



UnB

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAIS E PUBLICIDADE

VITÓRIA SANTOS

“O POÇO DO FIM DO MUNDO”

Roteiro e Criação de Personagens para Animação

Brasília, DF

Junho/2016



UnB

VITÓRIA SANTOS

“O POÇO DO FIM DO MUNDO”

Roteiro e Criação de Personagens para Animação

Produto apresentado à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação Audiovisual – sob a orientação da Professora Erika Bauer.

Brasília, DF

Junho/2016

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAIS E PUBLICIDADE

VITÓRIA SANTOS

“O POÇO DO FIM DO MUNDO”

Roteiro e Criação de Personagens para Animação

Projeto aprovado em ___/___/___ para obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Social – Habilitação Audiovisual

BANCA EXAMINADORA

Erika Bauer (Orientadora)

Dácia Ibiapina da Silva

Denise Moraes Cavalcante

Gabriela Pereira de Freitas (Suplente)

Dedico este projeto a todos que fizeram valer a pena chegar até aqui.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais, Charles Moreira Pinto dos Santos e Gisele Martins Santos, que nem sempre acreditam que aquilo que estou fazendo é o certo, mas que sempre vão assinar embaixo de qualquer caminho que eu decidir seguir.

Aos meus avós, João Correia dos Santos, Maria das Graças Moreira Pinto dos Santos e Raimunda Monteiro de Melo, que mesmo distantes sempre estiveram presentes durante a minha trajetória escolar e acadêmica.

À minha tia-avó Maria Rosalba Correia dos Santos, por me ensinar desde pequena os caminhos e arquétipos do Tarot. E aos amigos Ana Mendes, Anna Soares, César Daher, Isabel Ilha e Letícia Leal, por me inspirarem a aprender mais sobre o tema.

Às irmãs que a vida me deu, as meninas do That's All Folks, Bruna Chan, Fabiane Coelho e Luiza Chaves. Por todos os momentos que passamos juntas. Vocês são uma irmandade que quero manter para a vida.

Ao Gabriel Frutuoso, por sempre segurar a minha mão e acreditar em mim. Por sempre ser essa pessoa maravilhosa.

A todos os meus amigos, colegas e pessoas sensacionais que fizeram parte da minha vida acadêmica. Certas lembranças irei guardar com um carinho imenso por toda a minha vida.

Ao Adalberto Sampaio, Caio Mota e, novamente, à Anna Soares, que me deram a maior força com as ilustrações, me ajudaram a finalizar as artes e me ensinaram coisas importantíssimas sobre ferramentas que eu não utilizava antes deste projeto.

À Isabela Rodrigues Pereira e sua mãe Stela Rodrigues Pereira, por me ajudarem com os retoques finais da apresentação e com a revisão de texto.

À minha orientadora Erika Bauer, por me guiar em momentos cruciais e de desespero. Por acreditar neste projeto. Aos outros membros da banca examinadora, Dácia Ibiapina, Denise Moraes e Gabriela de Freitas, que gentilmente aceitaram o convite para avaliar este projeto.

À Classificação Indicativa, um lugar onde pude crescer e conhecer pessoas maravilhosas. A todos os superiores, por sempre acreditarem no meu potencial. E às amizades que fiz com um grupo muito especial de estagiários, que sempre me proporcionam momentos de alegria.

Ao grande amigo que serviu de inspiração para Gael, por tudo. Sem você, essa história não existiria.

Aos queridos amigos de ensino médio Andressa Pasqualini, Carolina Mignon e Nicolau Queiroz, por sempre me enviarem energias positivas.

Aos funcionários da Secretaria da FAC e, principalmente, ao Rogério. Que sempre cuidou de mim com um carinho imenso e sempre resolveu os meus problemas burocráticos durante a graduação.

À Universidade de Brasília, por ser esse lugar maravilhoso, que foi para mim um segundo lar e refúgio. Devo tudo o que tenho e que sou hoje, à essa instituição.

Muitos de meus filmes possuem fortes protagonistas femininas - meninas valentes e autossuficientes que não pensam duas vezes sobre lutar pelo que acreditam com todo o seu coração. Elas precisarão de um amigo, ou um suporte, mas nunca um salvador. Qualquer mulher é tão capaz de ser uma heroína como qualquer homem.

Hayao Miyazaki

RESUMO

O produto deste Trabalho de Conclusão de Curso consiste em um roteiro para uma animação, juntamente da concept art dos personagens. Foi detalhada a construção do roteiro junto da análise de arquétipos, para que depois os personagens pudessem ser construídos.

Palavras-chave:

Roteiro, Animação, Concept art, Protagonista Feminina, Arquétipos, Narrativa.

ABSTRACT

The product of this Completion of Course Work consists in a script for an animation, with the concept art of characters. It has the detailed process of the construction of the scrip with the analysis of archetypes, so after that the characters could be build.

Keywords:

Script, Animation, Concept Art, Female Protagonist, Archetypes, Narrative

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	09
2. JUSTIFICATIVA	10
3. OBJETIVOS	11
4. REFERENCIAL TEÓRICO	12
4.1 O Poço do Fim do Mundo.....	12
4.2 Construção de um roteiro.....	13
4.3 Carl Jung e o estudo de Arquétipos.....	13
4.4 Laços entre irmãs.....	15
4.5 Hayao Miyazaki.....	16
4.6 Concept Art.....	17
5. METODOLOGIA	19
5.1 Criação do Roteiro.....	19
5.2 Criação de Personagens e Elementos.....	20
5.3 Storyline.....	27
5.4 Sinopse.....	27
5.5 Argumento.....	27
5.6 Roteiro.....	31
6. CONCLUSÃO	75
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
8. FILMOGRAFIA	77

1- INTRODUÇÃO

A carta de Tarot denominada de *A Roda da Fortuna* diz que a vida é composta por um grande ciclo. E com esta memória, mais um ciclo se fecha, o fim da graduação em Comunicação Social, habilitação em Audiovisual.

Desde o início do presente trabalho, houve o constante desejo em desenvolver um produto que lidasse com aspectos relacionados ao feminino e fantasia. O resultado é a história da valente Emma, que busca pelo desconhecido Poço do Fim do Mundo para ajudar sua família.

