenhos. Suspira, cruza os braços. Gira sobre os joelhos, escorrega e senta-se no sofá. Olha para cima, desconfiado, dá uma bufada, faz um bico enorme.	Chuva, correnteza e barulho de peixinhos assustados. Suspiro. Som de chuva, raios e trovões. <i>Guilherme em pensamento: Ah, São Pedro!</i>
2	COZINHA /DIA	<u>PLANO 01 – Travelling</u>	<i>Milza quebra um ovo na tigela e olha para janela (chuva)</i>	
2	COZINHA /DIA	<u>PLANO 02 – plano médio</u> Do rosto de D.Milza	Dona Milza, em pé na cozinha mistura os ingredientes do bolinho de chuva. Ouve a voz de seu neto. D. Milza ri espontaneamente, fazendo barulho, e leva a mão à boca, preocupada.	Som abafado de chuva. Som da massa sendo misturada, e colher batendo contra a tigela de cerâmica Guilherme off: Ora bolas! Som de risada abafada de D. Milza
3	SALA /DIA	<u>PLANO 01 – TRAVELLING</u> Primeiro plano de Guilherme	Guilherme ouve a risada da avó e faz cara de desconfiança.	Som de risada abafada de D. Milza Som de suspiro de Guilherme
4	COZINHA /DIA	<u>PLANO 01 – PLANO DETALHE</u>	<i>Mãos da avó mexendo a massa.</i>	<i>Som da massa sendo mexida Som abafado de chuva</i>
4	COZINHA /DIA	<u>PLANO 02 - PLANO DETALHE</u>	<i>Coloca as gotas no óleo quente, e são cobertas por bolhas resultantes da fritura.</i>	<i>Som de fritura Som abafado de chuva</i>

4	COZINHA /DIA	<u>PLANO 03 - PLANO DETALHE</u>	<i>Mãos passando as bolinhas no açúcar com canela.</i>	<i>Som ambiente Som abafado de chuva</i>
5	SALA /DIA	<u>PLANO 01 - TRAVELLING PLANO GERAL</u> De frente para o sofá .	Guilherme anda ate o sofá ao lado, <i>senta e observa o relógio. (opção de gesto) Abraça as pernas.</i>	
5	SALA /DIA	<u>PLANO 02 - PLANO GERAL</u> Câmera está atrás de Guilherme.	<i>Ouve passos e olha para</i> o corredor que vai para a cozinha. A avó aparece chegando pelo corredor com o pratinho de bolinhos de chuva A avó olha para Guilherme com carinho e delicadamente faz um gesto com a cabeça, convidando-o a sentar-se na poltrona.	Som de passos se aproximando Som dos passos= marcação do relógio Som ambiente Som de um leve sorriso
5	SALA/DIA	<u>PLANO 03- PRIMEIRO PLANO</u> Do bolinho de chuva	A avó coloca o pratinho em uma mesinha e se senta. Guilherme cruza a sala de visitas, emburrado, com os braços cruzados, <i>pisando firme. Senta na cadeira ao lado de sua avo.</i>	Som de um prato encostando na madeira da mesa
5	SALA /DIA	<u>PLANO 04 - PLANO CONJUNTO</u> <u>EM TRAVELLING - Da avó para o menino</u>	(Inconsolável, Guilherme aponta para cima buscando São Pedro, depois para sua avó A avó ouve pacientemente seu neto	Guilherme: Ah, vó! Essa chuva não pára nunca! São Pedro é um chato, sempre me atrapalha! Guilherme: E não vem com esse papo da senhora de que “pra tudo existe um porque”! Guilherme: O dia tá se arrastando... Não dá pra fazer nada com essa chuva
5	SALA /DIA	<u>PLANO 05 - PRIMEIRO PLANO</u> de Guilherme (mesmo 7.1)	A avó sorri e apenas diz: O menino olha para a avó, crendo em suas palavras e se inclina em direção ao pratinho. Pega um bolinho, morde e fecha os olhos.	D. Milza: Não é à toa que bolinho de chuva tem esse nome. Come que acalma o coração.

