



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Artes e Letras

A direção de arte no processo criativo da curta-metragem *Kiva*

Patrícia Raquel Roque Ventura

Relatório de Projeto para obtenção do Grau de Mestre em
Cinema
(2.º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Luís Carlos da Costa Nogueira

Covilhã, novembro de 2019

Agradecimentos

À minha família, pela paciência que tiveram comigo durante este mestrado.

Aos meus amigos, pelas saídas que tanto ajudaram a relaxar.

Ao meu orientador, pela disponibilidade e acompanhamento.

Resumo

Este projeto consiste no processo criativo da direção de arte para a curta-metragem *Kiva*. Neste relatório, irei explicitar, passo a passo, o trabalho de concepção de personagens, adereços e cenários, partindo da análise do guião, passando pela pesquisa de referências, pelos *sketches* iniciais, pelo desenvolvimento de protótipos e culminando na arte final.

O resultado deste processo deu origem a um *artbook* que apresenta, em textos contextualizantes e explicativos e imagens detalhadas, os vários elementos criados e a metodologia adotada.

Palavras-chave

Artbook, curta-metragem, direção de arte, fantasia.

Abstract

This project consists of the creative process of the art department for the short *Kiva*. In this report, I'm going to explain, step by step, the design work for the characters, props and backgrounds. Starting from the analysis of the script going through the research of references, for the initial sketches, the development of prototypes and culmination on the final art.

The outcome of this process originated an artbook that presents, in contextualizing and explanatory texts with detailed art, various elements created and the adopted methodology.

Keywords

Artbook, art department, short movie, fantasy.

Índice

Introdução	1
Capítulo 1	2
1.1 O guião	2
1.2 Fantasia	3
1.3 Referências Visuais	4
1.3.1. Criaturas Míticas	4
1.3.2. A Floresta	6
Capítulo 2	11
2.1 Do <i>sketch</i> ao produto final dos personagens e cenário	11
2.1.1. Personagens	11
2.1.2. Cenário	17
2.2. Animação 2D criação e estilo aplicado	19
2.2.1. Programas	19
2.2.2. Processo	20
Capítulo 3	21
3.1 Do conceito para o <i>artbook</i>	21
3.1.1. Estudos de casos	21
3.2 <i>Artbook</i> de <i>Kiva</i>	28
Conclusão	32
Filmografia	33
Bibliografia	34
Anexos	35

Lista de Figuras

Figuras 1.1 a 1.3 e 1.5 - Páginas do *artbook Moana* (2016).

Figura 1.4 - Páginas do *artbook Zootropolis* (2016).

Figuras 1.6 a 1.8 - Páginas do *artbook The case of Beasts: Fantastic Beasts and Where to Find Them* (2016).

Lista de Acrónimos

CS LEWIS	Clive Staples Lewis
GOT	Game of Thrones
JRR TOLKIEN	John Ronald Rewel Tolkien
JK ROWLING	Joanne Kathleen Rowling
LOTR	Lord of the Rings
MACUSA	Magical Congress of the United States of America
NSPS	New Salem Philanthropic Society

Introdução

Neste relatório, ao longo de três capítulos, irei abordar o processo criativo feito para a curta-metragem *Kiva*.

No primeiro capítulo teço considerações acerca do guião e do processo de leitura, bem como da análise dos elementos que constituem a história. Estes incluem uma pesquisa sobre o género presente na narrativa, a fantasia, e as referências visuais que influenciaram a direção de arte para o projeto cinematográfico *Kiva*.

O segundo capítulo remete para todo o processo de arte após o visionamento e a consulta de referências, ou seja, *sketches* tanto dos personagens como dos adereços e do *background*. Explico de forma clara e concisa o método utilizado e os programas que serviram para a elaboração da animação 2D de *Kiva*.

No último capítulo, o terceiro, começo por uma definição do conceito de *artbook* seguida por referências que apontam para outros *artbooks*. Analiso detalhadamente, ao nível da arte de tipografia e organização, o *design* geral. Finalizo este capítulo com a informação assimilada e adquirida dos livros de arte que foram analisados ao longo deste trabalho e aplico o conhecimento no *artbook* de *Kiva*.

Este relatório termina com uma conclusão relativa a todo o processo de criação do *artbook* bem como aos obstáculos que foram surgindo durante as várias etapas deste projeto.

Capítulo 1

1.1 O guião

Comecei o processo criativo fazendo várias leituras do guião e procurando encontrar os aspetos que considereei mais importantes para abordar. O projeto consiste numa curta-metragem de fantasia que conta a história de uma fauna chamada Kiva, que vive numa floresta e é perseguida por um caçador que a quer capturar para provar ao mundo a sua existência. Entretanto, Kiva encontra um rapaz perdido na floresta, chamado Vítor. Os dois tentam escapar do caçador e encontrar a saída da floresta. A mãe de Vítor, Bárbara, entra na floresta à procura do filho. No fim, os quatro personagens encontram-se e acabam por se confrontar: a mãe do rapaz leva um tiro acidental e a fauna abdica dos seus cornos para salvar a mãe e castigar o caçador. O epílogo (depois dos créditos) tem uma cena relevante que mostra o que aconteceu à fauna após os cornos quebrarem e revela Vítor a reencontrá-la anos depois.

Os aspetos que achei mais relevantes foram a fauna em si, o design da mesma, as roupas, o corpo, os adereços e, por último, as cores. A floresta também tinha alguma importância, sendo necessário transformá-la numa floresta fantasiosa que se aproximasse das de filmes como *Lord of The Rings* (2001) ou *Hobbit* (2012), e de séries como *Stranger Things* (2016), *Game of Thrones* (2011) e *Doctor Who* (2005). As restantes personagens também exigiram alguma análise e pesquisa a nível de cores e adereços que os representassem e os tornassem únicos.

Entender a floresta como uma personagem foi uma ideia que surgiu a partir de uma série chamada *The Hunting of Hill House* (2018), criada por Mike Flanagan. Esta série retrata uma família que acaba de comprar uma mansão. Esta família é constituída pelo pai, Hugh Crain, pela mãe, Olivia Crain, e pelos seus cinco filhos, Steven, Shirley, Theodora e os gémeos Luke e Nell. Eles descobrem que a casa está assombrada devido a acontecimentos sombrios que vão ocorrendo. Um dos gémeos, Nell, por exemplo, acorda com uma mulher de pescoço partido a assustá-la. Luke vê sempre um homem muito alto com um chapéu. Eles ouvem sons de raspar na casa e veem criaturas a aparecerem. Isto acaba por os acompanhar até à vida adulta. Enquanto estão na casa, esta transforma-se e leva-os a um quarto específico que se altera conforme a pessoa que lá está. A mansão parecia ter vida própria e achei interessante a forma que arranjaram para tornar isso possível. Quis trazer um pouco disso para a floresta da curta que tinha em mãos. Foi uma ideia que achei particularmente interessante e uma excelente crítica, nos tempos de hoje, aos maus tratos às florestas. Obviamente, em *The Hunting of Hill House* temos uma mansão com quartos e escadas e muitos lugares escondidos que ajudam a transformar a casa, uma simples porta que não estava lá, sons vindos das paredes, entre outras coisas. Para a floresta pensei no que tinha e como podia adaptar: a ideia seria as árvores fazerem sons estranhos ou reagirem aos personagens, e usar alguns adereços que se pudessem

mover, tais como heras, de forma a dar vida a esta floresta. Luzes estranhas que formassem sombras devido às árvores ou arbustos foi outra das ideias ponderadas.

Outro filme que ajudou na procura de ideias foi *O Labirinto do Fauno* (2007). Ajudou a ter outra perceção da relação entre Kiva e Vítor, quando vi Ofelia a tentar ultrapassar os obstáculos que o fauno lhe põe. A estética geral do filme também me agradou bastante, bem como os efeitos, e ainda a forma como Del Toro trabalha a inocência de Ofelia e a coloca num ambiente obscuro sem a destruir ou tornar o filme excessivamente dramático. É um filme que visa criticar a violência do mundo real através da fantasia, recorrendo a monstros.

No guião que estou a trabalhar nota-se uma crítica à ganância do ser humano, que tenta apoderar-se do que não é seu, e destrói tudo o que possui e não possui. Kiva e Vítor apresentam-se como entidades boas que querem ajudar. A mãe e a floresta apresentam-se como vítimas que já sofreram bastante, e ambas têm filhos que querem proteger. O Caçador e o pai de Vítor representam o mal: o Caçador só quer roubar a Fauna da floresta enquanto o pai de Vítor dificulta imenso a vida de Bárbara. Estas questões presentes na história precisavam ser analisadas, pois tinha de sobressair na direção de arte.

Uma série que me influenciou inicialmente, pela estética, foi *Stranger Things*, criada pelos irmãos Ross e Matt Duffer. Começa com quatro miúdos a jogar *Dungeons and Dragons*, um jogo de dados muito popular na época em que decorre a história. Na série existe o mundo deles, normal, e um outro, chamado de *upside down*, onde vivem criaturas estranhas num ambiente muito escuro, mas semelhante ao mundo normal. Como eu queria dar uma atmosfera mais obscura ao filme, achei *Stranger Things* uma boa base, com cores muito interessantes. Os miúdos que aparecem na série, Mike, Dustin, Lucas e Will ajudaram para a construção de Vítor. A própria Eleven, influenciou um pouco a personagem Kiva, já que ambas desconhecem o mundo lá fora, sabendo apenas daquele pequeno espaço onde se encontram. Os rapazes ajudam Eleven a integrar-se com eles, enquanto Vítor mostra a Kiva o mundo dele e vice-versa.

1.2 Fantasia

A fantasia é um género da ficção em que os fenómenos sobrenaturais e/ou mágicos são considerados o elemento principal da narrativa. Esta pode ocorrer num mundo imaginário com ou sem criaturas mágicas e itens especiais. A fantasia distingue-se dos géneros de terror e de ficção científica, uma vez que o primeiro para temas macabros e assustadores e o segundo remete para temas científicos.

O género fantasia não se apresenta apenas em livros, mas também o encontramos no cinema, na música e/ou nos videojogos. Os acontecimentos e ações podem diferir da realidade, mas não existem regras: em muitos casos passa-se em mundos completamente diferentes do real, modernos ou não, com uma intervenção divina, mágica ou de outras fontes sobrenaturais,

chamando-se a isso *high fantasy*. Noutros casos, existe uma maior proximidade entre esses mundos e a realidade quotidiana.

Fiz uma pequena investigação sobre o género fantasia porque era importante distinguir até onde a curta-metragem pode ser considerada fantasia e onde já se aproximaria do terror, pois algumas partes do guião começavam a desviar-se para este género, como a cena da fauna a partir os cornos, o ambiente da floresta ou os sons que esta produzia. Só depois de ter feito essa pesquisa é que passei para a pesquisa visual.

1.3 Referências Visuais

Como no guião havia a menção de quatro criaturas míticas pertencentes ao folclore português, – Besta-fera, Hirã, Tardo e Fauno – fui investigá-las para tentar perceber qual o aspeto delas e como poderiam influenciar a minha fauna. Abordei também a floresta em filmes, séries e inclusive lugares reais como a Quinta da Regaleira, a Serra do Buçaco e por fim a Serra da Estrela.

1.3.1 Criaturas míticas

A primeira criatura que pesquisei foi a besta-fera, pertencente tanto ao folclore português como brasileiro. Não aparenta ter traços físicos definidos, é comedora de pessoas e tem um rugido assustador. Figurativamente falando, serve para representar pessoas cruéis. Os colonizadores portugueses terão levado este ser mítico para o Brasil, sendo lá caracterizado como tendo corpo de cavalo e dorso humano. Esta criatura percorre florestas até encontrar uma flor vermelha coberta de sangue onde acaba por desaparecer. O som dos seus cascos aterroriza as pessoas e segundo a tradição brasileira qualquer pessoa que olhe para o rosto da besta-fera acaba por enlouquecer durante vários dias. Muitas pessoas confundem-no com o lobisomem e com o centauro. Os brasileiros também acreditam que se possa tratar do próprio diabo, que sai do inferno em noites de lua cheia para colocar o sinal da besta às pessoas, marcando-as, acabando estas por ir parar ao inferno. Os cornos e os cascos foram elementos presentes em Kiva que me pareceram relacioná-la com esta criatura; os sons que ele produz e o medo que provoca foram outros pontos que também me interessaram bastante. No conjunto da arte sobre a besta-fera, em Kiva foram usados muitos castanhos, vermelhos e alguns laranjas, sendo que o preto também aparece para certas características como os cornos e os cascos.

Seguidamente investiguei a Hirã. Trata-se de uma criatura cujas características físicas apontam para uma mulher com uma cabeça enorme e um corpo franzino. Os portugueses acreditam que assim que ela faz 12 anos transforma-se completamente em cobra e vai viver para o mar. A Hirã é a última filha nascida de sete irmãs. Alguns pescadores acreditavam que em dias de nevoeiro se poderia escutar a sua bela voz. É, portanto, uma criatura que se aproxima das

sereias. Por Kiva ser do sexo feminino, pode relacionar-se com Hirã. Na tenra idade de Kiva, os cornos dela não sobressaem tanto e as pessoas podiam achar que se trata de alguma criança amaldiçoada como Hirã. Por outro lado, Kiva gostava de ir para o lago cantar e tocar a sua flauta de Pan, e isso poderia ser outro fator de aproximação entre as personagens.

A terceira criatura é o Tardo, uma espécie de duende popular em Portugal. É uma criatura conhecida por importunar as pessoas provocando-lhes pesadelos. Pode apresentar-se como um cão, gato ou cabra, quando aparece nos caminhos, regatos ou encruzilhadas, sendo conhecido por desorientar as pessoas. Existem também lendas que dizem que se num batismo o padrinho não proferir as palavras certas, a criança acaba por se transformar num tardo. Mas a transformação só ocorrerá antes da comunhão aos sete anos. A criança irá pendurar as roupas na árvore mais alta e transformar-se-á num animal. O facto de o tardo poder ser confundido com uma cabra e de Kiva ser uma criatura que se move muito e agilmente foi o que encontrei de mais próximo entre os dois.

Por último, o fauno. Trata-se de uma criatura mítica do folclore grego, possuidora de mais de um nome. O nome fauno provém da religião romana, onde se originou como um rei do Lácio que se tornou um deus. Após sofrer inúmeras alterações, com outros seres da religião grega e da própria religião romana, acabou por ser confundido com outros mitos, tais como os sátiros gregos e outras criaturas romanas. De forma a conseguir compreender a imagem do fauno foi preciso ter em conta três figuras distintas: o rei mítico do Lácio, confundido com Pã, deus dos bosques do folclore grego; Lupércio/Silvano, deus grego conhecido como Deus fauno; e os Sátiros gregos, que possuíam corpos meio humanos e meio bode, considerados os descendentes do rei Fauno.

A representação dos faunos nas pinturas e esculturas antigas mostra um homem de barbas com uma coroa de folhas que veste apenas pele de cabra e segura uma cornucópia. O poeta romano Públio Ovídio dizia que os faunos possuíam chifres na cabeça e que as coroas eram feitas de pinheiro. Existem também versões do outro género, as faunas, consideradas filhas do fauno. Em outras versões, a fauna seria também a esposa, cuja união trouxe mais faunos. A fauna também era associada pelos romanos à boa Deusa, que, tal como fauno, também possuía dons oraculares mas voltados somente para as mulheres. O culto dos faunos era representado por vários santuários, sendo o principal Lupercal, localizado no monte palatino, na gruta de Rômulo e Remo. Os sacerdotes são denominados Lupercos e usavam chicotes feitos de couro de cabra, tendo como objetivo ajudar quem procurava a fertilidade.

No cinema, o fauno é um ser mitológico presente em alguns filmes, nomeadamente nas *Crónicas de Nárnia* (2005), versão cinematográfica dos filmes de C. S. Lewis onde o fauno em questão se chama Sr. Tumnus, representado por James McAvoy, e que acaba por se tornar amigo da personagem principal. Fisicamente apresenta características do sátiro, meio humano e meio bode, com chifres e orelhas de bode e a parte de baixo com cascos e pele de bode. Já no filme

O Labirinto do Fauno, de Guillermo del Toro, a personagem do fauno não apresenta características tão próximas do sátiro: tem chifres grandes, um rosto meio humanoide deformado com orelhas animal, e o resto do corpo é uma espécie de junção humana com pernas de bodes e textura de árvore. Vários dos *sketches* que fiz receberam inspiração das personagens do Sr. Tumnus e do fauno do *Labirinto do Fauno*. Como já se tinha estipulado que o objetivo era ter uma fauna fêmea, após a investigação feita não foi muito difícil trazer esta personagem para o papel, tendo-se tornado inclusivamente divertido ver vários *designs* de possíveis Kivas.

1.3.2 A Floresta

O outro fator de extrema importância é a floresta, até porque inicialmente era para ser uma personagem ativa no guião. Tentei encontrar várias florestas interessantes e que pudessem adicionar aspetos relevantes à floresta que tinha de trabalhar. As referências principais foram *Lord of The Rings*, *Hobbit* e *Game of Thrones*, mas lugares reais também foram investigados, como Quinta da regaleira, Serra do Buçaco e a Serra da estrela, pois haveria a possibilidade da ida até lá para fazer algumas *répèrages*.

A primeira floresta que analisei pertence ao *Lord of the Rings*, de J. R. R. Tolkien: a grande floresta denominada Fangorn, extremamente vasta e densa. Lá vivem maioritariamente os Ents, os Huorns, Merry Brandybuck, Pippin Took e Treebeard. Segundo a história desta floresta, Meriadoc Brandybuck e Pergrin Took, dois jovens *hobbits*, entram na floresta e conhecem Treebeard, um Ent conhecido como o mais velho de todos, que os alerta para um perigo conhecido como Saruman, um feiticeiro poderoso que possuiu todos os Ents da floresta.

No filme *Lord of the Rings: The Two Towers*, Aragorn, um guarda do Norte, e Legolas, um elfo Sindarin de Woodland Realm, entram na floresta em busca de Merry e Pippin, e acabam por encontrar Gandalf. Na verdade, a grande floresta Fangorn é apenas uma porção de uma outra floresta, de Eriador e Calenardhon, da primeira era e inícios da segunda. Quando os Orcs chegam e quando a era dos homens e das máquinas começa, grande parte foi destruída, e o resto foi arrasada por Númenóreans, humanos da terra Númenor, e Sauron. Fisicamente, esta floresta apresenta árvores com um tipo de estrutura muito grossa e troncos curvos com muitos ramos. Devido à densidade criada pelas árvores, a floresta em si não recebe muito sol, e nas áreas onde há rios acaba por se criar muito nevoeiro, sendo a temperatura baixa e a humidade alta. A temperatura, o nevoeiro e a grossura das árvores foram aspetos que achei interessantes trazer para a floresta de *Kiva*, pois iriam ajudar a torná-la mais densa e facilitaria o esconderijo da fauna. As raízes grandes iriam também dar uma aparência mais assustadora.

Outra floresta pertencente ao universo de J. R. R. Tolkien, mas mais abordada nos filmes da trilogia *The Hobbit*, é Mirkwood, um lugar considerado perigoso, já que é habitado por aranhas gigantes. É também o lar dos elfos de Woodland. O nome da floresta deriva de um outro nome

muito mais antigo, *Myrkviðr*, oriundo do germânico primitivo para grande montanha. É traduzido como Floresta Negra.