A jornada dessa personagem é a minha própria. Ao me reencontrar com a energia feminina durante os anos de graduação e agregar conceitos de irmandade, coragem e força; passar por um estudo sobre Arquétipos enquanto revia alguns estudos sobre psicologia que haviam sido esquecidos após o ensino médio e, também ao assumir para mim que o meu sonho é trabalhar com animação e criação de personagens, concluo mais um passo importante e sigo em frente a caminho de uma nova vida.

2- JUSTIFICATIVA

Desde pequena a animação fez parte da minha vida. Seja através dos filmes da Disney/Pixar, dos clássicos do Cartoon Network ou até mesmo da animação japonesa. O tipo de narrativa fantástica sempre me atraiu e a estética das películas era algo que me agradava. Durante a graduação surgiu a ideia de, quem sabe um dia, trabalhar neste ramo do audiovisual. Mas como eu deveria, se matérias relacionadas ao tema são inexistentes no meu departamento? Pesquisei sobre fazer mobilidade para algum outro estado, mas os contras sempre seguiram mais fortes do que os prós. Cheguei à conclusão que era possível estudar animação enquanto inserida no contexto de universitária no Brasil, mas que este seria um passo quase que impossível. Então, por fora, procurei aulas de desenho, realizei disciplinas do Departamento de Artes e estudei pela internet.

Devo confessar que quando comecei a cursar as disciplinas finais do curso de Audiovisual, o desespero apareceu. Afinal, formar é mais uma etapa de passagem para o que chamam de “vida adulta”. Convenhamos, eu particularmente não sou uma pessoa para o “Cinema Independente”. Como eu deveria realizar um projeto de um filme como todos os outros colegas se essa não era a parte da graduação que me atraía? Escrever uma monografia também não aquietava meus anseios, que almejavam por um produto, algo que tivesse um mínimo de concreto.

Parei de me enganar e assumi aquilo que eu gostava de verdade, mesmo que não fosse comum dentro da comunidade acadêmica. A ideia surgiu de criar um roteiro para uma animação e confeccionar a Concept Art – a área que mais me atrai no ramo da animação – dos personagens deste. A empreitada também é a esperança de que o assunto seja mais discutido durante o curso de Cinema e quem sabe, deixar um incentivo para outros alunos que desejam trabalhar com essa temática.

3- OBJETIVOS

3.1- OBJETIVO GERAL

Desenvolver o passo a passo da construção de um roteiro de animação, juntamente com os aspectos simbólicos que estão presentes durante o método e encaixar a Concept Art para uma animação 2D durante o processo.

3.2 OBJETIVO ESPECÍFICO

- Estudar o processo da criação de um roteiro e dos personagens de uma animação
- Escrever um roteiro para uma película de animação
- Criar a concept art dos personagens principais da obra

4- REFERENCIAL TEÓRICO

Para fundamentar o estudo, foram realizadas pesquisas de obras que dialogam entre si, na literatura, na psicologia e no cinema.

4.1- O Poço do Fim do Mundo

Considerando que frequentemente autores recorrem a personagens de temáticas já desenvolvidas em outras narrativas, o roteiro deste projeto teve como inspiração um conto de fadas do livro de domínio público de 1890, *English Fairy Tales*, por Joseph Jacobs. O conto original, retrata uma jovem cujo pai havia se casado de novo após a morte de sua mãe. A nova madrasta, por inveja, mandaria sua enteada em uma viagem sem volta com o único propósito de se livrar da menina.

Até que, um dia, a madrasta pensou em se livrar dela, então ela lhe entregou uma peneira e disse: "Vá e encha isso no Poço do Fim do Mundo e traga até em casa para mim cheio, ou uma desgraça ocorrerá a você." Ela pensou que a menina nunca seria capaz de encontrar o Poço do Fim do Mundo, e, se o fizesse, como ela poderia trazer para casa uma peneira cheia de água? (JACOBS, 1890, p. 215, tradução nossa)

Quando a personagem encontra alguém que lhe dá a localização do Poço e efetivamente o encontra, é desafiada com o fato de que possui apenas uma peneira em mãos para levar de volta a água prometida. Ela chora e é amparada por um sapo, que dá a solução de como ela levará a água para casa com a condição de que ela deve cumprir seus desejos durante uma noite.

Ao retornar, protagonista é recebida pela fúria de sua madrasta, que insiste que a menina cumpra a promessa feita ao animal. Após uma série de pedidos inusitados, o sapo insiste que a personagem corte-lhe a cabeça. No momento em que esse pedido final é realizado, um príncipe aparece diante das duas mulheres. O príncipe se casa com a personagem principal e o conto termina neste ponto.

4.2- Construção de um roteiro

Conforme a principal referência, o conto sobre o Poço do Fim do Mundo, já estava definida, um segundo estudo deveria começar: o da estruturação do roteiro.

O ato de contar uma história não ocorre de um dia para o outro. Quando se elabora um roteiro, principalmente um que é em grande parte influenciado por outra história ou conto, deve-se ter um cuidado redobrado para não perder parte importante de sua essência.

Como Robert McKee retrata em seu livro *Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro*; todo o processo começa com a uma seleção de eventos que criam uma série de mudanças na vida ou rumo de um personagem. A partir desse momento, essas mudanças são experimentadas por meio de valores, que representam qualidades universais da experiência humana e que variam do positivo ao negativo, e finalmente são alcançadas através do conflito. Ou seja, um personagem só conseguirá mudar algo se ele passar por um conflito que é motivado por uma série de eventos. Utilizando o conto original do Poço do Fim do Mundo como exemplo, se o pai da protagonista não tivesse se casado novamente, a menina não teria uma péssima madrasta que a faria buscar a água do poço e provavelmente ela viveria uma vida que não valeria a pena ser contada. Ou seja, se tal evento não tivesse ocorrido, o conflito não existiria e, conseqüentemente, a história também não.

4.3- Carl Jung e o estudo de Arquétipos

Ao passo que os eventos que iriam ocorrer se encontravam no caminho de serem estruturados, a execução deste roteiro de animação trouxe à tona questionamentos acerca de Arquétipos, como estes influenciam o pensamento humano e como atuam em uma narrativa.