6	ANIMAÇÃO 3	PLANO 01 – PRIMEIRO PLANO do rosto de dona Milza	Imagens passam rápido na tela: pingos de chuva viram peixinhos dançando com guarda chuvas coloridos em volta de São Pedro. Ele é engolido por um peixe todo colorido.	D. Milza: Você conhece a história da Velha Gulosa?
7	SALA /DIA	PLANO 01 – PRIMEIRO PLANO de Guilherme (mesmo 5.5)	Guilherme, que comia de olhos fechados o bolinho tem um sobressalto, arregala os olhos e engasga. Meio amedrontado, mas animado, fala de boca ainda cheia:	Guilherme- Não!!!!
7	SALA /DIA	PLANO- 02 – PLANO/contra-plano do diálogo (a definir com Rosa)	D. Milza e Guilherme sentados na sala. D. Milza torna-se compenetrada e dramática D. Milza faz que sim com um movimento de cabeça, (hum-hum!) Guilherme sorri sarcasticamente.	D. Milza: Então eu vou te contar: Ceiuci é o nome dela. Tudo o que ela encontra pela frente, tem que se esconder ou dar no pé, senão vira comida! Guilherme: Até o enxerido do São Pedro?
7	SALA /DIA	PLANO 03 – PLANO/contra-plano do diálogo	Dona Milza narra dramaticamente	D. Milza narrando: Uma vez um curumim foi fazer arte e saiu para pescar sozinho. Era perigoso, por causa dos animais da floresta... então ele subiu em uma árvore, na beira do rio, para poder pescar em paz.
7	SALA /DIA	PLANO EXTRA – Primeiro plano de Guilherme	<i>O rosto de Guilherme se ilumina e entramos em seus pensamentos.</i>	
8	ANIMAÇÃO 4: FLORESTA – EXTERNA/DIA	EM TABELA SEPARADA	EM TABELA SEPARADA	EM TABELA SEPARADA
9	SALA /DIA	PLANO 01 – PRIMEIRO PLANO - LEVE ZOOM OUT/FUSÃO	Guilherme está pensativo	Guilherme: Nossa, vó, isso tudo por causa de uma pescaria?

9	SALA /DIA	PLANO 02 – TRAVELLING+ PAN	A avó vai levantando-se do banco, recolhe o prato de bolinhos de chuva vazio para levá-lo para a cozinha Dona Milza olha para a janela, antes de sair da sala dizendo No final da frase a avó deixa a sala, em direção à cozinha.	D. Milza: Isso tudo, meu neto, porque ele não deu bola para as histórias que ouvia na aldeia. É preciso ser cuidadoso, ouvir aos mais velhos e aproveitar cada dia, com ou sem chuva... Que aliás, já acabou...
9	SALA /DIA	PLANO 03 – PLANO GERAL	Guilherme se levanta, cruza a sala, volta-se para o sofá e abre a janela.	off da avó: <i>Guilherme, aceita mais chá, meu filho?</i> Guilherme: Quero sim, vó!
9	JARDIM/DIA	PLANO 04– PRIMEIRO PLANO de frente para a janela.	<i>Guilherme coloca uma mão para fora, recolhe a mão, imagina</i>	
10	ANIMAÇÃO 5	Plano Geral	Pessoas correm na rua, Ceuci as persegue	
11	JARDIM/DIA	PLANO 04– PRIMEIRO PLANO de frente para a janela.	<i>Guilherme fica assustado, fecha a janela. Senta-se no sofá.</i>	
11	SALA/DIA	PLANO 01– PRIMEIRO PLANO de frente para a janela.	Fala com sua avó, que ainda está na cozinha.	som de pratos sendo lavados Guilherme: Ô Vó...(silêncio) D. Milza: Quê foi meu filho? Guilherme: Conta mais?