Falando um pouco sobre a história de Mirkwood, ela data dos primeiros dias de Middle-Earth, quando os elfos lá chegaram. Na segunda era, os Grey-elves estabeleceram o local como sendo propriedade deles e os homens começaram a tomar propriedades à volta da floresta. Antes da chegada de Sauron, a floresta denominava-se Greenwood. A partir do ano TA 1050 passou a ser Mirkwood. Toda a floresta se tornou assombrada e habitada por criaturas negras e selvagens, e, perto do fim da terceira era, Tranduil e o seu povo tentam entranhar-se nas montanhas de Mirkwood. É também nesta floresta que o filme *The Hobbit* se centra, já que Bilbo tem de se aventurar nela com o intuito de conquistar Lonely Mountain de Smaug, um dragão considerado o maior deles todos. Após a derrota de Sauron no fim da terceira era, a maldição que possuía Mirkwood, foi levantada permitindo que a bela floresta anterior regressasse.

Fisicamente, Mirkwood é descrita como tendo uma temperatura mista, sendo os invernos longos e muito frios e os verões muito quentes. Segundo o Gandalf dos filmes a floresta é considerada a maior de todas. Mirkwood assume a forma da cabeça e dos ombros de uma pessoa, apresentando também uma barba que se fixa até leste, enquanto que o pescoço é estreito, sendo de 120 km de oeste a leste. As árvores são densas e largas; no norte, são maioritariamente carvalhos, apesar de certas áreas favoritas dos elfos serem faias. Possui também outras plantas, tais como lichias, fungos e heras. Durante o outono em algumas plantas crescem nozes comestíveis. A fauna da floresta é constituída por esquilos, veados e morcegos tendo também alguns insetos tais como traças, moscas e outros noturnos não identificados. Algumas áreas são dominadas por aranhas gigantes. As montanhas de Mirkwood erguiam-se no meio da floresta, entre Old Forest e Elf-path, existindo também o rio encantado que flui da montanha até ao norte da floresta.

Mirkwood é uma floresta muito interessante pois todo o ambiente à volta dela é causador de terror. Muito pouca luz, sombras aterradoras e as criaturas que a habitam causam esse efeito. É uma floresta com muitos castanhos escuros, roxos e algumas heras que consomem as árvores. Estes foram fatores que tentei trazer para *Kiva*, como o tamanho dos carvalhos e os lagos com pequenos musgos e nenúfares espalhados, com algumas rochas a saírem da água.

Na série *Game of Thrones* acabei por encontrar uma outra floresta que considerei interessante analisar, chamada Floresta Assombrada. Está situada para lá da muralha que é guardada por homens da patrulha. Esta floresta possui imensos rios, destacando-se principalmente os rios Guadeleite e Haste. Relativamente à história da floresta, os primeiros seres a acomodarem-se foram as crianças da floresta, criaturas humanoides, mas mais pequenas do que pessoas, que em adultos atingiam a estatura de crianças humanas. No entanto, devido a guerras entre os primeiros homens e os *White Walkers*, criaturas do gelo mortas, esta raça ficou quase extinta tendo sobrevivido apenas um grupo diminuto que se alojaram num pequeno lugar da Floresta

Assombrada permanecendo ocultos a todos os seres vivos. Entretanto, nos eventos mais recentes, o comandante dos patrulheiros, Jeor Mormont, envia Benjen Stark e outros seis homens para fora da muralha em busca de uma pessoa. No entanto, estes não regressam também, forçando o próprio comandante a sair para lá da muralha com Jon Snow, um dos protagonistas. Então, descobrem que a floresta fora abandonada pelos selvagens, um grupo de humanos com características particulares, como cabelo laranja forte e olhos azuis, e pelos animais. Mais tarde, Bran Stark, em conjunto com os amigos Meera e Jojen, aventura-se pela floresta em busca de um tal Corvo de três olhos. Após uma longa e dura viagem, acabam por encontrar a caverna onde o Corvo está protegido pela magia juntamente com os últimos sobreviventes das crianças da floresta.

Fisicamente, esta floresta apresenta muitos represeiros, árvores com folhas de cinco pontas que se encontram a norte de Westeros. A seiva desta árvore é vermelho-sangue e a casca e madeira são brancas. Estas árvores possuem rostos esculpidos em tempos pelas crianças da floresta, sendo agora esculpidos pelos primeiros homens ou selvagens. A floresta também possui carvalhos e árvores sentinela. Perto da muralha está um bosque com cerca de nove represeiros que formam um anel. Do lado leste encontram-se várias aldeias tais como Brancarbor, Durolar e a fortaleza de Craster. No sopé das Presas do Gelo, está o punho dos primeiros homens, um forte anelar perto do rio Guadeleite. O que achei mais interessante na floresta do universo de GOT foram os represeiros: o físico deles atraiu-me imenso e pensei em incluir um pouco disso nas árvores da minha floresta. A neve presente na floresta assombrada foi também outro aspeto interessante, já que ajuda a torná-la um pouco mais sombria, juntamente com o nevoeiro.

Houve também uma grande influência de lugares reais, tais como a Quinta da Regaleira, localizada em Sintra, Portugal. No princípio procurei lugares que apresentassem ruínas e muita vegetação a engolir essas ruínas, pois queria mostrar uma floresta que outrora fora dominada por humanos a uma grande escala. Ruínas cuja arquitetura remetesse ao estilo gótico. A Quinta da Regaleira apresenta uma arquitetura estilo neomanuelino, uma corrente revivalista desenvolvida dentro do ramo da arquitetura e das artes decorativas portuguesas entre meados do século XIX e início do século XX. É uma arquitetura particularmente romântica que copia aspetos superficiais da decoração manuelina e a adapta às necessidades do seu tempo. Usei progressos técnicos que surgiram com a revolução industrial tanto a nível material como de maquinaria.

Na Quinta da Regaleira, para além da arquitetura foquei-me também nas grutas, sendo a mais famosa o chamado Poço Iniciático, uma “torre invertida” com cerca de 27 metros dentro da terra, podendo ser acedida através de uma monumental escadaria em espiral. Segundo dizem, (reescreve por palavras minhas) “configura-se como um espaço de sagração, de conotações herméticas e alquímicas, onde se intensifica a relação entre a terra e o céu”. Era um local onde teria gostado muito de juntar Kiva e Vítor pela primeira vez. Algo baseado no que Del Toro fez

no seu *O Labirinto do Fauno*, até porque este poço foi uma grande influência para o filme do realizador.

O Poço Iniciático faz parte de uma rede de grutas que se unem e terminam em vários pontos. As grutas e a arquitetura das ruínas consumidas eram aspetos interessantes, e havia mesmo cenas onde a luz vinda de cima do Poço Iniciático preencheria todo o lugar com uma tonalidade azul que devia contrastar com o personagem Vítor. A escada em espiral ajudaria a formar um túnel longo que iria marcar a distância do chão ao topo e causaria o efeito de vertigens. Por outro lado, toda a área vegetal que cerca a quinta tinha algumas árvores interessantes e trilhos longos e finos. Com uma área onde as grutas têm abertura para o lado de fora com uma cascata, essa poderia ser um esconderijo interessante para a Fauna e para Vítor. Todo o ambiente da Quinta da Regaleira exala fantasia e é um local perfeito para um artista encontrar ideias cativantes.

Investiguei também um pouco a mata do Buçaco já que apresenta algumas semelhanças com a Quinta da Regaleira no que toca a pequenas ruínas consumidas pela floresta. A Mata Nacional do Buçaco está localizada na serra do Buçaco na freguesia de Luso, conselho da Mealhada, Portugal. Foi plantada pela Ordem dos Carmelitas Descalços no primeiro quarto do século XVII. Está delimitada por muros erguidos pela Ordem de forma a circunscrever o acesso à mata. A Ordem importou várias espécies vegetais do mundo inteiro, tais como o cedro-do-buçaco. As árvores apresentam características interessantes que poderiam ajudar a transformar a floresta fantasiosa de *Kiva* em algo mais sombrio. As escadas presentes também se aproximam de uma estética clássica e oferecem cenários promissores onde poderia haver um conflito entre o caçador e *Kiva*. É um local com muita vegetação e muitos verdes, e as escadas com um riacho a segui-las torna o local cativante. Muitas das árvores do Buçaco são semelhantes às de Fangorn de *LOTR*, com troncos grossos e galhos curvos e com algum nevoeiro, o que despertou a minha atenção, sendo um dos aspetos que mais queria trazer para a curta-metragem.

Por fim, o último lugar analisado foi a Serra da Estrela. É um local mais acessível a nível financeiro, por ser perto da Universidade da Beira Interior, e com características que diferem dos outros dois lugares já referidos. Dependendo da época, apresenta neve, não tem praticamente presença humana e oferece muita mata. Trata-se, no entanto, de um lugar com um clima muito variado e isso é um obstáculo que não se pode contornar nas rodagens. Apresenta também uma certa diversidade a nível de flora, como é o caso do Covão da Ametade, do Poço do Inferno, do Vale do Rossim (já mais próximo de Manteigas) e da Torre. O vale do Rossim apresentava características bastante interessantes. Tratando-se de um lago grande com vegetação à volta, é um lugar com boas cenas para *Kiva* e Vítor. O Covão da Ametade apresenta zonas com árvores à volta e muita montanha, ideal para as cenas do Caçador. Para a Mãe, escolhi zonas de mato localizadas perto de uma estrada nacional onde seria só vegetação, um lugar onde a mãe de Vítor se sente perdida em busca do filho.

O mato que cobre a Serra da Estrela apresenta muitos pinheiros e pedras grandes, a zona montanhosa da serra quando tem neve aproxima-se bastante da floresta de GOT, uma característica cativante que ajudaria a dar o tal ambiente sombrio que o guião pedia. As zonas rochosas também apresentavam a sua beleza ao nível da cor, pelos azuis e amarelos esverdeados do pouco mato que ia sucumbindo à medida que nos aproximamos da montanha em si.

Capítulo 2

2.1 Do *sketch* ao produto final dos personagens e cenário

Tendo estudado estas obras de referência e analisado os aspetos que achei mais relevantes e que poderiam ajudar na construção das personagens e do cenário, era preciso colocá-los em prática. Começo este capítulo com as personagens: como foi fazer os *sketches* e escolher as cores que iriam destacar cada personagem, a conceção de alguns adereços e a arte final de cada personagem, adereços e o background usado, com curiosidades sobre a floresta.

2.1.1 Personagens

Tal como referi, a primeira personagem pensada e executada foi Kiva, um dos elementos que constitui a fantasia presente na história, juntamente com a Floresta, tendo sido, por isso, das que mais sofreu alterações. Para a fauna, eu e a minha assistente, Anna Cernawsky, desenhamos vários *sketches* do corpo de Kiva, com várias formas, umas mais curvas outras mais retas, para percebermos qual o aspeto que pretendíamos. Decidi ficar com uma Kiva mais curva para definir melhor os seus traços femininos.

Como o guião sugeria semelhanças com outras criaturas, tive isso em conta quando procurei moldar o físico dela. O rosto e cabelo sofreram várias alterações pois tive de pensar no que se adequaria melhor a esta personagem. Estamos a falar de uma criatura humanoide que vive numa floresta e aproveita todos os recursos que esta lhe fornece, pelo que não pode ter o aspeto de uma pessoa que viva noutras condições, como uma cidade ou até mesmo uma aldeia. A meu ver, não faz sentido o cabelo estar penteado e lisinho, como se ela tivesse acesso a produtos como uma pessoa comum. O cabelo passou por alguns processos, como meio estragado ou mesmo com rastas. A fauna não parecia ser do tipo que se preocupasse muito com o seu aspeto e mesmo para afugentar outros seres faria mais sentido deixá-la com um aspeto mais horrífico; daí a desorganização do cabelo dela.

Em relação ao rosto, tinha visto algumas imagens de *cosplay* nas quais as pessoas colocavam base mais escura na zona da bochecha e depois criavam sardas claras para criar contraste, algo que me agradou. Quanto aos olhos da fauna, estes são verdes, pois é uma cor que representa a natureza. Quanto ao nariz, fiz pequenas alterações no mesmo, para não se aproximar demasiado do nariz humano, algo semelhante à White Lady da série *The Magicians* (2015), personagem que apresenta algumas características próximas de um fauno. O nariz dessa personagem apresenta narinas rasgadas e longas com uma pequena curvatura no fim, o músculo

orbicular da boca é um pouco mais largo que o do ser humano e puxa um pouco o lábio superior. Tudo isto são características que se aproximam da própria anatomia do nariz de veado, mas adaptado ao humano, o que considerarei interessante abordar. Quanto às orelhas de Kiva, apesar de ocultas pelo cabelo, foram trabalhadas de maneira semelhante à dos veados, mas com um pouco mais de pelo.

Os cornos de Kiva exigiram também muito trabalho. Nos vários *sketches* trabalhámos diferentes espessuras e formas, umas mais longas e finas, outras mais pequenas e grossas, e algumas que misturavam um pouco de ambas. Foi escolhida uma versão com três pontas que começavam mais grossas e iam ficando cada vez mais finas para a frente. Os cornos precisariam de ter duas cópias, uma inteira e outra oca, para poder suportar os líquidos. Quanto à cor, já no guião estava estipulada: um preto que represente a morte e um branco que represente a vida, um conceito que penso ser interessante já que ambos representam o tempo resultando dele o final da história. Apesar das cores em si, tentei trazer um pouco mais de realismo, não deixando um 100% preto nem o outro 100% branco, pois não creio que se esta criatura existisse mesmo, os cornos fossem assim; dei dar algumas tonalidades mais acinzentadas em ambos, ajustando a sua cor neutra.

A textura também é um fator importante, como constatamos se analisarmos os cornos de veados, cabras ou outras criaturas, que costumam conter camadas até ao fim e que não têm uma superfície lisa e limpa: é mais rugosa e com anéis, que seguem paralelos até ao fim. Os veados, por exemplo, apresentam cornos com uma superfície rugosa mais irregular, semelhante à dos alces, mas que em termos de formas diferem um pouco, pois os dos veados são finos e dispersos como se fossem ramos de árvores enquanto que os alces têm uma zona inicial muito larga que depois dispersa para vários pequenos troncos que acabam em bico. Os cornos de touros também foram analisados e em termos de forma aproximam-se um pouco aos de Kiva, mas não possuem quase textura nenhuma, sendo bastante lisos. A nível de cor, começam mais claros até acabarem em preto nas pontas, sendo que alguns cornos de touros são brancos na sua totalidade.

Todos estes aspetos foram ponderados durante o processo da criação dos cornos de Kiva pois queria procurar um tipo de corno que não fosse muito comum. Entretanto, colocá-los em prática tornou-se um desafio; inicialmente, pensou-se em fazer com arame o esqueleto para depois para depois passar a alumínio e constituir a forma, acrescentando a massa para dar o formato final com a textura que se tinha pensado. Durante o processo percebi, em conjunto com a minha assistente, que se estavam a tornar muito pesados e não iriam ajudar na mobilidade da atriz. Passámos para cornos semelhantes aos de um bode, mais circulares e ocos por dentro, sendo feita uma estrutura de metal para se agarrar bem à cabeça. Contudo, ao juntá-los à peruca iriam desfazer a base desta devido à grossura, sem esquecer que os cornos continuavam muito pesados. Foi preciso encurtar os cornos e passar a uma estrutura mais fina que no final resultara melhor tanto para a mobilidade da atriz como para a adaptação à peruca.

A parte de baixo de Kiva também passou por vários processos; afinal trata-se de cascos com uma forma pouco prática em relação à perna humana. Fiz uma análise da anatomia da perna humana e comparei-a com a de um veado. Encontrei semelhanças e tentei jogar com elas. Cheguei a ver também *cosplays* onde a pessoa explica como chegou à forma do casco usando apenas salto alto, algo que exigia a remoção do salto do sapato e depois a construção do casco para, de seguida, juntá-lo à sola do pé junto aos dedos, deixando a parte de trás sem nada para formar a mesma curvatura que os animais têm. Iria juntar-se uma meia calça para cobrir o sapato e depois, na junção do casco ao sapato, seria colocado pelo para cobrir pequenas falhas que se encontrassem entre os dois. Após avaliarmos esta forma e testarmos uma versão simples, percebi que não seria uma forma fácil de usar pela atriz e que poderia exigir muito tempo na hora de gravar. Procurei depois disso transformar um pouco os pés da fauna de modo a continuar com o casco, mas sem ter o aspeto exato da pata de um veado. Desenhei mais alguns *sketches* dos pés para procurar uma forma interessante e mais adaptável para se usar. Usei botas, construí na ponta os cascos e deixei a forma bípede do ser humano atrás, cobrindo o resto da bota com o mesmo pelo que foi usado para o corpo. Acabou por ser a maneira mais viável para criar os pés da Fauna.

A parte de cima do corpo da Fauna foi construída seguindo a forma de um macacão, como se fosse um colete de pelo que cobria as costas todas e metade dos braços, posteriormente, junta-se a meia calça da parte de baixo em conjunto com um fecho lateral nas ancas. Queria deixar pequenas zonas como os braços e parte da barriga descoberta para ter zonas mais humanas. O pelo teria uma cor próxima do cabelo da fauna, ou seja, cinzento, mas que escurecia mais nas pontas. Tal como o cabelo de Kiva, o pelo do corpo também levou alguma transformação, pois precisava de ter zonas mais sujas, como os pés, para indicar que ela de facto pertence àquele ambiente. A costureira, depois, teve de tirar medidas e ir adaptando o macacão à atriz para se fundir um pouco mais com a pele. No fundo das costas, haveria ainda uma pequena cauda peluda para se aproximar um pouco mais de um veado, tendo também a ponta mais escura.

Para a roupa de Kiva, e mais especificamente para a capa, foram desenhadas algumas versões de roupa com cores próximas do vermelho vinho e dos verdes. No entanto, a maioria das versões eram muito camisa e não queria esse estilo; preferia algo mais largo e solto, daí ter escolhido a capa. A meu ver, a Fauna não era uma criatura muito dada a criar roupas bonitas, pelo que pensei que ela apenas se preocuparia em cobrir-se durante o inverno e arranjar roupas com cores que se pudessem camuflar com a floresta. Durante as corridas, a fugir com o caçador, também pensei que haveria rasgões e sujidade, que não iriam sair facilmente e, com o passar do tempo, a roupa iria ficar mais velha e suja. Então, pensei que uma capa rasgada e suja seria mais adequada para este tipo de personagem. Pensei a própria capa com duas camadas, baseando-me num capote alentejano, um traje típico usado por pastores e pessoas do campo.

Por último, os adereços de Kiva, mais especificamente a flauta de Pan, que precisou de alguns esboços e escolhas para não ir ao encontro daquela que já se conhece. A flauta de Pan é um

instrumento de sopro constituído por vários tubos de diferentes tamanhos para produzir diferentes sons. É muito usado no Sul da América, mais especificamente no Peru. A associação do nome Pan vem do deus grego Pã, como mencionado anteriormente. Após ver vários tipos de flautas, havendo umas mais curvas e outras mais retas, procurei uma que se adaptasse a Kiva; uma mais próxima do curvo seria o ideal, para se assemelhar à sua forma feminina, e com alguns adereços como o tecido que junta os tubos todos e o padrão que o marca. Alguns dos *sketches* incluíam formas animais como a de um bode, para tentar integrar a parte animal de Kiva.