A palavra Arquétipo, do grego *ARKHETYPON*, pode ser dividida entre *ARKHÉ*, que significa "origem, inicial" e *TYPOS*, que traduz-se em "impressão, marca". Ou seja, pode-se dizer que um arquétipo define algo que fora o primeiro a ser feito em determinado molde. O termo, segundo a psicologia analítica, faz

referência às condições que estão inseridas no desenvolvimento da psique humana.

Segundo os estudos de Carl G. Jung, o inconsciente pode ser dividido entre pessoal e coletivo. O primeiro citado é completamente relacionado à aspectos de cunho emocional e são adquiridos durante a vida. Já o inconsciente coletivo é conhecido como a camada mais profunda da psique e não é absorvido individualmente, mas sim, obtido através de hereditariedade e de tradições. Este é composto essencialmente pelos arquétipos.

"O homem primitivo não se interessa pelas explicações objetivas do óbvio, mas, por outro lado, tem uma necessidade imperativa, ou melhor, a sua alma inconsciente é impelida irresistivelmente a assimilar toda experiência externa sensorial a acontecimentos anímicos. Para o primitivo não basta ver o Sol nascer e declinar; esta observação exterior deve corresponder - para ele - a um acontecimento anímico, isto é, o Sol deve representar em sua trajetória o destino de um deus ou herói que, no fundo, habita unicamente a alma do homem. Todos os acontecimentos mitologizados da natureza, tais como o verão e o inverno, as fases da lua, as estações chuvosas, etc, não são de modo algum alegorias destas, experiências objetivas, mas sim, expressões simbólicas do drama interno e inconsciente da alma, que a consciência humana consegue apreender através de projeção - isto é, espelhadas nos fenômenos da natureza." (JUNG, 2000, p 17-18)

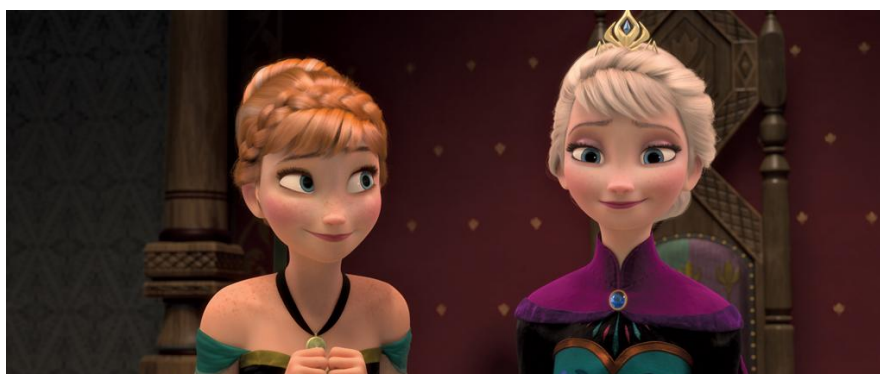
A observação dos diversos arquétipos catalogados e retratados por Jung faz com que símbolos durante uma história façam sentido. Como por exemplo, durante a escolha de um certo animal para representar um personagem, ou um objeto que serviria de chave para o desfecho da história. Como uma vez Eckhart de Hochheim expressou: "Quando a alma quer experimentar alguma coisa, atira uma imagem para a sua frente e depois avança até ela."



4.4- Laços entre irmãs

Durante uma observação feita sobre de outras animações com temáticas semelhantes, o livro *The Art of Frozen*, do filme *Frozen: Uma Aventura Congelante (2013)*, com o processo detalhado de construção da obra chamou a atenção. Neste, Jessica Julius, em companhia de todo o time de produção demonstram como fora criado o universo fantástico que é Arendelle, uma cidade situada nos confins da Noruega e que possui inspirações nesta cultura europeia. A obra também abre um parêntesis para descrever o método da criação dos personagens, em especial as duas irmãs protagonistas Anna e Elsa. Ao assistir ao filme, é possível reparar a atenção dada ao relacionamento dessas personagens e, em um segundo momento, ao ter em mãos esse referencial, nota-se que os próprios produtores visualizaram essa demanda de dinâmica familiar em uma narrativa.

Ao invés de uma história padrão da princesa encontrando seu príncipe, o filme se tornou uma exploração da conexão especial que irmãs compartilham, uma conexão que pode transcender anos de separação e desentendimento. Com exceção de *Lilo e Stitch (2002)*, história sobre irmãs são raras na animação Americana. Ariel em *A Pequena Sereia* e Merida em *Valente* possuem pouca interação com seus irmãos. (SOLOMON, 2013, p 13, tradução nossa)



4.5- Hayao Miyazaki, o retrato de personagens femininas e a conexão com a natureza.

Embora esta seja uma história criada sobre os moldes ocidentais, é importante voltar o olhar para outros mestres da animação, um deles sendo o diretor e criador do Studio Ghibli, Hayao Miyazaki. Com uma gama de obras fortes no mercado japonês, uma análise acerca de sua filmografia consegue extrair lições valiosas.

Uma das características notáveis na filmografia de Miyazaki é a escolha recorrente de algumas temáticas. Duas que se destacam para o presente trabalho são o ambientalismo e a afirmação da força feminina. Durante a construção da personagem principal de *O Poço do Fim do Mundo*, a citação do mestre japonês contida no epígrafa deste projeto se fez bastante presente. Emma não estaria lá para ser salva por alguém, como uma donzela em perigo, muito menos marcaria presença para encontrar o amor de sua vida. Entretanto estava lá com o propósito de salvar aquelas que ela ama.

Outro aspecto presente é que, com leveza, Miyazaki consegue transformar suas animações em uma obra de arte, mostrando que qualquer tipo de história pode ser feita nesse formato. Quando observa-se, por exemplo, a obra premiada *A Viagem de Chihiro (2001)*, é possível perceber que não se trata de um filme comum para o público infantil. Ao ser jogada em um mundo grotesco repleto por monstros e espíritos, a jovem Chihiro não vê outra saída a não ser encontrar uma maneira de voltar ao mundo real, enquanto simultaneamente busca por uma cura para seus pais, que são amaldiçoados no início da trama. O processo de amadurecimento por qual ela tem que passar para enfrentar todas as provações mostra a coragem que vive no interior da menina.