Planos extras:
3 – PLANO DETALHE de chuva caindo em uma planta do lado de fora

SEQ	LOCAÇÃO	PLANO E MOVIMENTO DE CÂMERA	AÇÃO	ÁUDIO
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 01 – PLANO GERAL	Curumim sentado em um galho, no alto de uma árvore, prepara-se com sua lança para pescar os peixes no rio de águas transparentes. Ceiuci aparece no final do quadro, vindo em direção ao Curumim.	Som da Floresta Som do Rio Barulho: can, can, can O BARULHO VAI AUMENTANDO ENQUANTO CEIUCI SE APROXIMA
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 02 – PLANO GERAL FECHADO	O Curumim avista Ceiuci, logo abaixo do galho, olhando para o seu reflexo na água.	Som da floresta; Barulho: can, can, can BEM ALTO
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 03 – PLANO MÉDIO	A gulosa tenta pegá-lo com sua rede, pensando que o curumim estava debaixo d'água.	Som: floresta Som de Ceiuci tentando pegá-lo com a rede
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 04 – PRIMEIRO PLANO	Ceiuci faz cara de desentendida	Off: risada de Curumim Som da floresta
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 05 – PLANO GERAL FECHADO	O Curumim está na árvore rindo. Ceiuci olha para cima Ceiuci encontra Curumim, que continua a rir, enchendo a velha de raiva e motivação para caçar o menino. (Ceiuci fica com raiva, bate seus braços, fica vermelha)	Risada de Curumim Som da floresta Som de Ceiuci gritando: Arghhh
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 06 – PLANO MÉDIO	Já vermelha de ódio, Ceiuci joga magia na terra e aparece um formigueiro, com grandes formigas vermelhas saindo As formigas sobem na árvore, para picar o menino. O menino cai no barco da velha.	Som da floresta Som (mágico) de Ceiuci mandando as macambiras para picar o menino

imagem de
cobertura:
narração da vó

8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 07 – PRIMEIRO PLANO	As formigas picam o Curumim O menino cai do galho (sai de quadro)	som de picadas doloridas de formiga
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 08 – PLANO GERAL FECHADO	O menino cai no barco Ceiuici que já estava no barco cai para outro lado dentro do rio	Som da floresta Som do menino caindo no barco Som de Ceiuici caindo na água
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 09 – PLANO MÉDIO	Curumim começa a correr para dentro da mata. O menino corre para dentro da mata O menino continua a correr, e o barulho de Ceiuici se torna cada vez mais próximo	Som da floresta Som de Curumim correndo Som do barulho de Ceiuici (can, can, can) se aproximando
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 10 – PRIMEIRO PLANO	Curumim vai ficando muito assustado por causa do barulho	Som de Ceiuici se aproximando
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 11 – PLANO GERAL FECHADO	Curumim chega em uma bifurcação, não sabe para onde vai. Olha para os lados.	Som da floresta, passos Som de Ceiuici se aproximando off: Som dos macacos
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 12 – PRIMEIRO PLANO	os macacos oferecem ajuda ao Curumim. Os macacos colocam o Curumim em uma cumbuca que traziam.	Som da floresta Som de Ceiuici se aproximando
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 13 – PLANO GERAL FECHADO	Ceiuici passa embaixo da árvore, sem olhar para cima, e segue correndo.	Som da floresta Som de Ceiuici correndo pela floresta
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 14 – PLANO MÉDIO	O Curumim sai do pote, agradece e segue seu caminho. Curumim desce da árvore e volta a correr	Som da floresta Som dos macacos dizendo adeus ao Curumim