Após a construção de Kiva, passei para o rapaz, Vítor. Como estava a abordar uma criança, que geralmente representa inocência e energia, tinha de procurar designs mais simples e com cores vibrantes. Kiva estava repleta de cores mortas e Vítor de cores vibrantes pois seria o seu salvador e os dois acabam por se completar. O físico dele não precisava ser algo muito exuberante, dado que Kiva por si só já é o elemento fantasioso. Vítor está lá para criar uma ponte entre a fantasia e o real: é o ser humano que vem da realidade para uma floresta encantada habitada por uma fauna. Todo o físico de Vítor é mais arranjado e limpo em relação ao de Kiva. O cabelo dele está cortado, limpo e bem penteado, em contraste com a fauna. Já quanto aos olhos de Vítor, a meu ver, faria sentido relacionarem-se com os de Kiva, e como a natureza é representada com cores verdes e castanhas seria interessante mostrar isto nos dois personagens de forma a complementá-los ainda mais. Vítor é o tronco que suporta as folhas de Kiva e a ajuda a florescer no fim. Achei interessante o fato de Vítor, como criança, ter uma estatura mais baixa em relação à Fauna, o que inicialmente pode demonstrar medo e poder: a fauna pertence àquele lugar e vai defendê-lo de Vítor, uma criança humana inocente e desprotegida. Este conflito foi um fator levado em conta.

Em relação às roupas de Vítor, foram pensadas de acordo com a altura do ano em que se passa a narrativa, adotando roupas mais grossas e quentes em conjunto com calças e botas. O casaco sofreu algumas alterações, desde um casaco mais curto e escuro até ao escolhido no final, longo e vermelho. O Vítor é um personagem bastante enérgico e precisava de mostrar essa energia nas suas roupas e nas cores que iriam caracterizá-lo. Vermelhos e laranjas foram ponderados, muitas cores quentes. No final de contas, o casaco é um elemento que se destaca imenso da floresta e penso que o representa bem. Ao contrário da Fauna, o rapaz não precisava de se esconder, mas isso seria um fator que o poderia denunciar mais depressa e poderia ajudar a dificultar o jogo de escondidas que eles fazem com o caçador. Outro fator a ter em conta é que Vítor é uma criança que, como a maioria, frequenta a escola e, segundo dá a entender o guião, está a vir da escola. Seria essencial ele ter consigo uma mochila com vários elementos que um estudante traz consigo, como livros, cadernos, estojo, etc. O design desses elementos foi pensado tendo em conta o tipo de personagem que ele é. Por outro lado, Vítor é um rapaz que gosta de videojogos e futebol, pelo que queria trazer um pouco desse lado da personagem

através desses adereços, de pins de *cartoons* na mochila, de cadernos sobre videogames e do próprio telemóvel, que teria uma capa temática de algo que interessasse o rapaz.

Passando para o Caçador, era um personagem que por si só requeria uma atenção especial. Para além de ser o vilão da história, representa uma parte da humanidade que é má e serve como uma crítica às pessoas ruins que queimam a floresta e maltratam os outros. Mas, ao mesmo tempo, há algo no passado dele que o faz agir assim. O cabelo dele e a barba são elementos que o aproximam de um típico caçador ruim, com cabelo puxado para trás como se tivesse levado cera e barba escura penetrante. As sobrancelhas seriam igualmente espessas e escuras com olhos cansados e algumas olheiras, também escuros. É uma personagem que se adapta bem à sombra da floresta e vigia tudo. A estatura também parecia ser um aspeto importante para a caracterização, já que a altura pode inspirar medo e representar poder. As cores que me pareciam inspirar mais para esta personagem rondavam os verdes cinza e castanhos escuros: tinha de o adaptar à floresta, já que, tal como Kiva, o Caçador praticamente vivia lá.

As roupas do Caçador consistem num casaco castanho escuro de cabedal que vai até à cintura, uma camisa de padrões listrados azuis, calças largas em tons escuros e botas verdes cinzentas para se camuflar melhor na floresta. Segui exemplos de personagens de videogames e séries tais como Nathan Drake, de *Uncharted* (2007), um jogo de ação e exploração, e Joel, de *The Last of Us* (2013), outro jogo de sobrevivência, personagens que têm de procurar usar roupas que facilitem o movimento e a camuflagem. Outra inspiração foi Rick Grimes, de *The Walking Dead* (2010), um personagem que também apresenta roupas semelhantes ao que procurava para o Caçador e um físico idêntico. Todos estes personagens, não sendo nenhum deles vilão, apresentam características de sobrevivência e camuflagem que considere relevantes para a construção do Caçador.

O Caçador é uma personagem que necessitava de um adereço bastante importante para a sua caracterização, a caçadeira. Tinha de trabalhar a arma dele para procurar formas de a relacionar com a personagem, sem ser uma caçadeira comum. Desenhei alguns *sketches* e procurei referências tanto em caçadeiras reais como fictícias. Uma caçadeira comum apresenta características como um cano comprido de metal e uma zona de encosto para o ombro em madeira adaptada para conseguir um manejo preciso. O tamanho da arma seria um aspeto interessante, mas não precisava de ser necessariamente como as outras todas, e a partir daí comecei a procurar mais estilos de armas, até mesmo em videogames de tiro, ou a inserir particularidades dos estilos *cyberpunk* e *steampunk*, que apresentam características muito interessantes, incluindo tecnologia adaptada aos tempos antigos. São estilos de *design* muito populares em vários meios como a literatura, o cinema, a pintura e os videogames. Procurei incluir adornos que pudessem favorecer a arma e dar um aspeto mais antigo, pois o Caçador, ao contrário de Vítor, não é um personagem que goste de evoluir; continua atrás de uma criatura que vive na floresta há anos, e a obsessão dele não lhe permite seguir em frente, um facto que queria

incluir no *design* dele. A mochila foi logo pensada para tiracolo, o que seria de acesso fácil para um caçador, ao contrário de uma mochila comum, como a de costas, onde guardaria objetos como o mapa e mantimentos (comida e água).

Por fim, passei para a caracterização de Bárbara, mãe de Vítor. Esta personagem representa aquelas mulheres mais inseguras e frágeis. Vive sozinha com o filho e precisa de gerir o stress do trabalho, o que não é uma tarefa fácil. Quis dar um ar mais executivo ao aspeto geral da personagem, mostrar um pouco do tipo de trabalho que possa ter, mas sem deixar escapar a insegurança. O cabelo de Bárbara é liso e castanho, com franja, arrumado, mas não perfeito, pois achei interessante deixar algumas pontas soltas para mostrar que ela tenta ser perfeita, mas nem tudo corre bem. Ao mesmo tempo que se apresenta bem composta, tem algumas partes de si que lhe escapam: pequenas olheiras seriam aspetos bons para integrar. Por outro lado, também não seria uma personagem muito preocupada com o seu aspeto ao ponto de se maquilhar muito: continua a ser uma mãe que precisa de dedicar tempo ao filho e ao trabalho. Também não está preocupada em procurar uma relação amorosa porque a passada não lhe correu bem e ela preferia manter-se escondida no seu espaço pessoal e evitar olhares dos outros.

A roupa de Bárbara é um pouco formal, com um *blazer* azul claro e uma camisa branca, com esse aspeto mais executivo de alguém que trabalha num escritório, com uma vida stressante. Traz vestido *leggings* pretas que mostram um certo conforto e facilidade para o movimento. É uma personagem que quer manter uma certa aparência, mas que já está farta de se esforçar. Os sapatos seriam de sola lisa e também confortáveis para facilitar o movimento, mostrando uma certa atividade por parte de Bárbara. Foquei-me em cores pastel, em tons de azul, pois pensei serem mais adequadas a ela, uma personagem fragilizada, mas que se tenta manter forte. Uma personagem que tive em mente durante a construção de Bárbara foi Beth Childs, de *Orphan Black* (2013), uma detetive cuja vida é suposto ser perfeita, uma adulta que se exercita e cumpre o seu trabalho, mas acaba por descobrir que para além dela existem mais pessoas exatamente iguais a ela, clones. Ela começa a investigar a razão por detrás disso tudo o que acaba por levar ao seu suicídio, sendo que todas as inseguranças e medos começam a revelar-se na personagem através da maquilhagem esborratada. É uma personagem que, no entanto, mantém um visual que se esperaria de um detetive ou de alguém com o trabalho dela, um casaco longo de cor clara ou um *blazer* escuro seguido de uma camisa, tanto escura como clara, bem passada. Usa salto alto na maioria das vezes com calças escuras e justas. O cabelo desta personagem também aparece bem-apresentado na maioria das vezes liso. Todos estes elementos visuais ajudaram imenso na criação de Bárbara, uma personagem que partilha alguns problemas com Beth de *Orphan Black*.

2.1.2 Cenário

Sempre que vejo um filme, chama-me imediatamente à atenção o espaço onde decorre a ação. Considero o cenário um aspeto fundamental, pois pode ser um elemento que ajuda a descrever uma personagem ou a desenvolver a história em si. Podemos criar narrativas usando apenas o cenário; por exemplo, uma casa média com dois andares e um jardim muito cuidado cheio de flores com cores vividas e arbustos bem aparados pode ser um indicador de alguém preocupado com a estética do ambiente onde vive; ter um apartamento com a tinta a sair, lixo em volta ou algumas janelas partidas será indicador de uma narrativa em que a personagem é desleixada e não se importa com muita coisa.

Quando comecei a pensar no *design* da floresta precisei saber o que pretendia com ela. Segundo o guião, trata-se do lar da Fauna e é importante retratá-lo de acordo com o que a narrativa pede. Tratando-se de fantasia, e tendo em conta as referências que procurei anteriormente, foi importante trazer o que podia para esta floresta. As árvores foram exploradas tanto nos troncos como na folhagem e inclusivamente foram um pouco alteradas em relação às árvores reais. Achei interessante tentar incluir um pouco de luz própria das árvores, um conceito que vi em *Avatar* (2009) e *Valerian and the City of a Thousand Planets* (2017): as plantas tinham um certo brilho próprio no qual as cores variam conforme a planta, algumas eram amarelas, outras azuis e outras rosa choque.

Os troncos são também um elemento que se pode transformar já que existem árvores mais altas e retas e outras mais curvas, umas grossas, outras com texturas diferentes, e até árvores cujas raízes saltam para fora. Em função desses aspetos todos, comecei a ver o que poderia misturar e inventar de forma a tornar a floresta ainda mais cativante e única. Em alguns casos, as árvores começam num só tronco e depois separaram-se em múltiplos que formam uma coroa de folhas redonda e espalmada; outras árvores possuem já vários troncos de raiz; e outras ainda têm as raízes tão longas que podem atingir os 3 metros de altura. A seiva do tronco é também um fator que se podia explorar, a sua cor e textura podem ser elementos que ajudem a narrativa. Podia ser preta ou branca ou até das duas cores, de forma a relacionar-se com a Fauna, mostrando que ela veio da floresta.

Seguidamente passei para as folhas e desenhei algumas versões de várias formas, umas mais grossas, outras mais redondas, outras finas e longas, inspirando-me em folhas reais de vários tipos de árvores. A cor poderia variar conforme a estação em que decorre a narrativa, e como as personagens usam roupas para o frio, pode-se pensar que seja inverno ou até outono e brincar com cores mais vermelhas ou amarelas para não ser o típico verde. Também pensei na possibilidade de as folhas poderem produzir uma espécie de gotas que emitam brilho próprio e daí vir a luz da árvore (até a seiva vinda dos troncos podia emitir um brilho semelhante). Ponderei também um lado da folha ser de uma cor e o outro ser de outra, por exemplo, castanho e verde; as pontas serem de uma cor e criar gradiente para outra; para ser mais próximo do

real, começar mais escuro e acabar numa cor mais clara pois o início da folha que está em contacto com o tronco iria receber mais água do que as pontas que com o tempo secam. E até mesmo incluir algumas heras, lisas ou com espinhos, e jogar também com as cores devido ao clima húmido.

Passando para as raízes, estas podiam estar ocultas pelo chão ou emergir do mesmo; também pensei na possibilidade de serem incluídas grutas, de onde surgiriam as raízes como se fossem heras, ou até perto do lago, a atravessarem a água num pouco de musgo. As raízes também podiam ser mais soltas e criarem elas próprias pequenos buracos e lugares que serviriam para as personagens se esconderem. Vi também algumas imagens onde as raízes se esticavam e podiam misturar-se com outras raízes de forma a criarem pontes, um conceito que também me parecia interessante explorar. Por outro lado, as raízes sempre ajudam a criar aquele ambiente de medo devido à cor escura e à forma que possuem.

Após finalizar as árvores, passei para o chão, a erva, a terra e tudo o que cresce lá. Podia e tinha de arranjar zonas que fossem uma autêntica confusão, muitos galhos espalhados e arbustos selvagens com possíveis frutos. Tudo isso para dificultar a visão do Caçador e ajudar Kiva nas suas corridas para fugir dele. Claro que perto da zona do lago haveria mais pedras, e algumas bem grandes, que poderiam facilitar a visão geral da floresta e do lago. É importante, por outro lado, manter aquele visual tenebroso e torto para o ambiente obscuro que também ajuda a caracterizar um pouco o corpo da Fauna como criatura horrenda. Pensei em incluir alguns fungos. A parte interessante dos fungos é que mesmo os reais acabam por ter características que se destacam em florestas fantasiosas. São seres vivos que adquirem muitas formas e surgem onde há mais humidade e água, daí pântanos e zonas perto de lagos ou rios estarem cheios deles. As formas podem variar conforme o tipo que lá se desenvolve: temos os cogumelos comuns que começam num tronco e terminam numa coroa redonda; temos outros que surgem das pedras ou troncos de árvores, com formas redondas próximas de pratos que surgem lado a lado; temos ainda outros tipos de fungos que podem ser redondos e meio abertos. A partir dessa variedade foi só transformá-los. Tal como nas árvores, pensei em dar luz própria aos cogumelos, uns no topo, outros nas circunferências e alguns na parte debaixo da coroa.

Quanto às pedras não havia grandes alterações que se justificasse fazer; também não queria passar para uma floresta muito pomposa e cheia de cores e objetos extravagantes, pois podia desviar demasiado o espetador da narrativa. Adicionei tanto pedras mais angulares e grandes para o meio da floresta, com algum musgo e flores, como pedras redondas para a zona do lago. Caso existissem planos com grutas, aí sim, poderia ser interessante adicionar pedras de outros tipos, cores e dureza para tornar mais cativante. Possivelmente essas pedras poderiam também ter luz própria para criar algum ambiente que, misturado com as raízes das árvores, poderia provocar sombras interessantes. Ter pedras grandes ao longo da costa do lago dá a impressão de se tratar de um lago extenso.

Em relação ao lago, pensei em aproximá-lo um pouco mais de um pântano para ajudar com o ambiente obscuro do guião e assim adicionar mais características interessantes. Os nenúfares e o musgo cobrem uma grande parte do mesmo, em conjunto com pequenos animais, como rãs, peixes e insetos. Também pensei que adicionar nevoeiro poderia cativar mais e ajudar com o visual sombrio.

2.2 Animação 2D criação e estilo aplicado

Quando passei para a direção da animação presente na introdução e no final do filme foi preciso definir primeiramente o estilo e depois pensar como fazê-la. A animação 2D que consiste em desenhar primeiro os pontos chave do movimento e depois os intermédios.

Para este tipo de filme pensei em simplificar e usar 2D, pois se usar animação 3D seria de facto mais rentável em questões de tempo, isso iria requerer mais domínio sobre essa técnica (reformular frase). A animação 2D iria fornecer visualmente uma leitura rápida e simples, sem perder nada de imprescindível. Foram pensados alguns estilos, sendo que o que mais me cativou foi o estilo silhueta usado na longa-metragem *Moana* (2016), da Disney. Numa determinada altura deste filme, as tatuagens do personagem Maui, um semideus do Pacífico Sul, começam a narrar uma parte importante da história e uma pequena versão em silhueta de Maui começa a velejar pelos planos, o que achei bastante interessante. Os fundos, também em silhueta, iam modificando as cores conforme a passagem da ação do pequeno Maui. Também achei interessante o estilo de silhuetas usado por Lotte Reiniger na sua curta-metragem *The Golden Goose*, de 1944, no qual a animadora alemã cria a sensação de profundidade de campo usando diferentes tonalidades do cinzento quando desenha as casas, árvores e montanhas. As silhuetas revelaram-se um estilo que iria facilitar em termos de execução e de tempo.

2.2.1 Programas

Inicialmente foi ponderado que programas seriam melhores para fazer a animação. Foi colocada a hipótese do *Adobe After Effects*. É um programa que tem uma funcionalidade denominada *puppet tool*, ferramenta que permite que o usuário tenha uma imagem de um personagem e coloque pontos nas articulações sobre os quais o personagem roda, e assim podemos animá-lo, marcando cada posição chave, e onde os pontos seriam feitos pelo próprio programa. De facto, seria um programa que iria facilitar imenso ao nível de tempo e conceção, no entanto, a maioria das animações feitas por esse programa têm um certo ar robótico, o que iria retirar muita expressividade ao desenho em si.

Por isso, para o guião que li, achei preferível gastar mais tempo e ter uma animação fluida e expressiva. Para isso, servi-me de um outro programa chamado *Tv Paint*, o qual permite que uma pessoa desene *frame a frame*, o que ajudaria a dar a expressividade que o filme precisava. Depois de animado, teria de se proceder à limpeza do sketch e para isso teria de

usar o *Photoshop* ou o *Paint Tool*, ambos programas que servem bem para desenho livre, para a linha final e para o preenchimento da cor. Finalmente era preciso juntar o personagem ao fundo, o que iria requerer o *Adobe After Effects*, de modo a juntar essas camadas.

2.2.2 Processo

Iniciei o processo de animação com um *sketch* frontal, lateral e traseiro de Kiva para dominar o *design* dela neste estilo e depois fiz um pequeno estudo de animação com ela; uma rotação de 360° da personagem em posição T. Após isso, pedi aos assistentes que começassem por animar um plano considerado de dificuldade média para poder avaliar a velocidade da equipa e a partir daí criar um cronograma.

Iríamos começar com o *sketch* da animação no *Tv Paint*, fazer os pontos chave e depois os intermédios, avaliando se estava bom para corrigir o que pensávamos estar mal. Também havia certos planos que exigiam mais suavidade, como a Kiva a respirar no penúltimo plano da animação final, o que exigia um certo drama.

Após ter a animação *sketch* dos planos feita prossegui para a linha final. É um processo mais chato e demorado pois requer que as linhas estejam juntas e bem traçadas, e qualquer falha na silhueta vai fazer com que no preenchimento com cor saia da silhueta. Para sublinhar um pouco mais as emoções das personagens, as linhas interiores da silhueta que formam os olhos, a boca, nariz, etc. são feitas com a cor do fundo.

Assim que a linha final e o preenchimento da mesma terminarem, juntam-se ao cenário e editam-se os detalhes necessários no *After Effects*. O cenário é feito seguindo o mesmo estilo das personagens para não haver discordância. As árvores, pedras, montanha e afins são silhuetas que variam em tons de cinzento para o preto conforme a distância. E a cor do fundo varia conforme a estação do ano em que se passa cada plano. O inverno seria azul claro, a primavera verde-clara, o outono laranja pastel e o verão amarelo pastel. Na pós-produção da animação, o cenário, em certos planos, levaria algumas edições em *After Effects* para dar a sensação de câmara que falei anteriormente: se a fauna estivesse a correr, o fundo é que iria mover-se conforme a direção em que a Fauna se deslocasse. As nuvens também poderiam ter de levar alguma edição para o movimento, e até objetos que façam parte do cenário poderiam ter de ser animados: por exemplo, um arbusto que se mova porque Kiva passa por ele, uma pinha apanhada do chão ou uma pedra chutada.