Ao falar de força feminina no universo Ghibli, não podemos esquecer de San, a protagonista de *Princesa Mononoke (1997)*. Guerreira criada por lobos, ela é o maior exemplo da habilidade que o mestre japonês possui em retratar mulheres destemidas. A heroína passou a vida inteira dentro da floresta e ela está disposta a defendê-la bravamente do avanço tecnológico e destruição humana.



Com o gancho de Mononoke, pode-se passar para o tópico do ambientalismo. Miyazaki mostra-se fascinado pela natureza e por qualquer forma de vida que possa residir ali. Pode ser um animal fantástico, como o Totoro de *Meu vizinho Totoro (1988)*, ou até mesmo os espíritos Kodama, de *Princesa Mononoke*. O diretor consegue fazer com que a simples entrada em uma floresta se torne em uma grande jornada. Ele acredita que a natureza é parte essencial da vida humana e que deve ser bem estimada. Normalmente, em suas narrativas, os personagens adentram um ambiente que é tratado como inacessível e que precisa ser protegido ou mantido como segredo.

A própria Mononoke representa essa separação de um universo de coexistência mútua para outro onde o mundo dos espíritos tenta cortar laço com o mundo humano para sobreviver. (ODELL; LE BLANC, 2009, p 27, tradução nossa)

4.6- Concept Art

Concept Art pode ser definida como o tipo de ilustração que é desenvolvida para expressar uma ideia inicial de como uma mídia, seja uma animação, filme ou vídeo game, irá ser representada visualmente. Ou seja, é um processo presente na pré-produção de uma obra para definir os aspectos visuais que estarão inseridos nela. A Concept de uma obra deve harmonizar com a história que está sendo contada e, por isso, o trabalho de um ilustrador tem o poder de impactar todo o resto do produto.

A temática é muito explorada em produções do exterior, ao passo que no Brasil pouco se discute sobre o assunto no meio acadêmico. Referências ao termo Concept Art podem ser encontradas em produções iniciais da Disney.

Como referência, nada melhor do que analisar como outros mestres da animação montaram seus métodos. Cada produção costuma a ter seu livro de arte, normalmente publicado junto da estreia. Foram utilizados como referência Bambi: The Sketchbook Series, The Art of Big Hero 6, The Art of Frozen e The Art of How to Train your Dragon.



5- METODOLOGIA

5.1 - Criação do Roteiro

Definida a ideia de que escreveria um roteiro para uma animação comecei um *brainstorming* que continha palavras-chaves relacionadas à protagonista feminina e fantasia. Mas a partir deste ponto, surgiram muitas dúvidas sobre qual o tipo de histórias eu deveria contar. Por conhecer muitos exemplos dentro do mundo da animação, já tinha plena consciência de que qualquer narrativa poderia ganhar forma.

Durante uma hora de lazer, esbarrei com o conto citado anteriormente e inserido na parte de referências, *O Poço do Fim do Mundo*. Após a leitura deste, algo me chamou a atenção. A busca pelo artefato mágico que, apesar de não ser muito detalhada, me cativou e me trouxe alguns questionamentos. Ficou claro para mim, que esta era uma das histórias que deram origem ou foram inspiradas no conto *A Princesa e o Sapo*, que em 2009 fora adaptado pela Disney em um filme animado de mesmo nome. A inquietação de ter elementos bons e aproveitáveis na história, me fez vestir a camisa para essa narrativa.

Começando do zero, resolvi que a protagonista não iria ter uma briga familiar com outra figura feminina, já que a briga entre mulheres é um tema sensível para mim e fora antes retratado em diversas películas, como o conflito entre a madrasta Goethel e Rapunzel em *Enrolados (2010)*. A figura do príncipe, enfeitado e transformado em animal, não iria aparecer apenas no fim da história para torná-la em uma escrava de sua promessa. Ele iria acompanhá-la, se possível, desde o início de sua jornada dentro da floresta e serviria como um companheiro naquele ambiente hostil. Assim nasceram Emma e Gael.

5.2- Criação de Personagens e Elementos

Emma é a protagonista da história. Eu queria que ela fosse construída da maneira mais real possível e deixei que as emoções dela fluíssem durante a narrativa. Ela é forte, passou por bons bocados e sente raiva daquilo que não consegue controlar. Dizem que nos colocamos dentro de personagens que escrevemos e eu definitivamente me enxergo em Emma. Essa personagem sabe o que quer, é determinada e vai fazer de tudo para proteger a sua família, que consiste em sua irmã e sua mãe.

Desde o início da trama Emma se sente deslocada com o tratamento que ela e sua família recebem devido às acusações de que seu pai, desaparecido em uma expedição, seria um traidor do reino. Ela começa a sentir raiva de toda a situação. O homem era uma figura importante em sua vida e havia lhe ensinado a utilizar uma espada. Para Emma, ele deveria ser capaz de retornar. E por isso que, conforme o tempo se passou, a jovem começou a acreditar que talvez as denúncias sobre ele fossem verdade.

Existe, porém, um outro aspecto do autodomínio, que é lidar com o que só pode ser chamado de fúria da mulher. A liberação dessa fúria é obrigatória. Uma vez que a mulher se lembre das origens da sua fúria, ela passa a considerar que não pode nunca parar de ranger os dentes. Por ironia, também sentimos muita ansiedade para dispersar essa fúria, pois ela nos dá uma impressão nociva e aflitiva. Queremos nos apressar e nos livrar dela. (ESTÉS, 1994, p 258)

O conteúdo dessa história nos diz que a paciência ajuda a aliviar a raiva, mas a mensagem maior trata do que a mulher deve fazer para restaurar a ordem na psique, curando com isso o self enfurecido. (ESTÉS, 1994, p 261)

Emma está ciente de seus sentimentos. E ela sabe que precisa se livrar deles, também pelo bem emocional daquelas que ela ama. Por isso que a jornada, querendo ou não, remete aos últimos passos que o pai da personagem deu antes de desaparecer. O ato de entrar na floresta e de procurar pelo poço também são formas dela encontrar a paz interior e o equilíbrio de sua psique.