imagem de
cobertura:
narração da vó

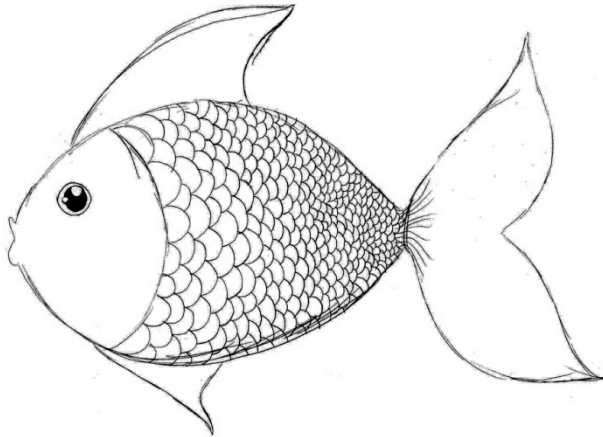
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 15 - VÁRIOS PLANOS DETALHES	Curumim corre, atravessando riachos, pulando pedras, caindo, levantando, correndo, correndo... O som da velha volta a aparecer: CAN, CAN, CAN!	Som da floresta Som de Ceiuci se aproximando
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 16 – PRIMEIRO PLANO	Curumim está assustado	Som da floresta Som de Ceiuci se aproximando
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 17 – PLANO MÉDIO	Curumim avista a surucucu, que o chama para entrar na sua toca.	Som da floresta Som da surucucu convidando o Curumim a entrar na toca.
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 18 - PLANO DETALHE	Os olhos da surucucu brilham	Som da floresta; som de brilho
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 19 – PLANO MÉDIO	Curumim entra em sua toca da surucucu.	Som da floresta
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 20 - PLANO DETALHE	A surucucu lambe os beijos.	Som da floresta
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 21 – PLANO MÉDIO	Ceiuci passa.	Som da floresta Som de Ceiuci (CAN, CAN, CAN) sendo levado para longe
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 22 – PLANO MÉDIO	O moço(curumim já mais velho) corre para a saída da toca	Som da floresta Som do moço (curumim já mais velho) correndo para a saída da toca.
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 23 - PLANO DETALHE	O pássaro acauã está perto da toca, vira-se quando ouve o som	Som da floresta Som: off do moço pedindo ajuda ao acauã
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 24 – PLANO MÉDIO	O gavião passa voando e leva a cobra com ele (referência da bandeira do México)	Som da floresta Som do gavião comendo a cobra

8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 25 - VÁRIOS PLANOS DETALHES	O índio corre, atravessando riachos, pulando pedras, caindo, levantando correndo, correndo... O som da velha volta a aparecer: CAN, CAN, CAN! - repetir quadros plano 15, apenas com o pé maior	Som da floresta Som de Ceiuci se aproximando	imagem de cobertura: narração da vó
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 26 - PLANO DETALHE	Detalhe dos olhos assustados do índio	Som da floresta; som de susto Som de Ceiuci se aproximando (can, can)	imagem de cobertura: narração da vó
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 27 – PLANO GERAL FECHADO	O índio chega a uma clareira onde tem um pássaro muito grande e lindo O Pássaro pesca os peixes e coloca dentro de um balaio O índio pede ajuda e o pássaro acudindo as mãos ao alto (o índio aparece de costas)	Som da Floresta; Som de Ceiuci longe	imagem de cobertura: narração da vó
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 28 – PRIMEIRO PLANO	O pássaro não pára sua pescaria, nem olha para o índio, faz um gesto, com uma das asas, para que o curumim esperasse. Continua pescando.	Som da Floresta	imagem de cobertura: narração da vó
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 29 – PLANO GERAL FECHADO	O índio anda de um lado para o outro, aflito	Som de Ceiuci se aproximando (can, can)	imagem de cobertura: narração da vó
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 30 – PLANO MÉDIO	O pássaro faz sinal para o índio se aproximar	Som da Floresta; Suspiro de alívio, passos	
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 31 – PRIMEIRO PLANO	O balaio está aberto O vulto do índio pula dentro do balaio aberto O pássaro pega o balaio e sai voando	Som da Floresta Som do índio pulando nos peixes Som do pássaro levantando voo	
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 32 – PLANO GERAL FECHADO	Ceiuci chega nervosa Ceiuci grita	Som da Floresta Som de Ceiuci gritando (Ahhh)	
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 33 – PLANO GERAL FECHADO	O pássaro está voando alto, acima da copa das árvores	Som da Floresta; som do vento	