Capítulo 3

3.1 Do conceito para o *Artbook*

Quando se finalizou o que fazia parte da arte do filme, juntou-se tudo num *artbook* que explica as técnicas e ideias desenvolvidas durante o processo da direção de arte para a curta-metragem *Kiva*. Todos os *sketches*, fotografias e adereços feitos constam do *artbook*. Antes de passar para os aspetos que constituem este livro de arte falarei um pouco sobre o seu objetivo. Um *artbook*, ou, em português, livro de arte, é um documento que compila os elementos e descreve as etapas da criação e conceção de uma ideia, personagem, história ou obra. Este tipo de livros podem descrever o processo em filmes, fotografia, séries de televisão, bandas desenhadas, animações ou artes visuais. Contém, entre outros elementos, *storyboards*, *character designs* e *concept art*, feitos geralmente por artistas de *mangá* ou por estúdios de animação. sendo muito populares no Japão, atualmente, e cada vez mais, proliferam na Europa e nos Estados Unidos da América.

Para poder fazer um livro de arte para *Kiva* comecei por investigar vários tipos de *artbooks* de outros filmes, tanto de animação, como é o caso de *Moana* (2016) e *Zootropolis* (2016), *live-action*, como *Fantastic Beasts* (2016), *Avatar* (2009) e *Dark Knight Trilogy* (2012), entre outros. Achei importante analisar estes dois tipos de filme, animação e *live-action*, para ter uma perceção completa e rica, de modo a, mais tarde, ter ideias consistentes e diversificadas para o meu livro de arte, já que iria incluir tanto elementos de animação como fotografias do set de rodagens, arte conceptual, storyboard, fotografias de *répérage* e inclusivamente alguns estudos 3D. Quis incluir o máximo de informação relevante no *artbook* e adotar um *design* adequado plasticamente consistente ao tema em questão.

3.1.1 Estudos de Caso

O primeiro *artbook* que analisei foi o de *Moana*, um filme de animação sobre uma adolescente que vive numa ilha com a família e que vai navegar para o oceano com um semideus, Maui, para tentar salvar o povo dela que enfrenta a escassez de alimentos. O livro segue o formato B4 em horizontal, o que permite um visionamento panorâmico e um bom aproveitamento das páginas. O livro começa com uma folha de padrão relacionada com o filme, contendo vários elementos como o porco Pua, o Maui, a Moana, e várias tatuagens simbólicas da cultura do povo que vive na ilha, todos eles em silhuetas que variam entre o preto, o azul escuro e o azul claro, com um azul intermédio para criar contrastes. Passamos depois para uma página de introdução, com o título do livro em conjunto com arte da Moana. As próximas duas páginas são ocupadas

por um único desenho da ilha, estando na página à direita o título em conjunto com a arte de *moana* os créditos e o prefácio. O índice é também constituído por duas páginas com uma imagem do oceano e nuvens ao fim da tarde; do lado direito estão as temáticas a serem abordadas em conjunto com a sua numeração, as quais usam um tipo de letra mais redondo e com diferentes níveis de pressão. O prefácio e o *foreword* ocupam cada uma uma página. Após esta introdução, passa-se para os capítulos: o primeiro começa com o surgimento da ideia e a

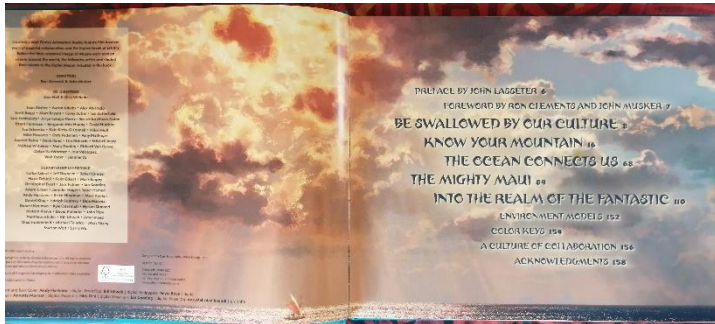


Figura 1.1: Páginas do artbook *Moana* (2016).

investigação feita, esquematizando os textos em duas colunas por página, seguindo-se alguns *sketches* que acompanham o texto e se organizam pelos cantos, tentando sempre que as duas páginas se completem em harmonia como se fossem uma só. Algumas páginas seguem

pequenos detalhes de padrões, outras adotam manchas de textura, outras ainda recorrem a símbolos, e as cores variam do amarelo aos laranjas claros, azuis com textura do mar, e até existem páginas todas em preto com o conteúdo em contraste.

Após o capítulo com uma breve explicação do tema, segue-se o das personagens. Essas páginas também seguem o mesmo estilo, sendo que na primeira temos uma arte 2D da personagem com

um texto de introdução e no fim de todos os *sketches* e estudos, tanto 3D como 2D, está uma versão *render* final da personagem em 3D como aparece no filme. Nas páginas de cada personagem, as duplas páginas apresentam só arte

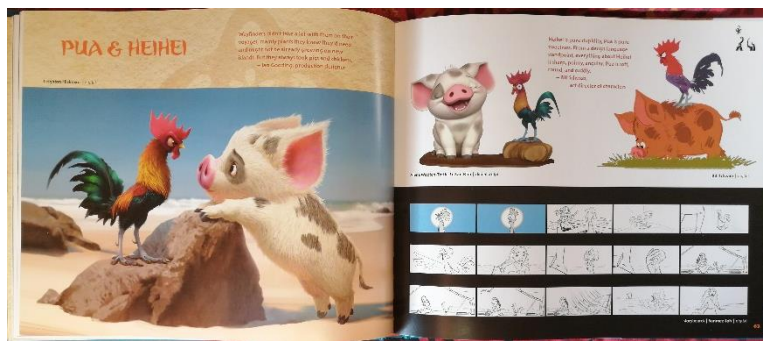


Figura 1.2: Páginas do artbook *Moana* (2016).

de vários artistas, tanto *sketch* como arte final, em fundo branco para criar um contraste que ajude na análise visual. Outras páginas, em contrapartida, têm cores mais escuras de fundo para destacar os designs feitos tanto dos adereços como da personagem em si, como, por exemplo, cinzentos escuros e castanhos escuros; e um tipo de letra com uma cor mais clara para uma boa leitura. Essas páginas têm, normalmente, pequenas caixas de texto com não mais de oito a nove linhas de informação sobre o item em questão. Outras páginas incluem *sketches* da personagem com partes do *storyboard* onde essa personagem é o foco. Para as páginas que englobam uma multidão, colocaram os *designs* de cada personagem em colunas de modo a que o leitor se organize no visionamento de cada *design* feito.

Em relação a partes que mencionem espaços, o esquema que seguiram é constituído por desenhos mais panorâmicos situados nos cantos superiores e inferiores, com algumas imagens mais centrados quando se trata de mostrar estudos com *render* final do filme em 3D. Existe também, a meio, uma dupla página de *storyboard* relacionada com o local em questão.

Existe também arte de partes que não chegaram a aparecer no filme, mas que se tornaram pilares para outras ideias, como, por exemplo, a parte em que Moana e Maui entram numa montanha e vão parar ao reino fantástico, constando estudos de situações em que eles lutam com várias criaturas. Quando é abordado o reino fantástico, as cores mais usadas por página são os roxos e os azuis escuros, com algum gradiente dessas cores. Estas cores ajudam a realçar os vermelhos e azuis néon das imagens que retratam o espaço, tornando-se mais cativantes durante a consulta.

Assim que passam para a Ilha Te Kā, as páginas passam a preto. É um mundo cheio de lava, onde aparece também do vilão da história, sendo que o preto é uma cor que já deixa adivinhar o tipo desta personagem. Na sua maioria, as imagens são à base de castanhos escuros, vermelhos fortes com amarelos e um pouco de cor de laranja. O preto da página acentua muito mais as características da imagem e obriga o leitor a focar a atenção para as cores que mais sobressaem, ou seja, os vermelhos e amarelos. Para a explicação de certos detalhes de animação da lava dedicaram uma página com imagens horizontais que seguem um movimento com o olhar acompanhado de uma explicação da linha de pensamento para a personagem em questão, juntamente com três imagens do movimento em *render* final da personagem.

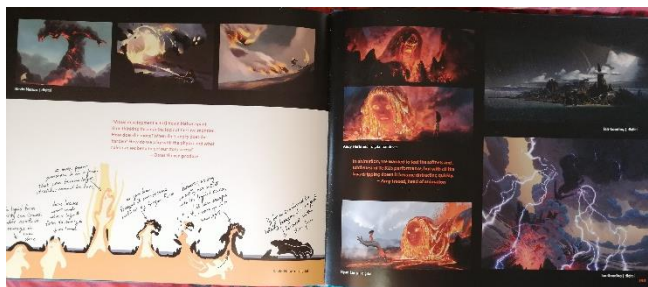


Figura 1.3: páginas do artbook Moana (2016).

A Ilha Te Fiti segue cores opostas às da Ilha Te Kā, com mais azuis claros com textura de céu claro ou só branco nas páginas. Tem uma imagem horizontal da ilha, logo na primeira página, seguida de várias imagens na outra página.

As páginas sobre os modelos esculpidos para o filme, tanto digital como tradicionalmente, em conjunto com estudos de cor feitos através do *storyboard* (denominados de *color keys*), seguem o esquema de página dupla com fundo preto e várias imagens alinhadas. As páginas de *color keys* seguem o esquema de imagens retangulares em colunas horizontais.

Por fim, existe uma dupla página de colaborações e outra dupla página para os agradecimentos. O livro acaba com uma página de arte da Moana e uma folha padrão igual à primeira.

Após a análise feita do *artbook* de *Moana*, comecei a retirar ideias de *design* usadas que me

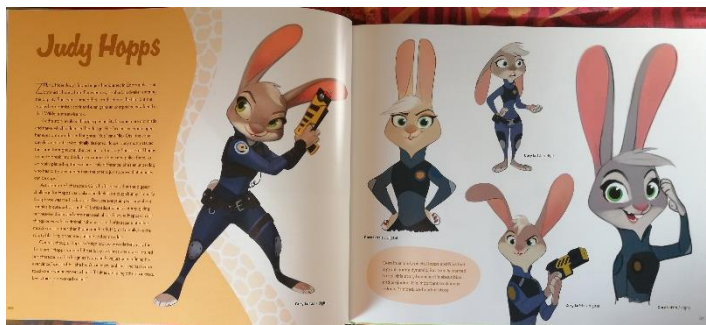


Figura 1.4: Páginas do *artbook* *Zootropolis* (2016).

pareceram bastante apelativas para experimentar no meu trabalho. O uso da dupla página para fazer um maior aproveitamento das páginas e apelar mais ao nível do *design* pareceu-me uma ideia com potencial. A introdução do livro com uma arte inicial e depois

dupla página para cada temática também me pareceu algo promissor. Ao nível estético, também pensei nas formas e padrões que usaram no fundo da página e na maneira como organizaram cada imagem em conjunto com os créditos feitos por cada *sketch* individualmente, devido à quantidade de artistas que participaram na *concept art* do filme. O uso dos *storyboards* em páginas sobre personagens ou lugares também se afigurou uma excelente ideia, em vez de



Figura 1.5: Páginas do *artbook* *Moana* (2016).

colocarem longas páginas do *storyboard* completo, dado que isso seria desnecessário: ter algumas páginas com um pouco de *storyboard* da personagem ou do local serve para mostrar como construíram essa parte. É também importante anotar o

posicionamento de cada imagem nas páginas, seguindo uma orientação clara, seja ela da esquerda para a direita ou de cima para baixo, mantendo a fluidez da página. A forma como colocaram o *color script* também me pareceu ser mais correta e interessante: ter um fundo branco iria fazer com que o espetador se perdesse um pouco no visionamento de cada imagem e o alinhamento em coluna é importante para o seguimento da narrativa expressa nas imagens. Os agradecimentos e a página final são pontos que considere boas conclusões.

O segundo *artbook* que analisei foi o de *Zootropolis*. No geral, segue o mesmo esquema que o de *Moana*, afinal trata-se da mesma editora e do mesmo estúdio. *Zootropolis* é sobre a vida de uma civilização constituída pelos animais que se vestem e comportam como humanos. A personagem principal, Judy, é uma coelha novata na polícia que se vê obrigada a juntar-se a uma raposa manhosa, Nick, tendo que, em conjunto, resolver um caso.

Está em formato B4 e orientação é horizontal, tal como em *Moana*. Também faz uso da dupla paginação, mas, ao contrário de *Moana*, não usa tanta textura no *design* geral das páginas e recorre mais a cores sólidas e manchas. Cada tema tem a sua cor: a introdução usa muito o azul claro, quando passamos à introdução das personagens principais passa-se para o cor de

laranja claro, e dentro dos subtemas cada distrito tem a sua cor: “Bunny Burrow” é representado pelo verde, “Downtown Zootropolis” pelo violeta, “Little Rodentia” é amarelo, e assim sucessivamente.

As folhas iniciais do livro incluem uma página padrão com cartazes simbólicos do filme e uma página de cor verde escura sólida. Tanto no início como no fim tem um desenho das personagens. Uma pequena diferença entre o livro de *Moana* e o de *Zootropolis* está nas duplas páginas de introdução de cada tema: em *Zootropolis* algumas apresentam um pequeno texto de introdução enquanto que em *Moana* se ficam mais pela dupla página só com o título de introdução do tema e a imagem completa nas duas páginas. O *color script* é igual ao estilo de *Moana*.

O próximo *artbook* que analisei foi *The Case of Beasts (2016)*, do filme *Fantastic Beasts and Where to Find Them (2016)*, realizado por David Yates e escrito por J. K. Rowling. Segue a história de Newt Scamander, um *magizoologist* que viaja pelo mundo recolhendo e ajudando criaturas mágicas, e que acaba por perder as criaturas mágicas que trazia na sua mala. Enquanto procura as criaturas, acaba por se encontrar com um *no-maj* chamado Jacob Kowalsky que acaba envolvido no mundo da magia ajudando Newt a encontrar as suas criaturas mágicas.

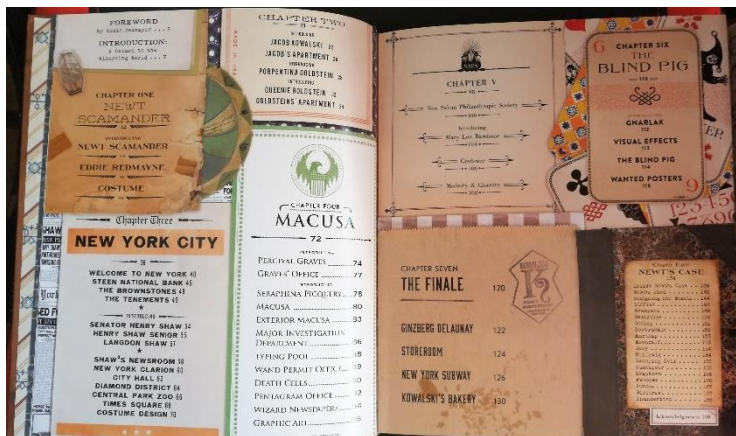


Figura 1.6: Páginas do *artbook The Case of Beasts: Fantastic Beasts and Where to Find Them (2016)*

Por outro lado, temos um feiticeiro, Percival Graves, que está em busca de algo chamado *obscurus* com o intuito de o usar para o mal. Uma jovem *auror*, Propentina Goldstein, investiga-o e depara-se com Newt durante o processo. No final todos se juntam para acabar com o mal.

Este *artbook* tem uma peculiaridade muito diferente dos outros: trata-se de um filme de fantasia, mas com atores e locais reais em vez de uma animação como em *Moana* ou em *Zootropolis*. Achei este *artbook* importante pois envolvia realidade com cenários e atores, sendo à base de fotografia, deste modo oferece uma base de como poderia trabalhar com adereços e afins. A análise deste livro de arte exigiu um pouco mais que os restantes devido à complexidade do trabalho ilustrado.

Tem a capa e a contracapa trabalhadas de maneira única e original para o livro. Ambas são castanhas, com adereços que percorrem os cantos, e no centro com o título do livro e do filme; do lado direito há uma pequena borda que passa para a capa e dois ímanes, um no canto superior e outro no canto inferior, que conectam com a borda extra. Essa borda tem desenhados pequenos fechos iguais aos de uma mala antiga. O livro em si representa a mala do personagem

principal. A contracapa tem uma frase centrada em cima e um símbolo de uma águia com a bandeira americana ao centro; debaixo está um papel de identificação que traz um resumo do livro. O que achei interessante e original durante a leitura do *artbook* é o facto de o terem convertido num guia com adereços usados no filme, como papéis, partes de jornais e até mapas e desdobráveis, fazendo com que o leitor se sinta dentro do próprio filme. É, no geral, um *design* aparentemente caótico, mas com muito cuidado na composição, completamente adaptado ao estilo do filme. As primeiras páginas seguem uma escura folha de padrões, com símbolos dourados associados ao filme. Noutra página, surge o título do filme em conjunto com a imagem de uma pasta cheia de documentos e papéis a imitar uma pasta real. Depois, mais duas páginas que fazem uma só, com um monte de papéis uns em cima dos outros organizados na vertical: alguns são panfletos, outros são bocados de jornais antigos e há ainda alguns talões, todos com frases emblemáticas do filme. Na página direita está o título do filme seguido de alguns créditos, bem como a editora e a produtora. O índice segue um esquema semelhante às outras páginas, ou seja, um conjunto de papéis de vários tipos, desta vez organizados em retângulos, de vários tipos, sendo uns cartas, outros jornais e outros sacos de papel com bocados de gordura. Todos estes papéis têm o tema a ser abordado no livro organizado na horizontal. O tipo de letra varia conforme o papel associado: quando são Jornais assume-se o tipo de letra comum destes, por exemplo; quando são papéis informativos passa para uma letra serifada e fina; quando é um anúncio, existe uma letra grande e gorda, e assim sucessivamente. No resto do livro, o tipo de letra usado para a leitura geral é datilografado, para dar o aspeto antigo e clássico, de modo a estar de acordo com a época abordada no filme.

A seguir vem um *foreword* escrito por Eddie Redmayne, sobre como foi trabalhar neste filme, e na outra página surge uma introdução ao filme com fotos da equipa e atores a trabalhar. O primeiro capítulo remete para Newt, tem dupla página com algumas fotos do ator e adereços, passando de seguida para a introdução da personagem com fotos dele e na página da direita está uma folha no canto superior esquerdo e um bocado de jornal com um texto atrás. As páginas estão organizadas como se fossem registos, acompanhadas de fotografias de adereços, de



Figura 1.7: Páginas do *artbook* *The Case of Beasts: Fantastic Beasts and Where to Find Them* (2016).

roupa e arte feitas para a personagem. O capítulo termina com uma página inteira da fotografia da personagem.

Os restantes capítulos incluem outras personagens e cenários usados no filme. Em personagens como Tina Goldstein está um cartão desdobrável com a sua identificação; noutros casos, há desdobráveis, como o da cidade de Nova York onde aparece uma candidatura a senador, e em páginas mais à frente existe uma bolsa de papel com mapas dos Estados Unidos da América, com zonas perigosas que o leitor pode tirar e consultar.