A personagem foi a última a ser concebida em termos de Concept Art. Eu sempre tive uma ideia de como Emma iria aparentar e acho isso atrapalhou um pouco o processo. Ela traça um vestido vermelho, que é a cor da bravura, da ação e do protagonismo. Tomei cuidado para ela não se parecer demais com a Chapeuzinho Vermelho, já que ambas portam uma capa.



Gael é o príncipe perdido em *O Poço do Fim do Mundo*. Sua transmutação em um cervo ocorreu após sua expedição desaparecer em eventos passados. Por orientação, deixei com que a história de como essa transformação em cervo ocorreu de maneira implícita, e gostei do resultado.

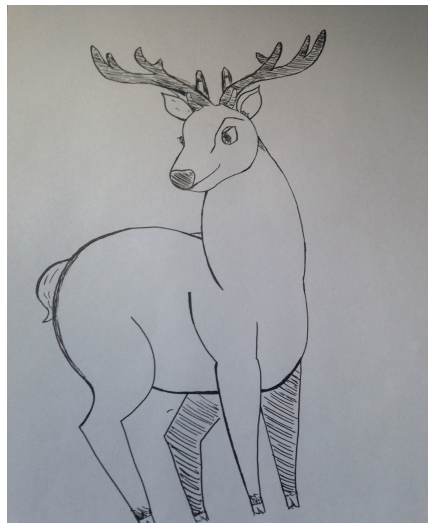
Devo confessar que Gael foi o primeiro personagem a ser pensado. Mas, qual animal ele deveria ser? Não queria que ele fosse um sapo, tal qual a história original. Já que para mim, é um animal sem muita mobilidade e que não poderia acompanhar o ritmo de Emma. Ao pensar em uma floresta, a imagem do cervo logo veio à minha mente.

Após uma pesquisa, cheguei à conclusão de que se trata de um animal cujo simbolismo realmente gira em torno de sua vida na floresta. Por se tratar de um animal que é tido como caça desde os tempos remotos da existência humana e após os caçadores serem obrigados a estudar seus movimentos e a vida na floresta, surgiu a crença de que este animal poderia viajar entre mundos com seus graciosos saltos. São também animais protetores e que acabam fazendo de tudo para proteger o bando em que andam.

"O veado macho é venerado em todo o mundo pelos seus chifres arbóreos, grandes e anualmente renovados, simbolizando a fertilidade, o rejuvenescimento, o renascimento, o fluxo e o refluxo do crescimento espiritual e da passagem de tempo." (MARTIN, 2012, p 284)

Queria que no fim, Gael escolhesse a vida de um cervo. Isso não significa que a vida da realeza não fosse importante, mas é como se ele, após toda a experiência de conexão com a natureza, sentisse que aquele não era mais o seu lugar e fizesse de toda a experiência, seu renascimento.

A partir de então, procurei diversas imagens do animal e busquei uma referência óbvia que era o Príncipe da Floresta, da película da Disney de nome *Bambi 2: O Grande Príncipe da Floresta (2006)*. Não queria que ele fosse uma cópia exata do personagem, então fiz com que ele se parecesse mais jovem e amigável, através do formato dos olhos e das galhadas pouco desenvolvidas. No início do processo também não tinha ideia de como a dinâmica de um chifre funcionava, então voltei para as referências reais de cervos que eu conseguia encontrar. Como príncipe, escolhi roupas de realeza e me mantive focada no azul escuro, que indica lealdade e passa confiança. Fiz com que a cor dos olhos dele como humano fosse a mesma quando ele estivesse como cervo, para criar uma conexão entre as duas formas.



Logo depois de Gael, a segunda personagem que apareceu foi a Isabelle. Em uma versão inicial, a irmã de Emma não existia. Mas, durante a criação do roteiro, algo faltava. Emma precisava de alguém e, como dito anteriormente, não queria que ela precisasse de verdade de Gael. E para o papel que precisava ser cumprido, nem ele seria o bastante. Essa necessidade de suprir um outro tipo de apoio surgiu na forma de Isabelle.

No primeiro rascunho, a irmã de Emma ficou com cara de uma menina que aparentava possuir 10 anos de idade. Revisitando o roteiro, percebi que ela agia como uma pessoa mais velha, por meio do tipo de fala e atitudes que ela desenvolveu durante a narrativa. Mantive os mesmos elementos, como o cabelo curto e estilo de roupa, mas a envelheci. Tive uma grande dificuldade com seus olhos, que de início não combinavam em nada com Emma e com Claire. Isabelle usa um vestido azul claro, que indica a inocência e pureza da personagem.

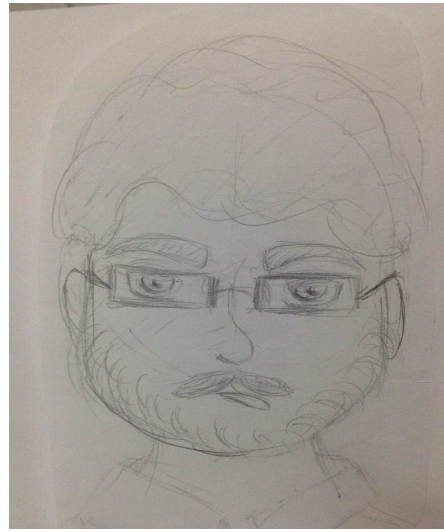


Claire, a mãe das irmãs, junto com Gerard, foram personagens que mudaram muito desde a ideia inicial do roteiro. Eu sabia que eu precisava dessas duas figuras, uma figura parental e outra de conflito, mas não tinha ideia de como concebê-los. Gerard seria um padrasto? Seria o pai? Mas e quanto a Claire? Já tinha o conhecimento desde o início de que não queria que a figura feminina fosse um conflito, então ela foi estabelecida como mãe. Porém não queria que ela tivesse algum tipo de relacionamento abusivo com Gerard, já que não era um desejo Emma e Isabelle presenciarem esse tipo de situação. A partir desse momento, o papel dele como uma espécie de coletor de impostos e dono do local onde as três personagens moram se encaixou.