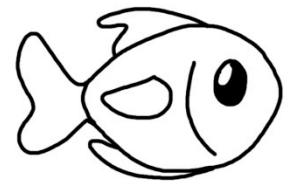
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 34 - PLANO DETALHE	O índio sonolento, fecha os olhos e aproveita para descansar / fade para black	Som da Floresta
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 35 - PRIMEIRO PLANO	Fade in / O índio acorda já na beira de um rio	Som da Floresta
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 36 - PLANO MÉDIO	O pássaro pega seu balaio, faz um aceno de cabeça e se vai.	Som da Floresta
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 37 - PLANO DETALHE	Mão do índio diz adeus	Som da Floresta
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 38 - PLANO GERAL	O índio está sentado na margem do rio.	Som da Floresta
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 39 - PLANO DETALHE, CAMERA SUBJETIVA	O índio enxerga a lança no fundo do rio, sob as águas transparentes.	Som da Floresta; Som de surpresa
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 40 - PLANO DETALHE, CAMERA SUBJETIVA	O índio estende a mão e a pega. Quando a água volta a ficar tranquila, olha seu reflexo: um olhar sem brilho, a pele marcada pelo tempo, uma cabeleira branca.	Som da floresta; som de susto
8	ANIMAÇÃO 4 / FLORESTA EXTERNA - DIA	PLANO 41 - PLANO DETALHE abrindo em zoom out para plano	O índio abraça a lança e chora	Som de floresta, choro

Anexo 4: Concepts animações

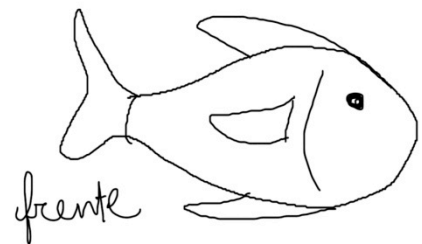
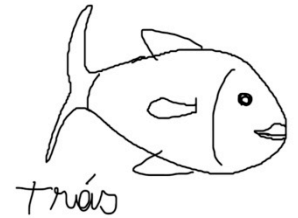
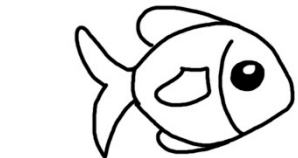
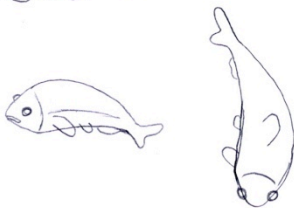
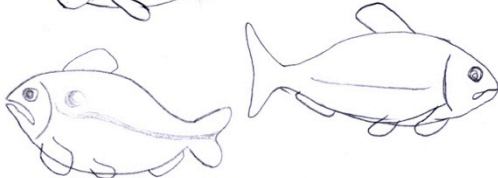
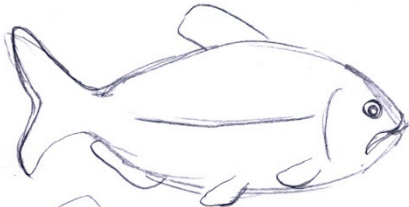
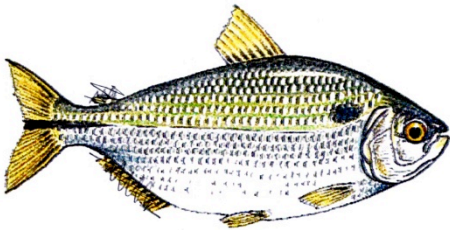
Primeiro concept



Estilização e estudo de movimento



Estudo baseado no lambari



Estudos para o São Pedro