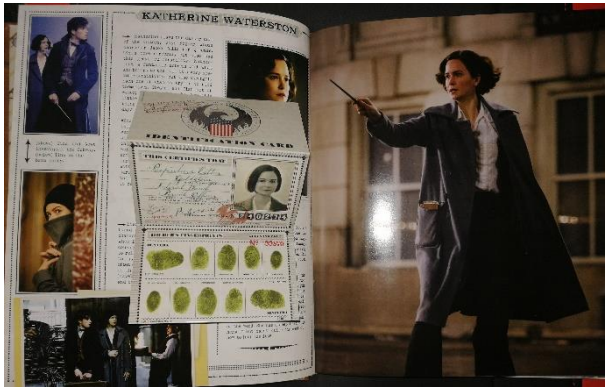


Figura 1.8: Páginas do artbook *The case of Beasts: Fantastic Beasts and Where to Find Them* (2016).

No capítulo sobre a *New Salem Philanthropic Society* existe um folheto de quatro páginas, feitas pela dona do centro, sobre bruxas, magia e a sua proibição. No capítulo sobre *Blind Pig* está uma outra bolsa de cartão, igual à do capítulo da *Macusa*, que possui os cartazes de procura de delinquentes, e no capítulo sobre as criaturas mágicas há outra bolsa com um mapa que o Newt usa no filme. É interessante ver a composição, pois exige

um certo nível de atenção para o leitor não se perder.

Para além de algumas imagens de *storyboard*, também colocaram mapas e desenhos técnicos feitos para certos edifícios que tiveram de construir, como o orfanato e partes da cidade de Nova York. No fim do artbook, do lado de dentro da contracapa, há um pequeno envelope com um documento de registo para a varinha.

Todos os elementos extra que o livro traz tornam-no único e bastante interessante, e esta foi uma das razões que me levaram a analisá-lo. Nas escolhas para o *design* final conseguiram misturar muito bem o clássico com a magia, e tudo de acordo com a estética geral do filme. As fotos que escolheram do cenário e dos bastidores são excelentes, pois mostram ao leitor todo o esforço necessário para fazer o filme, todos os documentos que foram precisos tanto ao nível de construção do cenário como de roupas e adereços. Inclusivamente, os *sketches* feitos para uma determinada cena exigiram um planeamento mais visual e construído para depois a poderem colocar em prática. O capítulo dedicado às criaturas mágicas apresenta imensa arte, tanto a nível de construção 3D, como é o caso dos esqueletos que usaram para rodar e depois editarem, como os estudos tradicionais e digitais feitos para cada criatura. Existem igualmente alguns bichos com *storyboard* incluído e adereços como marionetes feitas para algumas criaturas, de modo a poderem ser editadas depois. É um capítulo com imensa informação, que está dividida em vários bocados para os elementos que mais importam. A forma como mostraram esses elementos interessou-me imenso e inspiraram também o meu artbook.

3.2 Artbook de Kiva

Depois do estudo destes casos, tratava-se de colocar em prática tudo o que tinha feito ao longo do processo e que tinha aprendido num livro de arte semelhante aos que analisei. Decidi usar o formato B4 na horizontal, igual ao de *Moana* e de *Zootropolis*, pois é um formato que oferece uma leitura mais panorâmica das imagens, especialmente as de paisagens. A seguir, tratei de organizar cada página que ia dedicar a cada tema, para bater certo com a dupla página e cada temática ficar separada. Organizei também cada tema para saber qual deveria vir primeiro: considereei essencial começar por um capítulo geral do filme, as referências e fotografias dos locais com pequenas análises. Isto tudo antes de entrar em assuntos como as personagens e o *background* da ação. Depois, passei para as personagens, fazendo a descrição geral de como foi trabalhar cada uma delas, tanto a arte relacionada como as fotografias reais. Outro capítulo foi dedicado à floresta, com toda a arte necessária para uma melhor visualização do que seria esta floresta. De seguida, após a parte relacionada com a animação e o *storyboard* usado, surgem as *color keys* essenciais do filme. Finalmente, termino com os agradecimentos.

A composição de cada página segue padrões que variam de cor (amarelos, vermelhos, verdes), procurando explorar a relação com o tema do filme e do *artbook*, neste caso a floresta e a fantasia. Cada capítulo tem um separador com formas em silhueta para identificar o tema a ser abordado e as cores que melhor o identificam. Para o capítulo “A floresta” apostei em silhuetas de árvores com Kiva no centro, seguindo-se na horizontal o amarelo e o castanho, cores que, penso, remetem para o começo de algo. Depois, no capítulo “As criaturas” há três silhuetas, uma da Hirã, a outra da besta-fera e por fim a do tardo, todas em cor de laranja com fundo vermelho, cores que significam perigo, dado a temática sobre criaturas perigosas. O capítulo “A floresta negra” é composto por silhuetas de árvores despidas de folhas cinzentas com fundo preto por representar uma temática mais negra. Em relação ao capítulo “As personagens”, penso que as cores usadas, ou seja, o azul claro e o azul escuro, são apropriadas pois é um tema longo que envolve tudo o que diz respeito às personagens. O capítulo “Floresta” tem cores próximas de uma floresta comum, verde e castanho, que me fazem lembrar a ideia de exploração da natureza e, como se trata de um capítulo que pretende explorar a floresta, pareceu-me bastante adequado. Por fim, o capítulo da animação 2D está representado pelas silhuetas de Kiva, uma delas jovem e a outra adulta. As cores são, em geral, as mesmas usadas na animação.

Em relação ao texto, passei por várias versões antes da final pois numa primeira versão abordava certas questões mais académicas que fariam mais sentido estarem neste relatório e, por isso, foram deslocadas para cá. Acabei, assim, por falar mais de questões técnicas e dar informações sobre assuntos que foram trabalhados, como a questão da floresta entendida como uma personagem, ou mesmo curiosidades detalhadas sobre os adereços, como a construção dos cornos e dos cascos e as várias decisões que conduziram àquele *design* final.

Falando individualmente do conteúdo de cada capítulo, no primeiro, “A floresta”, abordo sobretudo os locais reais e incluo alguns estudos sobre os mesmos, em conjunto com as fotografias tiradas e que serviram como inspiração para a arte da floresta. São fotografias tiradas na Quinta da Regaleira, em Sintra, na Mata Nacional do Buçaco e na Serra da Estrela. As páginas dedicadas às fotografias apresentam um conjunto de onze imagens, com uma grande ao centro, a qual representa o local com um detalhe em especial. No caso da Quinta da Regaleira, trata-se do Poço Iniciático, que visto de baixo, forma um caracol. Na Serra da Estrela, é o lago do Vale do Rossim. No Buçaco, são as longas escadas seguidas de um pequeno riacho no centro.

Também refiro as inspirações visuais de outros artistas, como a Nele Diel, com arte muito escura, mas vibrante. O desenho em questão apresenta uma floresta com árvores repletas de cogumelos grandes e com alguns insetos brilhantes. Também gostei imenso do estilo de Ferdinand Ladeira, com uma árvore enorme no centro repleta de algo que se assemelha a um possível fruto que emite luz própria, e cascatas a saírem dos lados da árvore, perto da raiz, que salta do chão e forma arcos. Por fim, Genchi, outro artista que traz uma floresta com um aspeto morto repleta de pedras longas que formam um círculo no centro.

O capítulo das criaturas míticas é organizado em função das criaturas. Começa com a besta-fera: como é uma criatura que oferece alguma informação, dediquei-lhe uma página, com a arte de Douglas Nogueira e pequenos estudos que fiz sobre esta criatura. A seguinte imagem é dedicada a Hirã e ao Tardo; não são criaturas que ofereçam muita informação, mas para além da arte dos artistas Andeavenor e Carolina Eade, também incluí estudos que fiz sobre estas criaturas. A última página dediquei-a ao fauno, e como se trata da mesma espécie da personagem principal justifica um pouco mais de conteúdo: três desenhos de três artistas, a Ardinaryas, a Jenny Kiwitz e Manticora Miarro, sendo que achei muito interessante que as três abordem o fauno de formas diferentes. A primeira artista, Ardinaryas, apresenta um fauno estilo caçador com uma máscara. A segunda, Kiwitz, apresenta um fauno grande e largo com cornos semelhantes ao de um veado e com um aspeto medonho. A última, Miarro, mostra um fauno mais agradável que se mistura com a própria natureza.

Para o capítulo da floresta negra, as três referências das florestas usadas têm uma página dedicada a cada. Fangorn inicia com um pequeno texto e uma imagem do filme a que pertence e que serve de elemento visual onde o leitor pode ver o seu aspeto. A página de Mirkwood tem duas imagens, pois tem vários tipos de lugares, com de ambientes diversificados, e seria importante mostrar essa variedade. Segui o mesmo esquema para a página de *Game of Thrones* mas, neste caso, achei que seria mais relevante ter uma imagem da totalidade da floresta e outra de um detalhe dos repeseiros que considero fulcral.

Posteriormente, o capítulo “As personagens”, é o maior de todos já que aborda as personagens, iniciando-se com a personagem principal, Kiva. A secção sobre Kiva é também a maior de todas,

pois foi uma personagem que exigiu imensos estudos e testes, desde a *concept art* até ao *design* final, com fotos, adereços e roupa. Começa com um texto sobre a personagem e parte depois para estudos do cabelo, estudos gerais da personagem, como o primeiro estudo feito para ela, seguido de estudos dos cornos, roupas e análises dos cascos com o processo de construção que não chegou a ser feito devido a questões de uso pela atriz. Seguem-se estudos da personagem a preto e branco que acompanham o *storyboard*. Noutra página adicionei estudos de modelação 3D dos cornos que ajudaram a um melhor entendimento da sua forma e a testar a sua viabilidade, e estudos da personagem para descobrir um novo *design* de cascos. A última página foi dedicada ao *design* dos vários tipos de flauta de Pan.

A parte dedicada a Vítor tem quatro páginas, com um início igual ao de Kiva. A página seguinte apresenta diversos estudos do rosto do rapaz e dos vários tipos de reação, que permitem compreender um pouco melhor a sua personalidade. Na outra página foram feitos vários estudos dos adereços relacionados com este personagem, procurando perceber que tipo de *design* se adequa melhor à personalidade de Vítor. Por último, surgem os adereços reais escolhidos.

O capítulo da mãe foi o mais curto pois, como uma grande parte desta personagem foi cortada do guião final, não chegou a ser muito desenvolvida. Tem a mesma página inicial que Vítor e Kiva e segue-se outra página com estudos do rosto dela para que se conseguisse compreender suficientemente bem esta personagem.

O Caçador, tal como Vítor, tem cerca de quatro páginas, sendo que a primeira segue o mesmo esquema das restantes e a segunda é igual à de Vítor e Bárbara; depois segue-se uma página com adereços reais e, por fim, estudos da sua arma e partes do *storyboard* tal como no capítulo de Kiva.

O capítulo da floresta oferece vários estudos desta, com uma parte introdutória através de um desenho de Cernawsky, o qual mostra um pouco da floresta. Segue-se uma página escrita sobre a floresta, outra com estudos feitos das árvores e uma com estudos de cogumelos e heras. Por fim, esta parte acaba com fotografias reais organizadas de forma caótica, mas que revelam aspetos importantes das zonas que constituem a floresta.

O seguinte capítulo aborda a animação 2D, com os processos que levou até ao resultado final. A primeira página dedica-se a estudos do *design* da personagem, com imagens dos programas usados tanto para animar como para montar e aplicar efeitos. Seguidamente, apresenta-se o processo de construção dos fundos feitos com *paint tool* e a terceira página é dedicada ao processo que as personagens são submetidas entre o *sketch* animado e o aspeto final, com a escolha da linha e o preenchimento e adaptação ao fundo. Termina o capítulo com o *storyboard* usado para a animação 2D. Os extras incluem a *color key* do filme. Termina com os agradecimentos.

Conclusão

Em suma, este projeto fez-me mergulhar num campo vasto e complexo, e investigar muito sobre o modo como funciona a direção de arte num filme, em diversos níveis: cores, composição, personagens, adereços, cenários e demais aspetos.

A importância da criação de um ambiente, ou atmosfera, ou a forma como se valorizam certos adereços são decisões que vão afetar enormemente a história. É necessário muito tempo para se poder ter o *design* final de um filme, é precisa muita investigação e, acima de tudo, é imprescindível efetuar muitas experiências para se poder testar cada elemento e averiguar se irá funcionar bem na cena em questão.

Admito que foi um trabalho árduo e que, em alguns momentos, não era fácil dar a resposta adequada mas, no final, revelou-se uma experiência enriquecedora pessoal e pedagogicamente. Ensinou-me que devo aprender a medir melhor a minha ambição e a evitar erros semelhantes no futuro. Foi um projeto que me tornou mais consciente das necessidades envolvidas e das expectativas criadas num projeto académico e cinematográfico.

Entretanto, após a finalização do *artbook* e avaliado todo o esforço que envolveu, as horas e a força mental que tive de despender após a falência do projeto inicial, estou muito satisfeita com o resultado, o qual me parece resumir de forma clara todo o processo criativo – a pesquisa teórica e a experimentação técnica – que exigiu e originou a *Arte de Kiva*.

Bibliografia

Bergstrom, Signe. *The Archive of Magic: Fantastic Beasts: The Crimes of Grindelwald*. London: Warner, 2018. ISBN: 978-0-00-820465-5.

Cameron, James. *The Art of Avatar*. New York: Twentieth Century Fox, 2009. ISBN: 978-0-8109-8286-4.

Jesser, Jody, and Pourroy, Janine. *The Art and Making of The Dark Knight Trilogy*. New York: DC Comics, 2012. ISBN: 978-1-4197-0369-0.

Julius, Jessica, and Malone, Maggie. *The art of Moana*. California: Disney, 2016. ISBN: 978-1-4521-5536-4.

Julius, Jessica. *The Art of Zootropolis*. California: Disney, 2016. ISBN: 978-1-4521-5581-4.

Salisbury, Mark. *The Case of Beasts: Fantastic Beasts and Where to Find Them*. London: Warner, 2016. ISBN: 978-0-00-820460-0.

Filmografía

Benioff, David, and Weiss, Daniel, creator. *Game of Thrones*. HBO, 2011.

Besson, Luc, director. *Valerian and the City of a Thousand Planets*. Europa, 2017.

Clements, Ron, and Musker, John, director. *Moana*. Disney, 2016.

Duffer, Ross, and Duffer, Matt, creators. *Stranger Things*. Netflix, 2016.

Fawcett, John, and Manson, Graeme, creators. *Orphan Black*. BBC, 2013.

Flanagan, Mike, creator. *The Haunting of Hill House*. Netflix, 2018.

Howard, Byron, and Moore, Rich, director. *Zootropolis*. Disney, 2016.

Jackson, Peter, director. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. New Line Cinema, 2001.

---. *The Lord of the Rings: The Two Towers*. New Line Cinema, 2002.

Kirkman, Robert, Moore, Tony and Adlard, Charlie, creators. *The Walking Dead*. AMC, 2010.

Newman, Sydney, creator. *Doctor Who*. BBC, 2005.

Reiniger, Lotte, director. *Die Goldene Gans*. 1944.

del Toro, Guillermo, director. *El Laberinto del Fauno*. Estúdios Picasso, 2006.

Anexos

KIVA

por

Patrícia Ventura

Ryuuzakinayko2011@gmail.com

FADE IN:

Começa a animação 2D.

EXT. FLORESTA - TARDE

KIVA é uma criança fauna com cabelo prateado ondulado. Tem muito pelo nas costas, antebraços e nas pernas até ao joelho. Tem cascos e dois cornos, um preto e outro branco. Vagueia feliz pela floresta enquanto toca na sua FLAUTA DE PAN.

KIVA (V.O.)

Esta é a minha casa. Bem, pelo menos, há um século que assim é. Um lar feito não apenas de troncos e folhas, mas também de desaparições e murmúrios.

EXT. FLORESTA - NOITE

Kiva sobe até um pequeno monte onde se deita e dormita. Três PESSOAS entram na floresta, dois homens e uma mulher. Caminham por um trilho cheio de neve. A pequena fauna desperta e vê os humanos no vale.

KIVA (V.O.)

Sou uma lenda que não vos permite dormir, o mito que habita os lábios dos anciões, fonte de curiosidades e pavores.

Kiva mostra-se curiosa. Desce uma pedra grande e, escondida, observa os humanos que passam perto dela.

KIVA (V.O.)

As pessoas perdem-se na floresta, na minha floresta.

A pequena fauna passa por trás das pessoas. O barulho que faz desperta a atenção destas. Aproximam-se e assustam-se assim que veem Kiva. Começam a correr. Um homem tropeça e cai dentro de um buraco, acabando por ficar enterrado na neve. Outro homem corre sempre a olhar para trás, tentando perceber o que é que os tinha assustado. Bate com a cabeça num ramo, desmaia e é consumido pela neve. A mulher sai de trás de um arbusto a correr. Nesse arbusto, veem-se dois olhos muito brilhantes.

KIVA (V.O.)

Umam regressam das sombras,
outras permanecem nelas.

EXT. FLORESTA - NOITE

Um IDOSO está a colher pinhas. A pequena fauna aproxima-se e entrega-lhe uma pinha. Quando o homem repara no aspeto de Kiva, corre dela.

KIVA (V.O.)

Sou um tardo. Quando o breu,
nascido das flautas dos exilados
sem nome abraça a terra. Eu
navego na mente dos homens.

Está uma MÃE com os DOIS FILHOS na floresta. Atravessa-a, quando, de repente, ouvem CASCOS. Assustados, fogem para longe. Enquanto correm, veem o vulto de Kiva a passar a seu lado, acompanhando-os. Uma das crianças perde-se e Kiva aproxima-se dela. O rapaz solta um GRITO que assusta a fauna e a faz fugir.

KIVA (V.O.)

Sou uma besta-fera. A pele
mundana possui um agradável
aroma, contudo sabe ainda melhor.
Eu rujo, a população grita. O som
dos meus cascos fá-los correr.

Na berma do lago, vemos um PESCADOR. Espera a mordida do isco e ouve uma FLAUTA DE PAN. Atraído pelo som, o pescador encontra a fauna em cima de uma pedra, no meio do nevoeiro. Assim que o humano dá conta dos cornos da Kiva, foge.

KIVA (V.O.)

Sou Hirã. Não sou uma mulher, mas
os meus traços são delicados e
femininos. Vejo-me nas águas
vítreas dos lagos, e é lá que sou
inteira.

EXT. FLORESTA, TOPO - NOITE

Sentada no topo da floresta vemos Kiva mais crescida a observar toda a paisagem.

KIVA (V.O.)

É possível que sejam todos estes
seres. É provável que não seja

KIVA (V.O.) (CONT.)
nenhum deles. Afinal, é aquilo
que contam sobre mim.

Fim da animação 2D.

Início do Live action.

EXT. FLORESTA - DIA

A floresta é vasta e Kiva passa a correr pelo meio das árvores. Um TIRO ressoa e acerta na perna esquerda da fauna. Devido à dor, Kiva desequilibra-se e cai num pequeno precipício, acabando em cima de um grande arbusto, onde magoa o corno branco.