O nome de Claire surgiu logo após ser definido que a Chama seria a forma na qual o pai das protagonistas se mostraria perante elas. Queria que ela portasse uma trança, que conforme o tempo se transformou em duas tranças que caem para a frente de seu corpo. Sua roupa é mais fechada que a das

meninas e aparece na cor verde, que remete à fertilidade, maternidade e esperança.

Já Gerard começou parecendo muito amigável. Em uma de suas primeiras concepções ele parecia mais uma figura protetora do que alguém que realmente estava lá para atrapalhar a vida da família. Aumentei seu bigode e endureci seu olhar. Funcionou. Quanto aos trajés, ele é visto usando um terno em uma cor neutra, que é o marrom, para não se destacar em cena.



O Lobo foi o último personagem a ser definido o formato. Talvez seja por isso que muita coisa tenha a ser dita sobre ele. Ele sempre esteve lá, no momento em que Emma entra na floresta, como um desafio a ser ultrapassado. Só que em um primeiro instante ele foi descartado logo após a primeira luta, para dar espaço a outro antagonista, que desapareceu para a Chama ter mais espaço em tela. Quando decidi voltar com o Lobo, ele era apenas chamado de "animal", "criatura", ou "fera". Eu realmente não tinha noção se deveria ser um grande felino, um urso ou algum outro animal.

Em um dos últimos tratamentos do roteiro, eu sabia qual seria o papel dele na trama. Apesar de não ser explicado em nenhum momento e ter deixado para este trecho, o Lobo na verdade é o irmão de Gael, fato que pode ser apenas comprovado pela semelhança entre os dois rapazes na pintura da última cena. Se ligarem os pontos dos dois terem sido transformados em animais opostos, um que é o caçador e o outro que é a caça, aliado ao fato de que a

Chama revela que todos da expedição estão mortos, infere-se que algum conflito entre os dois ocorreu. Mas essa história não é deles para ser contada. Afinal, ainda está sob a perspectiva de Emma, que sabe tão pouco quanto o espectador. A inocência ligada ao imagético do cervo já declara os posicionamentos desse conflito.

O lobo, possivelmente mais do que qualquer outra criatura, desperta-nos para uma comunhão mística com a natureza, um medo servil às suas realidades sombrias (MARTIN, 2012, p 274)

Em termos mitológicos, os lobos são representados como encarnações da morte e do apetite insaciável nas suas mandíbulas escancaradas. Sobretudo na iconografia cristã, são os saqueadores e predadores da inocência do cordeiro. (MARTIN, 2012, p 274)

O lobo também está ligado ao anel que carrega, que só é percebido quando é derrotado. O uso do anel foi uma solução encontrada para a história dos príncipes não se perder meio à explicações tediosas. Emma precisava saber, ou pelo menos ter uma ideia, do que tinha acontecido. Mas ela não necessitava de detalhes sórdidos. No fim, a personagem entende mais a fundo a motivação de Gael para voltar para a floresta.

O imagético do anel está ligado à união e hoje ele é popularmente utilizado para simbolizar casamentos e promessas. Por ser um objeto em formato circular, ou seja, não possui nem início e nem fim, ele está diretamente ligado às ideias de karma e de processos cíclicos. Contudo, essa joia também é um sinal de poder ou de autoridade.

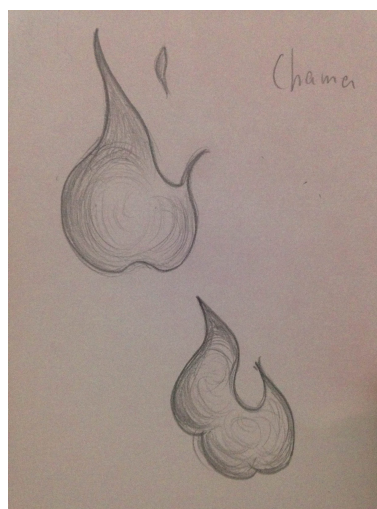
Em séculos recentes, Richard Wagner (no ciclo de ópera O Anel dos Nibelungos) e J.R.R Tolkien (em O Senhor dos Anéis) oferecem-nos épicos populares sobre este tema. Estes anéis modernos, simbolizando o ímpeto do poder humano, estão amaldiçoados na sua fonte e trazem corrupção moral e desastre aos seus portadores e potencialmente ao mundo. Embora estes portadores de anéis acreditem que têm controle sobre todos os homens e sobre a natureza, torna-se claro que eles próprios são escravos do seu próprio vício demoníaco do poder. (MARTIN, 2012, p 546)

Durante o fim da estadia dos personagens na floresta, Emma percebe sutilmente que nada de bom surgiria se ela continuasse tendo a posse daquele anel e, por esta razão, decide jogá-lo fora.



A Chama, ou a forma em que o pai de Emma e Isabelle se apresenta para as duas, foi criada com o único objetivo de servir como guia. A protagonista precisava encontrar o Poço, que se encontra nos confins da floresta e a Chama, por ser ligado às forças mágicas do local, tem o poder de encontrá-lo. Mas, veja bem, não é como se a jovem não fosse capaz de encontrar o artefato sozinha. Porém, ela precisava passar por esse momento de perdão com seu pai, já que acreditava que o mesmo havia sido um dos responsáveis pelo fracasso da expedição real. Então, como uma última chance de demonstrar afeto por sua família, a Chama guia as meninas até o Poço do Fim do Mundo e dá alguns detalhes sobre o que ocorreu.

"Um único ponto em chamas ilumina a escuridão, foca ou atrai o olho, ascende nos vapores da inspiração e do sacrifício. [...] O fogo era imaginado como uma divindade, parte animal e parte espírito, vivendo, respirando, alimentando-se, propagando-se [...]" (MARTIN, 2012, p 82,)



5.3 Storyline

Após um desafio e uma promessa para melhorar a vida de sua mãe e irmã, Emma entra em uma jornada para conseguir a água mágica do Poço do Fim do Mundo.

5.4 Sinopse

Emma é uma jovem que vive com sua mãe e irmã nos confins de um Reino. Elas são constantemente atormentadas por Gerard, o responsável pela moradia das três, devido à suspeitas de uma traição cometida pelo desaparecido patriarca da família. A protagonista decide enfrentar o proprietário, que faz uma proposta: se ela conseguir trazer de volta a água mágica do Poço do Fim do Mundo, elas estariam livres. Emma aceita o acordo e parte em uma aventura em busca do artefato.

5.5 Argumento

Emma é uma jovem que mora com sua mãe, Claire, e irmã, Isabelle, em um casebre nos confins da capital do Reino, após o sumiço inexplicável de seu pai, um antigo guarda da família real. As três sempre se sentiram ameaçadas por Gerard, um dos responsáveis pela moradia delas e que, devido à acusações de traição que existem contra o desaparecido patriarca da família, acaba por dificultar a vida delas.

Cansada da situação e após um dia exaustivo de trabalho, Emma decide confrontar Gerard. Ambos entram em uma discussão que leva o homem a desafiar a jovem. Ele pede para que ela vá até o Poço do Fim do Mundo, trazendo de volta um pouco da água mágica que lá existe com uma tigela que está embalada dentro de bolsa posteriormente entregue por ele. Se Emma for bem sucedida, o homem promete deixar a família em paz.

Emma procura por informações pelo meio do caminho e é completamente ignorada pelos outros habitantes do reino. A jovem se encontra em uma encruzilhada, já que sem ao menos um paradeiro sobre o artefato, ela não teria como procurá-lo. Posteriormente, depois de muitas portas fechadas, uma

senhora decida ajudá-la. A protagonista segue para a Floresta, onde relatos alegavam que era o último local onde uma expedição real havia sido vista.

Ao amanhecer, um cervo pode ser visto do alto de um penhasco enquanto observa a silhueta de Emma quando a jovem adentra a floresta. Ela traça roupas de viagem, com a bolsa de Gerard à tiracolo e uma espada que sua mãe lhe dera. Ela passa o dia caminhando entre a vegetação até que para ao lado de uma árvore centenária para descansar.

Emma escuta o som de um galho se quebrando e levanta para investigar. Ao rodear a árvore em questão, a protagonista se depara com um lobo, que rosna em alerta e avança para um ataque. A jovem consegue ferir o animal utilizando sua espada, ao mesmo tempo em que um cervo aparece e desfere um coice na parte lateral do animal, que cai atordoado. O cervo, então, colide com Emma e os dois caem de um barranco.

Ainda derrubada no chão da floresta e por conta do susto, a personagem empunha sua espada na direção daquilo que havia provocado sua queda. Quando sua visão foca, ela encara o cervo e percebe que ele a observa em uma posição de cautela e curiosidade. O veado solta uma frase pedindo para ela abaixar a arma. Incrédula, a jovem pergunta sobre o poder de fala do animal, que retruca e explana que ela deveria saber que, apesar de raros, animais mágicos habitavam aquela floresta.

Após uma breve apresentação entre os dois, o cervo ordena para que a protagonista saia da floresta. Ela retruca, comentando sobre o Poço. O animal reage quanto à última informação, explicando que nada de bom acontecia com aqueles que procuravam pelo artefato.

O cervo, cujo nome é Gael, menciona que a noite dentro da floresta era perigosa e leva Emma para a entrada de um vale entre rochedos. Os dois mantêm uma breve conversa sobre o artefato e, o cervo menciona que na manhã do dia seguinte ele a levaria de volta.

A jovem é acordada por uma chama, que aparece diante dela. Como se a convidasse, a luz faz com que a protagonista a siga pela floresta. Ela olha para trás, para checar se o cervo não a segue. Emma segue a luminosidade até o dia amanhecer. A criatura mágica para na frente de uma folhagem e desaparece. Quando a protagonista chega perto do último local em que a chama havia

aparecido, ela é abordada por Gael e os dois discutem sobre a situação. O Cervo decide ajudar Emma, e ambos partem em busca do Poço.

Após um dia exaustivo, os protagonistas são pegos de surpresa pelo lobo que havia atacado no início da trama. Uma luta ocorre, Gael sai gravemente ferido e o outro animal é morto. Isabelle aparece para presenciar o fim da luta e o ferimento do cervo. Ela revela para sua irmã que não precisam mais do poço, já que Gerard estava morto. Emma confessa que não irá abandonar Gael e que elas deveriam achar o artefato depressa para ajudá-lo.

As protagonistas cobrem o cervo com uma capa e ao se virarem para a floresta, a chama vermelha reaparece. Elas seguem novamente a luz e param em uma caverna, com o Poço no centro de uma espécie de câmara. O chão está inundado e as irmãs andam com cautela até alcançarem o artefato. A luz se revela como a imagem do desaparecido pai das jovens. Após breve explicação dos acontecimentos, o homem confessa que está morto e que esta seria a última vez que elas o veriam, mas que um de seus últimos desejos era que ele pudesse servir de ajuda para suas filhas. O pai desaparece e ambas soltam lágrimas enquanto se abraçam.

Emma puxa a embalagem que está contida na bolsa de Gerard e coloca o objeto dentro do poço. Isabelle repara que na verdade, o dito objeto de Gerard era uma peneira, e que a protagonista havia sido enganada. Seguido de um breve momento de desespero, elas criam uma solução: utilizar argila para vedar os buracos da peneira, a fim de coletar a água mágica.

As irmãs retornam para o cervo, que apresenta poucos sinais de vida. Após Gael ingerir um pouco da água mágica, uma forte luz invade a floresta e, no lugar do cervo, um homem aparentando ter 20 e poucos anos surge no local. As jovens se entreolham e constataam que o homem perante elas é, na verdade, o Príncipe. Ele explica que escutou Isabelle contando sobre a morte de Gerard e que os três devem sair rápido da floresta para ajudar Claire, que talvez tivesse tido problemas ao explicar a situação sozinha.

Os três retornam para a cidade, onde a Claire se encontra presa por não conseguir convencer os oficiais do que acontecera com Gerard. Ela é solta a mandado de Gael e reencontra suas filhas.