Kiva ouve PASSOS, deixando-a alerta. Vemos botas do CAÇADOR a passar lentamente pelo arbusto. Assim passa, Kiva levanta-se com dificuldade e caminha para o lado oposto da pessoa. Com a mão esquerda na ferida da perna tenta acelerar o passo. Passa por muitas árvores enquanto olha para trás, acabando por chegar a uma clareira. Para e descansa um pouco. Assim que levanta a cabeça repara numa CRIANÇA que a encara do lado esquerdo.

VÍTOR, de onze anos, tem cabelo e olhos castanhos. Veste um casaco com uma camisola e calças. Tem calçadas umas botas e carrega nas costas uma mochila. Olha apavorado para a fauna.

Os dois ouvem um TIRO muito próximo deles. Vítor levanta-se assustado e corre um pouco. Para assim que ouve Kiva cair no chão e a queixar-se de dores. O rapaz vira-se e olha para ela que lhe retribui o olhar. Volta para ao pé da fauna e levanta-a, servindo de apoio. Os dois caminham depressa, fugindo do que os ameaça.

EXT. ENTRADA DA FLORESTA - DIA

A entrada da floresta tem correntes velhas e sinais de proibição. BÁRBARA, mãe de Vítor, na casa dos 30. Veste uma blusa branca, um casaco longo, umas calças e umas botas. Bárbara encontra-se em frente à entrada da floresta impaciente. Tira o telemóvel da mala e liga para o filho.

BÁRBARA
Vá lá filho, atende...

EXT. FLORESTA - DIA

Quando o telemóvel de Vítor começa a TOCAR, uma mão agarra-

o. Um caçador, na casa dos 40, alto, barbudo, com cabelo e olhos escuros, usa uma camisa com um casaco por cima, calças e botas. Possui uma mochila tiracolo e uma caçadeira no ombro esquerdo.

Olha para o telemóvel e a chamada vai abaixo. O caçador dirige o olhar para o caminho à sua frente e segue-o.

EXT. FLORESTA, LAGO - DIA

Kiva e Vítor chegam até ao lago. O rapaz senta a fauna com calma. Ela tira água com a mão e limpa a ferida. Sem saber o que fazer, Vítor olha para ela de alto a baixo, confuso.

VÍTOR

Hum? vou ver se tenho alguma coisa que te ajude..

Vítor tira a mochila das costas e abre-a. Dentro dela estão dois cadernos, dois livros, um estojo, uma garrafa de água, meia sanduíche e um pacote de lenços de papel. Vítor volta a olhar para Kiva e para a sua ferida.

VÍTOR

Foi uma bala que te fez isso?

Kiva olha para ele e roda ligeiramente a cabeça para a esquerda. Vítor tira os lenços de papel em conjunto com a garrafa de água. Abre a garrafa e molha um lenço de papel. Com cuidado, aproxima-se da perna dela. Kiva afasta-se, desconfiada. Vítor recua e mostra as duas mãos.

VÍTOR

Calma! Só te quero ajudar.

Kiva observa-o, ainda desconfiada. Vítor leva a mão esquerda ao peito.

VÍTOR

O meu nome é Vítor, já que ainda não nos conhecemos.

Kiva continua fixa nele. Passados uns segundos, relaxa e permite que a ajude. Vítor aproxima-se novamente da ferida e, calmamente, tenta afastar o pelo para conseguir limpar o excesso de sangue. Kiva queixa-se e Vítor faz-lhe festas para a acalmar.

VÍTOR

Estás a ir muito bem.

O rapaz olha mais atentamente para a ferida e repara que não é um buraco fundo, mas sim um raspão um pouco queimado.

VÍTOR

OK, boas notícias! Foi só um raspão.

Kiva olha com curiosidade para a mochila de Vítor. Agarra numa alça da mochila e aproxima-a. Explora com o olhar o seu interior e cheira. Pega na meia sanduíche e retira o plástico envolvente. Dá duas dentadas na sanduíche. Vítor levanta-se.

VÍTOR

Acho que estás melhor ago...

Vítor olha para a fauna a comer a sua sanduíche. Kiva para de mastigar e olha para o rapaz. Contraí as narinas.

VÍTOR

Então... Eu ajudo-te a fugires,
limpo-te a ferida e ainda comes a
minha sandes?

Kiva continua a olhar para ele. Engole o bolo alimentar e, lentamente, inicia uma outra dentada.

VÍTOR

(gozando)

Força, já que começaste.

Kiva acaba a sua refeição com muito fervor. Vítor, ainda a olhar para ela, ri-se. A fauna para e observa-o, desconfiada. Vítor sorri-lhe de volta.

Kiva aproxima-se de Vítor e acaricia-lhe o ombro com a cara. Vítor faz-lhe festas na cabeça.

VÍTOR

O que és?

Kiva olha para ele e arregala os olhos, sorrindo.

EXT. FLORESTA - DIA

O caçador encontra-se sentado em cima de um tronco, ao pé da nascente do rio. Estuda um mapa e marca uma cruz. Pensativo, fuma um pouco.

INT. SALA DO CAÇADOR - DIA

A sala é grande. É constituída por um sofá e uma mesa no centro, onde vemos o caçador e o seu IRMÃO.

CAÇADOR

(agressivamente)

A criatura é real! Já a vi.

IRMÃO

Estás a levar esta tua obsessão a um nível pouco saudável!

CAÇADOR

Ela é uma maldição que a natureza criou... Assim que morrer liberta-se daquele corpo amaldiçoado.

O irmão sorri, cínico.

IRMÃO

Tu não vês mais nada à frente.

O irmão sai da sala, deixando o caçador pensativo, enquanto fuma.

EXT. FLORESTA - DIA

O caçador amachuca o mapa e, stressado, guarda-o na mochila. Tira uma flauta de Pan, acaba de fumar e apaga o cigarro. Prestes a atirar o cigarro, para um momento e coloca o cigarro num lenço de papel, guardando-o consigo. Levanta-se e começa a FLAUTA DE PAN, enquanto caminha.

EXT. LAGO - DIA

Vítor está com um livro de matemática na mão, enquanto imita um professor dele.

VÍTOR

(gozando)

Vítor! És pior que uma galinha, sempre a cacarejar para o teu colega.

Kiva sorri enquanto BATE PALMAS. Vítor sorri de volta e fecha o livro, arruma-o na mochila.

VÍTOR

(tristemente)

Não falava assim com alguém há

VÍTOR (CONT.)

algum tempo...

Kiva sente tristeza na voz do amigo. Aproxima-se dele e coloca a mão no seu ombro. Vítor olha para ela e sorri.

VÍTOR

É na boa... ultimamente também não me tenho esforçado para estar com amigos.

Vítor pega em várias pedras e levanta-se. Chega perto da borda do lado e atira a pedra para longe.

VÍTOR

(tristemente)

Eu só queria passar algum tempo com o meu pai.

Atira uma segunda pedra.

VÍTOR

A minha mãe acha que ele é mau para nós...

Kiva olha tristemente para Vítor e este retribui.

VÍTOR

Tu sabes o meu nome, mas eu não sei o teu.

Kiva inclina a cabeça para o lado esquerdo, confusa.

VÍTOR

Não tens nome? Mmm...

Kiva pisca os olhos enquanto observa Vítor pensativo.

VÍTOR

(gritando)

Kiva!

A fauna dá um salto e SOPRA para Vítor, que se RI.

VÍTOR

Desculpa, não te queria assustar. Kiva, que achas? Gostas do nome?

A fauna pisca os olhos outra vez e sorri, abanando a cabeça positivamente. O rapaz sorri.

VÍTOR

É o nome de uma cantora que
adoro!

Kiva salta para cima dele e abraça-o contente.
Vitor procura nos bolsos do casaco.

VÍTOR

Tenho de tirar uma foto contigo!

Kiva olha admirada para o amigo quando, de repente, ouve ao longe o som da sua FLAUTA DE PAN. Levanta-se rapidamente e segue o som.

Vitor, confuso por não saber do seu telemóvel, volta a olhar para Kiva e repara que ela já se encontra bastante longe.

VÍTOR

(gritando)

Oi! Espera, onde vais?!

O rapaz levanta-se, agarra na mochila e corre atrás dela.

EXT. FLORESTA - DIA

Enquanto caminha, Bárbara tenta ligar ao filho, mas não tem rede.

Bárbara

(sussurrando)

Não, não, vá lá!

Para e ouve o SOM de um instrumento, roda ligeiramente e segue esse som.

EXT. FLORESTA - DIA

Sem saber para onde se dirigir, Vitor corre aleatoriamente pelo meio das árvores.

VÍTOR

Kiva, onde estás? Por favor, não
me deixes sozinho.

Vitor continua a correr até que tropeça numa pedra. Solta um GRITO de dor abafado. Quando se levanta, ouve um TIRO. Solta um GRITO e encolhe-se.

EXT. FLORESTA - DIA

Assim que ouve o grito de Vitor, Kiva para de correr. Volta

atrás até chegar perto de uma pequena clareira onde Vítor está estendido no chão, a CHORAMINGAR.

Kiva aproxima-se dele e tenta atrair a sua atenção, mas sem sucesso. Agarra os seus braços, encosta a testa na sua cabeça e começa a TRAUTEAR uma canção.

Curioso, Vítor levanta a cabeça e olha fixamente para a fauna.

VÍTOR

(admirando)

Uau... A tua voz é linda.

Kiva continua a TRAUTEAR enquanto Vítor está fixo nela. O som da FLAUTA DE PAN começa a acompanhar a canção de Kiva. A fauna e o rapaz olham na direção do som e veem o caçador, que abana a flauta.

Kiva levanta-se rapidamente, mas o caçador ergue a arma na sua direção. Vítor levanta-se vagarosamente, sem desviar o olhar do caçador.

VÍTOR

(assustado)

Por favor, não dispare.

O caçador dá um passo lento em frente.

CAÇADOR

Ela é linda, não é?

Vítor acena com a cabeça positivamente.

CAÇADOR

Sai daqui rapaz! Só quero a fauna.

VÍTOR

(chateado)

O nome dela é Kiva! Não tens o direito de lhe fazer isto.

O caçador fixa o olhar em ambos.

EXT. PARQUE DA CIDADE - TARDE

O caçador está a conversar com a mulher. O caçador veste outro casaco, blusa, calças e sapatos.

CAÇADOR

Não me faças isso...

MULHER

(aborrecida)

Claramente... ir para o mato atrás de uma lenda qualquer que uns velhotes gostam de contar, é mais importante do que estar comigo André.

A mulher dá meia volta e afasta-se, deixando o caçador triste. À medida que ela vai embora, ele começa a ficar cada vez mais chateado.

EXT. FLORESTA - DIA

O telemóvel de Bárbara continua sem rede. Vagueia pela floresta, ainda sem saber do filho.

BÁRBARA

(gritando)

Vítor!

Bárbara continua a caminhar até que o telemóvel apanha sinal. Liga ao filho. Assim que a chamada conecta com o telemóvel do filho, ouve-se o TOQUE do dispositivo de Vítor, um pouco distante. Corre na direção do som.

EXT. FLORESTA - DIA

O caçador continua com o olhar fixo nos dois, até que se ouve o telemóvel de Vítor. Kiva e Vítor olham confusos para o caçador.

O homem tira da mochila o telemóvel de Vítor.

CAÇADOR

(gozando)

A tua mãe chama por ti. Vai ter com ela, mas é.

O caçador atira o telemóvel para o lado direito.

VÍTOR

(aborrecido)

Não me estrague o telemóvel!

Vítor corre para o apanhar, mas a chamada cai. Vítor tenta ligar para a mãe, mas esta não tem rede.

O caçador volta a erguer a arma e prepara-se para premir o gatilho. Vítor desvia os olhos do telemóvel e, assim que olha para o caçador, levanta-se e corre ao seu encontro.

O caçador PRIME O GATILHO acertando na mãe de Vítor. Esta, surge de uns arbustos para empurrar o filho e desviá-lo da trajetória da bala. Acaba por ser alvejada no lado esquerdo da barriga. Bárbara cai no chão e Vítor congela.

O caçador fica sem reação, e deixa cair a arma no chão. Kiva corre para socorrer Bárbara.

Vítor solta um GRITO e vai ter com a mãe a chora.

VÍTOR

(chorando)

Mãe! Não, por favor, não feches os olhos...

Bárbara coloca as mãos no rosto do filho.

BÁRBARA

Finalmente, encontrei-te...

Vítor continua a chorar e a pedir desculpas à mãe. Kiva olha para a ferida e de seguida para Vítor. Sem saber o que fazer, o menino olha para a fauna.

VÍTOR

(chorando)

Por favor, ajuda-a...

A fauna contrai as narinas e olha para o rapaz durante algum tempo. Leva a mão direita ao corno branco e, com força, tenta removê-lo. Começa a GANIR de dor enquanto o corno fragilizado se parte. Vítor dirige-lhe um olhar confuso.

VÍTOR

Que estás a fazer?

Assim que a fauna retira o corno, leva o líquido contido nele até à ferida recentemente feita e verte-o em cima da pele danificada. Bárbara contrai-se de dores.

Kiva larga o corno e, lentamente, vira-se para o caçador. Levanta-se e caminha na sua direção. O homem dá alguns passos para trás. Kiva corre e, enquanto GRITA, perfura-lhe o ombro esquerdo com o corno preto e empurra-o contra uma árvore com todas as forças. Devido à pressão, o corno preto racha, acabando por se partir também. O caçador GRITA de

dor, mas não consegue retirar o corno.

Kiva larga o caçador, deixando o corno preto para trás, enquanto um líquido da mesma cor escorre.

Vítor olha, abalado, para ela.

A fauna vai até à mochila do caçador e recupera a flauta de Pan.

EXT. ENTRADA DA FLORESTA - TARDE

Bárbara sente o corpo em andamento e desperta com algumas dores. Repara que Kiva a está a ajudar a andar e Vítor está do outro lado a dar algum suporte.

Assim que chegam à entrada da floresta, Kiva larga Bárbara e olha para Vítor.

VÍTOR

Obrigado por a salvares.

Kiva acena positivamente.

VÍTOR

Não devias ficar na floresta. Ele ainda lá está...

Kiva olha para o rapaz e acena negativamente. Vítor olha triste, para ela e SUSPIRA.

VÍTOR

Prometo que não me vou esquecer do que fizeste.

Kiva sorri e Vítor retribui-lhe. A fauna estende-lhe a flauta de Pan. Vítor olha para ela, admirado.

VÍTOR

Não posso aceitar. Esta flauta é importante para ti.

Kiva coloca-se de cócoras, aponta para Vítor e depois cruza os braços ao peito num gesto de abraço. Vítor sorri e aceita a flauta.

Bárbara olha para os dois.

Vítor volta para ao pé da mãe e acena a Kiva.

VÍTOR
Até um dia, Kiva.

Bárbara agarra na mão do filho, olha para Kiva e SUSSURRA-LHE um "obrigada".

A fauna olha para os dois a afastarem-se.

Fim do Live action.

Início da animação 2D.

EXT. FLORESTA - TARDE

Kiva caminha e TRAUTEIA a mesma canção que cantou para Vítor. Passa pelo lugar onde lutou com o caçador. Ela olha para o caçador que está a CHORAR.

Chega até uma pedra grande, debruça-se sobre esta com um joelho no chão. Coloca ambas as mãos na rocha e, com a cabeça baixa, respira profundamente.

Ambos os líquidos se misturam e transformam-na em pedra. Assim que se transforma numa estátua o peito dela racha.

Fim da animação 2D.

CRÉDITOS.

EXT. FLORESTA - VERÃO, DIA

Vítor agora adolescente, veste uma camisola e uns calções, juntamente com umas sapatilhas. Transporta nas costas a sua mochila.

Caminha pela floresta. Assim que chega ao local onde os dois líquidos se uniram, repara num monte de pedra partida no chão.

VÍTOR
(gritando)
Kiva!

O rapaz ouve uns ARBUSTOS mexerem-se atrás dele. Vira-se e depara-se com uma jovem de cabelo prateado solto. Está a usar um vestido branco e uma coroa de rosas na cabeça. Vítor olha para os pés dela e repara que são completamente humanos.

KIVA
Vít...tor.

Vítor abre a boca admirado e continua a andar na sua direção. Tira a mochila das costas e agarra na flauta de Pan. Olha para Kiva e começa a TOCÁ-LA.

Kiva olha para Vítor a TOCÁ-LA e começa a rodopiar.

FADE OUT.

FIM

KIVA

por

Patrícia Ventura

Ryuuzakinayko2011@gmail.com

FADE IN:

Começa a animação 2D.

1. EXT. FLORESTA - TARDE

1.01 (P.G) - FRONTAL - TILT

(Plano onde a câmara se desloca de cima para baixo da direita para a esquerda até aparecer Kiva.)

KIVA é uma criança fauna com cabelo prateado ondulado. Tem muito pelo nas costas, antebraços e nas pernas até ao joelho. Tem cascos e dois cornos, um preto e outro branco. Vagueia feliz pela floresta enquanto toca na sua FLAUTA DE PAN.

KIVA (V.O.)

Esta é a minha casa. Bem, pelo menos, há um século que assim é. Um lar feito não apenas de troncos e folhas, mas também de desapareições e murmúrios.

2. EXT. FLORESTA - NOITE

2.01 (P.F.H) - FRONTAL - TILT

(Plano onde a câmara acompanha Kiva de baixo para cima.)

Kiva sobe até um pequeno monte onde se deita e dormita.

2.02 (P.F.H.) - ZENITAL - CÂMRA FIXA

(Plano com Kiva do lado esquerdo e os humanos surgem da esquerda para a direita no canto superior esquerdo.)

Três PESSOAS entram na floresta, dois homens e uma mulher. Caminham por um trilho cheio de neve. A pequena fauna desperta e vê os humanos no vale.

KIVA (V.O.)

Sou uma lenda que não vos permite dormir, o mito que habita os lábios dos anciões, fonte de curiosidades e pavores.

2.03 (P.P.) - PERFIL - CÂMARA FIXA

(Plano onde os sapatos dos humanos aparecem da direita p/esquerda.)

Kiva mostra-se curiosa. Desce uma pedra grande e, escondida, observa os humanos que passam perto dela.

KIVA (V.O.)

As pessoas perdem-se na floresta,
na minha floresta.

2.04 (P.M.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA

(Plano onde Kiva surge da esquerda p/direita.)

A pequena fauna passa por trás das pessoas. O barulho que faz desperta a atenção destas.

2.05 (P.M.) - CONTRAPICADO - CÂMARA FIXA

Aproximam-se e assustam-se assim que veem Kiva. Começam a correr.

2.06 (P.A.) - FRONTAL - TILT

(Plano onde o homem cai e a câmara o acompanha para baixo.)

Um homem tropeça e cai dentro de um buraco, acabando por ficar enterrado na neve.

2.07 (P.M.) - TRASEIRO - TILT

(Plano onde o rapaz cai e a câmara o acompanha para baixo.)

Outro homem corre sempre a olhar para trás, tentando perceber o que é que os tinha assustado. Acaba por bater com a cabeça num ramo, desmaia e é consumido pela neve.

2.08 (P.F.H.) - 3/4 FRONTAL - CÂMARA FIXA

(Plano onde a mulher surge da direita p/esquerda. Os olhos de Kiva aparecem ao centro.)

A mulher sai de trás de um arbusto a correr. Nesse arbusto vêem-se dois olhos muito brilhantes.

KIVA (V.O.)

Um as regressam das sombras,
outras permanecem nelas.

3. EXT. FLORESTA - NOITE

3.01 (P.F.H.) - PERFIL - PANORÂMICA

(Plano onde o velho está à esquerda, a câmara anda para a direita até surgir Kiva e regressa ao velhote.)

Um IDOSO está a colher pinhas. A pequena fauna aproxima-se e entrega-lhe uma pinha. Quando o homem repara no aspeto de Kiva corre dela.

KIVA (V.O.)

Sou um tardo. Quando o breu,

KIVA (V.O.) (CONT.)
nascido das flautas dos exilados
sem nome abraça a terra. Eu
navego na mente dos homens.

3.02 (P.F.H.) - PERFIL - PANORÂMICA

(Plano onde a mãe e as crianças estão à esquerda a câmara acompanha-os p/direita. Assim que um dos rapazes se assusta a câmara acompanha-o.)

Está uma MÃE com os DOIS FILHOS atravessa a floresta, quando de repente ouvem CASCOS. Assustados, fogem para longe. Enquanto correm, veem o vulto de Kiva a passar a seu lado, acompanhando-os. Uma das crianças perde-se e Kiva aproxima-se dela. O rapaz solta um GRITO que assusta a fauna e a faz fugir.

KIVA (V.O.)
Sou uma besta-fera. A pele
mundana possui um agradável
aroma, contudo sabe ainda melhor.
Eu rujo, a população grita. O som
dos meus cascos fá-los correr.

3.03 (P.F.H.) - PERFIL - PANORÂMICA

(Plano onde a câmara acompanha o pescador da esquerda p/direita.)

Na berma do lago, vemos um PESCADOR. Espera a mordida do isco e ouve uma FLAUTA DE PAN. Atraído pelo som, o pescador encontra a fauna em cima de uma pedra, no meio do nevoeiro. Assim que o humano dá conta dos cornos da Kiva, foge.

KIVA (V.O.)
Sou Hirã. Não sou uma mulher, mas
os meus traços são delicados e
femininos. Vejo-me nas águas
vítreas dos lagos, e é lá que sou
inteira.

4. EXT. FLORESTA, TOPO - NOITE

4.01 (P.F.H) - TRASEIRO - ZOOM OUT

(Plano onde Kiva surge da direita. Assim que se veem os cascos de Kiva a câmara faz zoom out.)

Sentada no topo da floresta vemos Kiva mais crescida a observar toda a paisagem.

KIVA (V.O.)
É possível que sejam todos estes

KIVA (V.O.) (CONT.)
 seres. É provável que não seja
 nenhum deles. Afinal, é aquilo
 que contam sobre mim.

Fim da animação 2D.

5. EXT. ENTRADA DA FLORESTA - DIA

5.01 (P.G.) - 3/4 - ZOOM IN

(Plano onde se vê a entrada da floresta.)

A floresta é vasta, vê-se a entrada com correntes e sinais de proibição consumidos pelo tempo.

6. EXT. FLORESTA - DIA

6.01 (P.M.) - Traseiro - CÂMARA À MÃO

(Plano onde se vê dos ombros até aos joelhos de Kiva. A câmara segue o movimento da mesma até começar a cair.)

Kiva passa a correr pelo meio das árvores.
 Um TIRO ressoa e acerta na perna esquerda da fauna. Devido à dor, Kiva desequilibra-se.

6.02 (P.P.) - CONTRAPICADO - CÂMARA FIXA

(Plano onde se vê um arbusto, as botas entram em campo do lado direito e saem do lado esquerdo.)

Kiva cai num pequeno precipício, acabando em cima de um grande arbusto, onde magoa o corno branco.
 Vemos botas do CAÇADOR a passar lentamente pelo arbusto.

6.03 (P.F.H.) - FRONTAL - PAN

(Plano onde o arbusto e Kiva estão do lado direito, assim que Kiva se levanta passa pela câmara e sai de campo pelo lado esquerdo enquanto a câmara roda quando Kiva passa.)

Assim que o caçador passa, Kiva levanta-se com dificuldade e caminha para o lado oposto. Com a mão esquerda na ferida da perna tenta acelerar o passo.

6.04 (P.A.P.) - FRONTAL - STEADY CAM

(Plano focado no rosto de Kiva enquanto a câmara a acompanha. Assim que Kiva para a câmara também para.)

Passa por muitas árvores enquanto olha para trás, acabando por chegar a uma clareira. Para e descansa um pouco. Assim que levanta a cabeça repara numa CRIANÇA que a encara.

6.05 (P.M.) - PERFIL - ZOOM OUT

(Plano onde Vítor está do lado esquerdo e Kiva surge no fundo. A câmara faz zoom out lentamente.)

VÍTOR, de onze anos, tem cabelo e olhos castanhos. Veste um casaco com uma camisola e calças. Tem calçadas umas botas e carrega nas costas uma mochila. O telemóvel dele está do seu lado esquerdo.

6.06 (P.A.P.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA
(Plano com Vítor do lado esquerdo.)

Vítor está sentado a olhar apavorado para a fauna.

6.07 (P.A.P.) - TRASEIRO - CÂMARA FIXA
(Plano onde Vítor está do lado direito de perfil e Kiva no centro de frente a câmara está focada em Vítor, assim que Kiva roda a cabeça para a esquerda a câmara foca nela.)

Os dois ouvem um TIRO muito próximo deles. Vítor levanta-se assustado e corre um pouco. Kiva cai no chão.

6.08 (P.A.P.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA
(Plano focado em Vítor que está ao centro, assim que ele roda para olhar para Kiva a câmara foca nela.)

O rapaz para assim que ouve Kiva cair no chão e a queixar-se de dores. Ele vira-se e olha para ela.

6.09 (P.A.P.) - PICADO - CÂMARA FIXA
(Plano onde Kiva está no centro a olhar para a câmara.)

Kiva retribui o olhar.

6.10 (P.A.P.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA
(Plano com Vítor no centro.)

Vítor está a olhar para Kiva pensativo.

6.11 (P.F.H.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA
(Plano onde Kiva está no chão ao centro e Vítor se junta pela esquerda.)

Corre para ao pé da fauna e levanta-a, servindo de apoio.

Os dois caminham depressa, fugindo do que os ameaça.

7. EXT. ENTRADA DA FLORESTA - DIA

7.01 (P.P.) - 3/4 - PANORÂMICA DA DIREITA P/ESQUERDA
(Plano focado no sinal de proibição que está do lado

direito. Assim que Bárbara entra em campo do lado esquerdo a câmara roda para a esquerda.)

A entrada da floresta tem correntes velhas e sinais de proibição.

7.02 (P.M.) - FRONTAL 3/4 - CÂMARA FIXA

(Plano onde se vê Bárbara e a câmara está mais à esquerda enquanto Bárbara olha para a frente. Ela sai de campo pela direita.)

BÁRBARA, mãe de Vítor, na casa dos 30. Veste uma blusa branca, um casaco longo, umas calças e umas botas.

Bárbara encontra-se em frente à entrada da floresta impaciente. Tira o telemóvel da mala e liga para o filho.

BÁRBARA

Vá lá filho, atende...

Assim que a chamada vai para o voice-mail. Bárbara suspira e entra na floresta.

8. EXT. FLORESTA - DIA

8.01 (P.P.) - FRONTAL - STEADY CAM

(Plano focado no telemóvel de perfil do lado direito, os pés do caçador entram em campo do lado esquerdo.)

Quando o telemóvel de Vítor começa a TOCAR, uma mão agarra-o.

(Quando agarra o telemóvel a câmara segue o telemóvel até se ver o rosto do caçador e fixa-se aí.)

Um caçador, na casa dos 40, alto, barbudo, com cabelo e olhos escuros, usa uma camisa com um casaco por cima, calças e botas. Possui uma mochila tiracolo e uma caçadeira no ombro esquerdo.

(O caçador sai de campo pela direita.)

Olha para o telemóvel e a chamada vai abaixo. O caçador dirige o olhar para o caminho à sua frente e segue-o.

9. EXT. FLORESTA, LAGO - DIA

9.01 (P.F.H.) - TRASEIRO/PERFIL - CÂMARA FIXA

(Plano onde Kiva e Vítor surgem em campo detrás da câmara do lado esquerdo. Assim que se sentam ficam de perfil para

a câmara.)

Kiva e Vítor chegam até ao lago. O rapaz senta a fauna com calma.

Ela tira água com a mão e limpa a ferida.

Sem saber o que fazer, Vítor olha para ela de alto a baixo, confuso.

VÍTOR

Mmm? vou ver se tenho alguma coisa que te ajude...

Vítor tira a mochila das costas coloca-a do lado esquerdo e abre-a.

9.02 (P.P.) - ZENITAL - CÂMARA FIXA

Dentro dela estão dois cadernos, dois livros, um estojo, uma garrafa de água, meia sanduíche e um pacote de lenços de papel.

9.03 (P.M.) - 3/4 - CÂMARA FIXA

(Plano focado em Vítor câmara ligeiramente à direita.)

Vítor volta a olhar para Kiva e para a sua ferida.

VÍTOR

Foi uma bala que te fez isso?

9.04 (P.A.P.) - 3/4 - CÂMARA FIXA

(Plano focado em Kiva que está no centro e câmara ligeiramente do lado esquerdo.)

Kiva olha para ele e roda ligeiramente a cabeça para a esquerda.

9.05 (P.F.H) - PERFIL - CÂMARA FIXA

(plano igual ao 9.01)

Vítor tira os lenços de papel em conjunto com a garrafa de água. Abre a garrafa e molha um lenço de papel. Com cuidado, aproxima-se da perna dela. Kiva afasta-se, desconfiada. Vítor recua e mostra as duas mãos.

VÍTOR

Calma! Só te quero ajudar.

Kiva observa-o, ainda desconfiada. Vítor leva a mão esquerda ao peito.

VÍTOR

O meu nome é Vítor, já que ainda não nos conhecemos.

Kiva continua fixa nele. Passados uns segundos, relaxa e permite que a ajude. Vítor aproxima-se novamente da ferida e, calmamente, tenta afastar o pelo para conseguir limpar o excesso de sangue. Kiva queixa-se e Vítor faz-lhe festas para a acalmar.

9.06 (P.A.P.) - CONTRAPICADO - CÂMARA FIXA
(Plano igual ao 9.03.)

VÍTOR

Estás a ir muito bem.

O rapaz olha mais atentamente para a ferida e repara que não é um buraco fundo, mas sim um raspão um pouco queimado.

VÍTOR

Ok, boas notícias! Foi só um raspão.

9.07 (P.P.) - 3/4 - CÂMARA FIXA
(Plano focado na mochila que está do lado esquerdo e Kiva do lado direito.)

Kiva olha com curiosidade para a mochila de Vítor.

(Assim que Kiva agarra a mochila a câmara começa a focar-se nela.)

Agarra numa alça da mochila e aproxima-a. Explora com o olhar o seu interior e cheira.

9.08 (P.A.P.) - PERFIL - CÂMARA FIXA
(Plano focado em Vítor do lado direito quando ele olha para Kiva que está à esquerda a câmara foca-se nela. Criar profundidade de campo.)

Pega na meia sanduíche e retira o plástico envolvente. Dá duas dentadas na sanduíche. Vítor levanta-se.

9.09 (P.A.P.) - 3/4 - CÂMARA FIXA
(Plano igual ao 9.03 e 06.)

VÍTOR

Acho que estás melhor ago..

Vítor olha para a fauna a comer a sua sanduíche.

9.10 (P.A.P.) - PERFIL - CÂMARA FIXA
(Plano igual ao 9.08.)

Kiva para de mastigar e olha para o rapaz. Contraí as narinas.

9.11 (P.A.P.) - 3/4 - CÂMARA FIXA
(Plano igual ao 9.03, 06 e 09)

VÍTOR

Então... Eu ajudo-te a fugires,
 limpo-te a ferida e ainda comes a
 minha sandes?

9.12 (P.A.P.) - PERFIL - CÂMARA FIXA
(Plano igual ao 9.08 e 10.)

Kiva continua a olhar para ele. Engole o bolo alimentar e, lentamente, inicia uma outra dentada.

9.13 (P.A.P.) - 3/4 - CÂMARA FIXA
(Plano igual ao 9.03, 06, 09 e 11.)

VÍTOR

(gozando)

Força, já que começaste.

Kiva acaba a sua refeição com muito fervor. Vítor, ainda a olhar para ela, ri-se.

9.14 (P.A.P.) - 3/4 - CÂMARA FIXA
(Plano focado em Kiva ao centro câmara ligeiramente do lado direito.)

A fauna para e observa-o, desconfiada.

9.15 (P.M.) - 3/4 FRONTAL - TILT
(A câmara segue o movimento dos dois personagens. Vítor está à direita e Kiva à esquerda.)

Vítor sorri-lhe de volta.

Kiva aproxima-se de Vítor e acaricia-lhe o ombro com a cara. Vítor faz-lhe festas na cabeça.

VÍTOR

O que és?

Kiva olha para ele e arregala os olhos, sorrindo.

10. EXT. FLORESTA - DIA

10.01 (P.F.H) - 3/4 CONTRAPICADO - ZOOM IN

(Plano onde o caçador está do lado esquerdo, tem alguns ramos e galhos em 1º plano.)

O caçador está sentado em cima de um tronco, ao pé da nascente do rio.

10.02 (P.P.) - 3/4 PICADO - CÂMARA FIXA

(Plano focado no mapa. Parte do ombro e da parte de trás da cabeça do caçador estão em 1º plano.)

Estuda um mapa e marca uma cruz.

10.03 (P.A.P.) - CONTRAPICADO - CÂMARA FIXA

(Plano onde o caçador está ao centro.)

11. INT. SALA DO CAÇADOR - DIA

11.01 (P.A.) - 3/4 TRASEIRO - CÂMARA FIXA

(Plano focado nas costas do irmão do caçador que entra em campo pela esquerda.)

A sala é grande. É constituída por um sofá e uma mesa no centro, onde vemos o caçador e o seu IRMÃO.

CAÇADOR

(agressivamente)

A criatura é real! Eu já a vi.

IRMÃO

Estás a levar esta tua obsessão a um nível pouco saudável!

CAÇADOR

Ela é uma maldição que a natureza criou... Assim que morrer liberta-se daquele corpo amaldiçoado.

O irmão ri-se secamente.

IRMÃO

Tu não vês mais nada à frente.

11.02 (P.A.P.) - 3/4 FRONTAL - CÂMARA FIXA

(Plano onde o caçador está no centro e a câmara ligeiramente à esquerda.)

O caçador olha para o irmão enquanto fuma.

CAÇADOR

Vocês todos só sabem deitar
abaixo. Tu a Rafaela...

IRMÃO

Sabes bem que isto tudo
destruiu tudo o que tinhas com
ela. Ainda não percebeste?

O caçador olha para frente ignorando o irmão.

11.03 (P.A.) - 3/4 TRASEIRO - CÂMARA FIXA

(Plano igual ao 11.01, o irmão sai de campo pela esquerda.)

IRMÃO

Pareces um gaiato a ir para o
mato atrás de uma coisa
imaginária.

O irmão coloca as mãos na cintura impaciente e depois acaba
por sair da sala, deixando o irmão a olhar para o vazio.

12. EXT. FLORESTA - DIA

12.01 (P.P.) - FRONTAL - TILT DE BAIXO P/CIMA

**(Plano onde o papel é amachucado a câmara roda para cima
até se ver o rosto do caçador.)**

O caçador amachuca o mapa e, stressado, guarda-o na
mochila.

12.02 (P.P.) - PERFIL - CÂMARA FIXA

(Plano onde se vê a mochila.)

Tira uma flauta de Pan, acaba de fumar e apaga o cigarro.
Prestes a atirar o cigarro, para um momento e coloca o
cigarro num lenço de papel, guardando-o consigo.

12.03 (P.F.H.) - PERFIL - TILT

**(Plano com o caçador ao centro e a câmara ligeiramente à
esquerda, a câmara segue o movimento do caçador. O caçador
sai de campo pela esquerda.)**

Levanta-se e começa a FLAUTA DE PAN, enquanto caminha.

13. EXT. LAGO - DIA

13.01 (P.M.) - FRONTAL - TILT DE BAIXO P/CIMA

**(Plano começa na cintura de Vítor e vai subindo até chegar
ao rosto.)**

Vítor está com um livro de matemática na mão, enquanto

imita um professor dele.

VÍTOR
(gozando)
Vitor! És pior do que uma
galinha, sempre a cacarejar para
o teu colega.

13.02 (P.F.H.) - PERFIL - CÂMARA FIXA
(Plano onde Kiva está do lado esquerdo e Vítor à direita.)

Kiva sorri enquanto bate PALMAS. Vítor sorri de volta e fecha o livro, arruma-o na mochila.

VÍTOR
(tristemente)
Não falava assim com alguém há
algum tempo...

Kiva sente tristeza na voz do amigo. Aproxima-se dele e coloca a mão no seu ombro. Vítor olha para ela e sorri.

VÍTOR
É na boa... ultimamente também não
me tenho esforçado para estar com
amigos.

Vítor pega em várias pedras e levanta-se.

13.03 (P.A.P) - FRONTAL 3/4 - TILT
(Plano com Vítor do lado esquerdo.)

Chega perto da borda do lago e atira a pedra para longe.

VÍTOR
(tristemente)
Eu só queria passar algum tempo
com o meu pai.

Atira uma segunda pedra.

VÍTOR
A minha mãe acha que ele é mau
para nós...

13.04 (P.A.P.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA
**(Plano com Kiva ao centro e a câmara ligeiramente
à direita.)**

Kiva olha tristemente para Vítor.

13.05 (P.A.P.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA
(Plano igual ao 13.03)

O rapaz retribui-lhe o olhar.

VÍTOR

Tu sabes o meu nome, mas eu não
sei o teu.

13.06 (P.A.P.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA
(Plano igual ao 13.04.)

Kiva pisca os olhos enquanto observa Vítor pensativo,
confusa.

13.07 (P.A.P.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA
(Plano focado em Vítor, vê-se a parte de trás da cabeça de Kiva.)

VÍTOR

Não tens nome? Mmm...

Kiva inclina a cabeça para o lado esquerdo.

VÍTOR

(gritando)

Kiva!

13.08 (P.A.P.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA
(Plano igual ao 13.04 e 06.)

A fauna dá um salto e SOPRA para Vítor, que se ri.

13.09 (P.A.P.) - FRONTAL CÂMARA FIXA
(Plano igual ao 13.07.)

VÍTOR

Desculpa, não te queria assustar.
Kiva, que achas? Gostas do nome?

13.10 - (P.A.P.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA
(Plano igual ao 13.04 e 06 e 08.)

A fauna pisca os olhos outra vez e sorri, abanando a cabeça
positivamente. O rapaz sorri.

13.11 - (P.A.P) - FRONTAL - TILT
(Plano igual ao 13.07, mas a câmara segue o movimento dos personagens.)

VÍTOR

É o nome de uma cantora que
adoro!

Kiva salta para cima dele e abraça-o contente.
Vítor procura nos bolsos do casaco.

VÍTOR

Tenho de tirar uma foto contigo!

Kiva olha admirada para o amigo quando, de repente, ouve ao longe o som da sua FLAUTA DE PAN. Levanta-se rapidamente e segue o SOM.

Vítor, confuso por não saber do seu telemóvel, volta a olhar para Kiva e repara que ela já se encontra bastante longe.

VÍTOR

(gritando)

Oi! Espera, onde vais?!

O rapaz levanta-se, agarra na mochila e corre atrás dela.

14. EXT. FLORESTA - DIA

14.01 (P.A.P) - FRONTAL - STEADY CAM

(Plano focado em Bárbara que está no centro, a câmara segue o andar dela. Quando Bárbara para a câmara fixa até ela sair de campo pela direita.)

Enquanto caminha, Bárbara tenta ligar ao filho, mas não tem rede.

Bárbara

(sussurrando)

Não, não, vá lá!

Para e ouve o SOM de um instrumento, roda ligeiramente e segue esse SOM.

15. EXT. FLORESTA - DIA

15.01 (P.A.) - TRASEIRO - CÂMARA À MÃO

(Plano focado em Vítor no centro, a câmara segue a corrida.)

Sem saber para onde se dirigir, Vítor corre aleatoriamente pelo meio das árvores.

VÍTOR

Kiva, onde estás? Por favor, não
me deixes sozinho.

Vítor continua a correr até que tropeça numa pedra. Solta um GRITO de dor abafado.

15.02 (P.A.P.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA

(Plano focado em Vítor a olhar para a frente e a câmara à frente.)

Quando levanta a cabeça, ouve um TIRO. Solta um GRITO e encolhe-se.

16. EXT. FLORESTA - DIA

16.01 (P.F.H) - 3/4 - CÂMARA FIXA

(Plano focado em Kiva que surge da esquerda.)

Assim que ouve o grito de Vítor, Kiva para de correr. Volta atrás.

16.02 (P.P.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA

(Plano focado numa pedra do lado direito, os pés de Kiva passam pela câmara pelo lado esquerdo.)

16.03 (P.M.) - TRASEIRO - TILT

(Plano onde Vítor está deitado no chão do lado direito e Kiva aparece em campo do lado esquerdo. A câmara move-se ligeiramente para baixo.)

Chega perto de uma pequena clareira.

Vítor está estendido no chão, a choramingar.

Kiva aproxima-se dele e tenta atrair a sua atenção, mas sem sucesso.

16.04 (P.M.) - PERFIL - ZOOM IN

(Plano com Kiva do lado esquerdo e Vítor à direita.)

Agarra os seus braços, encosta a testa na sua cabeça e começa a TRAUTEAR uma canção.

Curioso, Vítor levanta a cabeça e olha fixamente para a fauna.

VÍTOR

(admirando)

Uau... A tua voz é linda.

Kiva continua a TRAUTEAR enquanto Vítor está fixo nela. O som da FLAUTA DE PAN começa a acompanhar a canção de Kiva.

A fauna e o rapaz olham na direção do som.

16.05 (P.A.P.) - TRASEIRO - TILT DE BAIXO P/CIMA
(Plano onde se vê as cabeças de Kiva e Vítor. O caçador está em 2º plano no centro.)

16.06 (P.A.P.) - CONTRAPICADO - CÂMARA FIXA
(Plano com o caçador ao centro.)

Ambos veem o caçador, que abana a flauta.

16.07 (P.M.) - 3/4 PICADO - TILT/ CÂMARA FIXA
(Plano com Kiva e vítor em 2º plano. O caçador está de costas em 1º plano à esquerda. a câmara segue o levantar dela.)

Kiva levanta-se rapidamente, mas o caçador ergue a arma na sua direção. Vítor levanta-se vagarosamente, sem desviar o olhar do caçador.

16.08 (P.A.P.) - 3/4 PICADO - CÂMARA FIXA
(Plano com Vítor ao centro e a câmara ligeiramente à direita.)

VÍTOR
 (assustado)
 Por favor, não dispare.

16.09 (P.A.P.) - CONTRAPICADO - STEADY CAM
(Plano igual ao 16.06.)

O caçador dá um passo lento em frente.

CAÇADOR
 Ela é linda, não é?

16.10 (P.A.P.) - 3/4 PICADO - CÂMARA FIXA
(Plano igual ao 16.08.)

Vítor acena com a cabeça positivamente.

16.11 (P.A.P.) - CONTRAPICADO - CÂMARA FIXA
(Plano semelhante ao 16.06 e 09.)

CAÇADOR
 Sai daqui rapaz! Só quero a fauna.

16.12 (P.A.P.) - 3/4 PICADO - CÂMARA FIXA
(Plano igual ao 16.08 e 10.)

VÍTOR

(aborrecido)

O nome dela é Kiva! Não tens o direito de lhe fazer isto.

16.13 (P.A.P.) - 3/4 PERFIL, CONTRAPICADO - CÂMARA FIXA
(Plano semelhante 16.06, 09 e 11.)

O caçador fixa o olhar em ambos.

17. EXT. PARQUE DA CIDADE - TARDE

17.01 (P.G.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA

(Plano com um banco do lado direito onde está a mala do caçador. O caçador e a mulher encontram-se do lado esquerdo só se vê até aos ombros.)

O caçador está a conversar com a mulher. O caçador veste outro casaco, blusa, calças e sapatos.

CAÇADOR

Não me faças isso...

17.02 (P.A.P.) - FRONTAL 3/4 - CÂMARA FIXA

(Plano onde a cabeça do caçador está do lado esquerdo vista de trás e a mulher está de frente do lado direito.)

MULHER

(aborrecida)

Claramente... ir para o mato atrás de uma lenda qualquer que uns velhotes gostam de contar, é mais importante do que estar comigo André.

17.03 (P.A.P.) - FRONTAL 3/4 - CÂMARA FIXA

(Plano onde o caçador está de frente e a mulher do lado direito, vê-se a parte traseira da cabeça. Ela move-se para a esquerda até sair de campo.)

A mulher dá meia volta e afasta-se, deixando o caçador triste. À medida que ela vai embora, ele começa a ficar cada vez mais chateado.

18. EXT. FLORESTA - DIA

18.01 (P.P.) - 3/4 PICADO - CÂMARA FIXA

(Plano focado no telemóvel. Vê-se parte da cabeça de Bárbara de costas do lado esquerdo.)

O telemóvel de Bárbara continua sem rede.

18.02 (P.A.P.) - FRONTAL - STEADY CAM

(Plano com Bárbara ao centro a câmara acompanha os passos dela. Para quando ela para.)

Vagueia pela floresta, ainda sem saber do filho.

BÁRBARA
(gritando)

Vítor!

Bárbara continua a caminhar até que o telemóvel apanha sinal. Liga ao filho. Assim que a chamada conecta com o telemóvel do filho, ouve-se o TOQUE do dispositivo de Vítor, um pouco distante.

(Bárbara sai de campo pela direita passando pela câmara.)

Corre na direção do som.

19. EXT. FLORESTA - DIA

19.01 (P.P.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA

(Plano focado nos olhos do caçador.)

O caçador continua com o olhar fixo nos dois, até se ouvir o telemóvel de Vítor.

19.02 (P.M.) - FRONTAL, CONTRAPICADO - CÂMARA FIXA

(Plano focado em Kiva do lado esquerdo e Vítor à direita de costas para a câmara e o caçador em 2º plano.)

O homem tira da mochila o telemóvel de Vítor.

CAÇADOR

(gozando)

A tua mãe chama por ti. Vai ter com ela, mas é.

O caçador atira o telemóvel para o lado direito.

19.03 (P.A.P) - FRONTAL PICADO - CÂMARA FIXA

(Plano com Vítor ao centro.)

VÍTOR

(chateado)

Não me estrague o telemóvel!

19.04 (P.P.) - 3/4 CONTRAPICADO - TILT

(Plano onde Vítor aparece do lado direito, assim que agarra o telemóvel a camara roda para cima.)

Vítor corre para o apanhar, mas a chamada cai deixando o rapaz triste.

Vítor tenta ligar para a mãe, mas esta não tem rede.

(Assim que Vítor olha para o caçador a câmara foca-se no caçador.)

O caçador volta a erguer a arma e prepara-se para premir o gatilho. Vítor desvia os olhos do telemóvel e, assim que olha para o caçador, levanta-se, larga o telemóvel e corre ao seu encontro.

19.05 (P.P.) - PERFIL - CÂMARA FIXA
(Plano focado no gatilho.)

O caçador PRIME O GATILHO.

19.06 (G.P.) - FRONTAL - TILT
(Plano focado no rosto de Vítor que está ao centro a câmara acompanha os movimentos dele.)

Vítor é empurrado para o lado direito.

19.07 (P.S) - PERFIL - STEADY CAM
(Plano subjetivo da visão de vítor, onde a mãe está à esquerda e o caçador à direita.)

A bala acerta na mãe de Vítor que empurrou o filho e desviou-o da trajetória da bala.

É alvejada no lado esquerdo do abdómen. Bárbara cai no chão e Vítor congela.

19.08 (P.A.P.) - 3/4 FRONTAL - CÂMARA FIXA
(Plano com o caçador mais à direita.)

O caçador fica sem reação, e deixa cair a arma no chão.

19.09 (P.A.) - PERFIL - CÂMARA FIXA
(Plano com Bárbara deitada mais ao centro e de costas para a câmara. Kiva aproxima-se dela do lado direito e senta-se.)

Kiva corre para socorrer Bárbara colocando-se de joelhos ao lado dela.

19.10 (P.A.P.) - 3/4 FRONTAL CONTRA PICADO - TILT
(Plano onde a câmara acompanha o movimento de Vítor que está centrado mas virado para a direita.)

Vítor aproxima-se lentamente e ainda surpreso pelo que aconteceu. Senta-se de joelhos ao lado da mãe.

VÍTOR
(chorando)

Mãe! Não, por favor, não feches os
olhos...

19.11 (P.A.P.) - 3/4 FRONTAL PICADO - CÂMARA FIXA
**(Plano com Bárbara do lado esquerdo e parte da cabeça de
Vitor está à direita de costas para a câmara.)**

Bárbara coloca as mãos no rosto do filho.

BÁRBARA
Finalmente, encontrei-te...

19.12 (P.A.P.) - 3/4 FRONTAL CONTRAPICADO - CÂMARA FIXA
(Plano semelhante ao 19.10.)

Vitor continua a chorar e a pedir desculpas à mãe.
Sem saber o que fazer, o menino olha para a fauna.

VÍTOR
(chorando)
Por favor, ajuda-a...

19.13 (P.A.P.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA
(Plano focado em Kiva ao centro mas virada para a esquerda.)

Kiva olha para a ferida e de seguida para Vitor.

A fauna contrai as narinas durante algum tempo.

19.14 (P.P.) - PERFIL - CÂMARA FIXA
**(Plano com a mão direita ao centro. Sai de campo para
cima.)**

Aperta a mão direita e leva-a ao corno branco.

19.15 (P.P.) - 3/4 FRONTAL - CÂMARA FIXA
(Plano focado no corno branco. A mão surge à direita.)

Com força, tenta removê-lo.

19.16 (G.P.) - 3/4 FRONTAL - ZOOM IN
(Plano focado no rosto de Kiva que está à direita.)

Começa a GANIR de dor enquanto o corno fragilizado se
parte.

19.17 (P.A.P.) - 3/4 CONTRA PICADO - CÂMARA FIXA
(Plano igual ao 19.10 e 12.)

Vítor dirige-lhe um olhar confuso. Quando ouve o ESTALO do corno assusta-se e fica um pouco horrorizado.

VÍTOR
Que estás a fazer?

Quando ouve o ESTALO do corno assusta-se e fica um pouco horrorizado.

19.18 (P.A.T) - FRONTAL - CÂMARA FIXA
(Plano com a mãe de vítor deitada e Kiva do lado direito.)

Assim que a fauna retira o corno, leva o líquido contido nele até à ferida recentemente feita.

19.19 (P.P.) - PICADO - CÂMARA FIXA
(Plano focado na ferida.)

Verte-o em cima da pele danificada.

19.20 (P.A.P.) - 3/4 FRONTAL PICADO - CÂMARA FIXA
(Plano igual ao 19.11.)

Bárbara contrai-se de dores.

19.21 (P.F.H) - 3/4 FRONTAL - ZOOM OUT
(Plano com a cabeça do caçador de costas para a câmara do lado esquerdo, Kiva, Bárbara e Vítor estão à direita em 2º plano.)

Kiva larga o corno e, lentamente, vira-se para o caçador. Levanta-se e caminha na sua direção.

19.22 (P.A.P) - 3/4 CONTRAPICADO - CÂMARA FIXA
(Plano focado no caçador ao centro.)

O homem dá alguns passos para trás.

19.23 (P.A.P) - 3/4 FRONTAL - STEADY CAM
(plano com Kiva ao centro a câmara acompanha o andar dela.)

Kiva corre e, enquanto GRITA, atinge o caçador.

19.24 (P.M.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA

Vítor que está a olhar para a mãe assim que ouve o GRITO do caçador assusta-se e olha para Kiva e o caçador, estupefacto.

19.25 (P.F.H.) - TRASEIRO - CÂMARA FIXA
(Plano com Kiva ao centro, assim que ela recupera a flauta

vira-se para trás.)

Kiva larga o caçador, deixando o corno preto para trás, enquanto um líquido da mesma cor escorre.

A fauna vai até à mochila do caçador e recupera a sua flauta de Pan.

20.EXT. ENTRADA DA FLORESTA - TARDE

20.01 (P.S.) - FRONTAL - STEADY CAM

(Plano Subjetivo da visão de Bárbara.)

Bárbara sente o corpo em andamento e desperta com algumas dores.

20.02 (P.M.) - FRONTAL - CÂMARA À MÃO

(Plano com Bárbara no centro, Kiva do lado esquerdo e Vítor à direita. A câmara acompanha o andar dos três.)

Repara que Kiva a está a ajudar a andar e Vítor está do outro lado a dar algum suporte.

20.03 (P.F.H.) - PERFIL - CÂMARA FIXA

(Plano onde os três personagens surgem à esquerda.)

Assim que chegam à entrada da floresta, Kiva larga Bárbara e olha para Vítor.

VÍTOR

Obrigado por a salvares.

Kiva acena positivamente.

20.04 (P.M.) - 3/4 PICADO - CÂMARA FIXA

(Plano focado em Vítor de frente do lado direito e Kiva de costas do lado esquerdo.)

VÍTOR

Não devias ficar na floresta. Ele ainda lá está...

20.05 (P.M.) - 3/4 CONTRAPICADO - CÂMARA FIXA

(Plano com Kiva ao centro.)

Kiva olha para o rapaz e acena negativamente.

20.06 (P.M.) - 3/4 PICADO - CÂMARA FIXA

(Plano igual ao 20.04.)

Vítor olha triste, para ela e suspira.

VÍTOR

Prometo que não me vou esquecer do
que fizeste.

20.07 (P.M.) - 3/4 CONTRAPICADO - TILT
**(Plano semelhante ao 20.05, mas a câmara desce com
Kiva.)**

Kiva coloca-se de cócoras.

20.08 (P.M.) - PERFIL - CÂMARA FIXA
(Plano com Kiva a esquerda e Vítor à direita.)

Kiva sorri e Vítor retribui-lhe. A fauna chama-o e estende-
lhe a flauta de Pan. Vítor aproxima-se e olha para ela
admirado.

VÍTOR

Não posso aceitar. Esta flauta é
importante para ti.

20.09 (P.M.) - 3/4 CONTRA PICADO - CÂMARA FIXA
(Plano semelhante ao 20.05 e 07.)

Kiva aponta para Vítor e depois cruza os braços ao peito
num gesto de abraço.

Vítor sorri e aceita a flauta.

20.10 (P.F.H) - 3/4 FRONTAL - CÂMARA FIXA
**(Plano focado em Bárbara no centro. Vítor entra em plano do
lado esquerdo.)**

Vítor volta para ao pé da mãe e acena a Kiva.

Vítor

Até um dia, Kiva.

20.11 (P.A.P.) - 3/4 FRONTAL - CÂMARA FIXA
(Plano com Bárbara ao centro.)

Bárbara agarra na mão do filho, olha para Kiva e SUSSURRA-
LHE um "obrigada".

20.12 (P.A.P) - 3/4 TRASEIRO - CÂMARA FIXA
**(Plano com Vítor e Bárbara ao centro e Kiva de costas para
a câmara do lado esquerdo, assim que roda sai de plano do
lado esquerdo.)**

A fauna olha para os dois a afastarem-se, e passados uns
segundos roda para trás e caminha.

Início da animação 2D.

21.EXT. FLORESTA - TARDE

21.01 (P.P) - PERFIL - TRAVELLING

(Plano onde a câmara acompanha os cascos de Kiva da direita p/esquerda.)

Kiva caminha e TRAUTEIA a mesma canção que cantou para Vítor.

21.02 (P.F.H) - ZENTIAL - CÂMARA FIXA

(Plano onde Kiva surge no lado esquerdo em baixo e vai p/cima.)

Passa pelo lugar onde lutou com o caçador. Ela olha para o caçador que está a chorar.

21.03 (P.P.) - TRASEIRO - CÂMARA FIXA

(Plano onde a câmara está rente ao chão, os cascos de Kiva aparecem de cima e vão para a frente.)

Chega até uma pedra grande.

21.04 (P.M.) - PERFIL - ZOOM OUT

(Plano onde a mão de Kiva surge da esquerda e assim que pousa na pedra a câmara faz zoom out.)

Debruça-se sobre esta com um joelho no chão. Coloca ambas as mãos na rocha e, com a cabeça baixa, respira profundamente.

21.05 (P.A.P) - FRONTAL - CÂMARA FIXA

(Plano com Kiva ao centro onde vemos do nariz até ao peito.)

Ambos os líquidos se misturam e transformam-na em pedra. Assim que se transforma numa estátua o peito dela racha.

Fim da animação 2D.

CRÉDITOS.

22. EXT. FLORESTA - VERÃO, DIA

22.01 (P.P.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA

(Plano focado nos destroços, Vítor entra em Campo de frente e aproxima-se dos destroços.)

Vítor agora adolescente, veste uma camisola e uns calções, juntamente com umas sapatilhas. Transporta nas costas a sua mochila.

Caminha pela floresta. Assim que chega ao local onde os dois líquidos se uniram.

(Assim que Vítor para a câmara foca-se nos pés dele.)

Repara num monte de pedra partida no chão.

22.02 (P.A.P.) - TRASEIRO - CÂMARA À MÃO

(Plano começa com Vítor de trás assim que chama por Kiva a câmara começa a rodar até ficar de frente a Vítor fixando. Quando Kiva aparece e Vítor roda para a ver a câmara foca nela.)

VÍTOR
(gritando)

Kiva!

O rapaz ouve uns ARBUSTOS mexerem-se atrás dele. Vira-se e depara-se com uma jovem de cabelo prateado solto.

Está a usar um vestido branco e uma coroa de rosas na cabeça.

22.03 (P.A.P.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA

(Plano com Kiva ao centro.)

Kiva sorri-lhe.

22.04 (P.A.P.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA

Vítor abre a boca admirado.

22.05 (P.P.) - FRONTAL - CÂMARA FIXA

(Plano que mostra os pés de Kiva.)

Olha para os pés dela.

22.06 (P.A.P.) - 3/4 - STEADY CAM

(Plano igual ao 22.04, mas Vítor caminha na direção de Kiva.)

Vítor caminha lentamente na sua direção.

22.07 (P.M.) - PERFIL - ZOOM OUT

(Plano onde Vítor entra em campo pela esquerda e Kiva pela direita, assim que Vítor começa a tocar a flauta a câmara faz zoom out.)

KIVA

Ví...tor.

Tira a mochila das costas e agarra na flauta de Pan. Olha para Kiva e começa a tocá-la.

Kiva olha para Vítor a TOCÁ-LA e começa a rodopiar.

FADE OUT.

FIM