Depois de certo tempo, uma festa acontece no Palácio Real. Gael pede para que Emma o siga até um local reservado e revela a ela que ele irá retornar

à floresta já que nunca será plenamente feliz no local em que se encontra, após todos os acontecimentos. O jovem dá alguns detalhes para a protagonista, que o entende. Ele confessa que a festa também é como se fosse uma despedida.

O príncipe sai do cômodo em que os dois se encontram e a protagonista foca o olhar em uma pintura exposta na parede. Nela, Gael está portando um sorriso cordial enquanto sentado em uma cadeira luxuosa e um outro jovem de aparência semelhante se encontra atrás dele, com uma expressão sóbria. A mão do outro rapaz está posicionada no ombro do príncipe. Um anel de ouro, com um padrão triangular impresso na parte externa é visto no dedo deste. Emma se assusta com a revelação exposta. O som dos cascos de um cervo em galope é ouvido ao fundo.

"O POÇO DO FIM DO MUNDO"

Fade in

#1. EXT. - ARREDORES DE FLORESTA - AMANHECER

Botas femininas são vistas andando por uma trilha. A visão da câmera sobe até mostrar o rosto de EMMA, que olha para frente com o olhar determinado. A personagem, que traja roupas de viagem, uma BOLSA à tiracolo e uma ESPADA, para quando percebe que a trilha acaba na entrada de uma FLORESTA. O plano é aberto, mostrando a imensidão das árvores. EMMA adentra o local.

#2. EXT. - ARREDORES DE FLORESTA - AMANHECER

Um CERVO observa a protagonista do alto de um morro, com um olhar intimidador. Ele desaparece por entre as árvores da floresta. A câmera o segue até a folhagem atrapalhar a visão. O nome do filme é mostrado.

#3. INT. - CASEBRE - FIM DA TARDE

EMMA entra em um casebre nos arredores do reino, visivelmente cansada. Ela traja roupas brancas, infere-se que são trajes para serem utilizados em uma cozinha. Sua irmã, ISABELLE, é vista arrumando uma mesa simples para três pessoas. ISABELLE nota a presença de EMMA e as duas conversam sobre o dia.

ISABELLE

[Curiosa]

Ei, como foi o seu dia?

CONT. #3.

EMMA

[Enquanto solta um suspiro e se senta em uma cadeira]

O de sempre, Belle. Cansativo.

ISABELLE

[Dando um sorriso]

Não se preocupe. As coisas vão melhorar.

ISABELLE chega por trás da irmã e a abraça. Ela nota um pouco de farinha do rosto de Emma e utiliza a manga de sua blusa para limpá-la. Ela ri no processo.

ISABELLE

[Segurando o riso]

Você está toda suja! Anda, se limpa antes que mamãe chegue. Dá para ver que o dia foi cheio.

EMMA

[Dando um sorriso de canto de boca, meio triste]

Tive que refazer o pedido dos doces três vezes porque o cliente não estava satisfeito, acredita?

ISABELLE

[Séria, com um tom de curiosidade]

E tinha alguma coisa errada?

CONT. #3.

EMMA

[Com expressão anterior]

Claro que não. Até o gerente disse que não havia problemas. O cliente tinha visto que era eu quem estava na cozinha e resolveu entregar uma punição.

EMMA

[Aumentando o tom de voz]

Não suporto mais ser tratada dessa maneira, como se tivéssemos traído o reino. Nós três não temos culpa de algo que ELE tenha feito.

ISABELLE

[Enquanto olha para fora da janela, positiva]

Não é nossa culpa o que aconteceu com o papai. Nossa mãe iria ficar chateada se te visse pensando que ele é um traidor. Ela ainda acredita nele. O tempo passa, as coisas mudam. Quem sabe um dia as pessoas não esquecem...

EMMA

[Cortando a fala de Isabelle, irritada]

Isso não vai acontecer. Ele era o guarda real e supostamente encarregado pela segurança [...]

CONT. #3.

EMMA

[Continuação]

[...] pessoal dos príncipes. E aí o que acontece? A expedição desaparece e todos são considerados mortos.

ISABELLE solta um suspiro e abre a boca para retrucar, mas o barulho da porta sendo aberta tira sua concentração. As duas olham para a imagem de CLAIRE, que adentra o casebre em um estado semelhante ao de EMMA.

CLAIRE

[Sorrindo]

Meninas! Como foi o dia de vocês?

As irmãs soltam um sorriso e se entreolham, sabendo que, apesar de tudo, elas ainda estavam juntas.

#4. INT. - CASEBRE - FIM DA TARDE

Enquanto as três comem, batidas na porta do casebre são ouvidas. As mulheres trocam olhares apreensivos e CLAIRE se dirige até a porta para checar. Um homem forte, de estatura mediana e trajando roupas finas adentra o local antes da porta se abrir completamente.

CONT. #4.

ISABELLE

[Murmurando, preocupada]

Gerard...

As três se entreolham, enquanto GERARD inspeciona o casebre, sem emitir uma palavra. O clima do ambiente fica tenso. ISABELLE olha para EMMA, percebendo que a jovem está prestes a dizer algo. A irmã mais nova coloca a mão sobre o ombro da mais velha, mas não consegue impedi-la.

EMMA

[Irônica]

Veio ver se não estamos estragando nada nesse seu lugarzinho?

GERARD

[Irritado]

Quieta! Vim recolher o dinheiro dessa semana. E avisar que terão de me pagar um aumento a partir da próxima.

CLAIRE

[Preocupada]

Mas o que nós temos hoje mal dá para vivermos direito, Gerard! Eu e as meninas trabalhamos o dia inteiro!

CONT. #4.

GERARD

[Calmo, com um andar imponente]

Parece que vocês já se esqueceram que eu sou o único nesse reino que ofereceria um lugar para vocês morarem.

EMMA se levanta e anda até bem perto de GERARD. Ela o encara no fundo dos olhos e exclama. Durante a sua fala, ela bate uma de suas mãos na mesa.

EMMA

[Irritada]

Isso nem pode ser chamado de moradia! Olha as condições desse lugar! Você é louco de querer aumentar o valor.

GERARD

[Sério]

Não se esqueçam que por minha causa vocês três não estão morando no meio da rua! É pegar ou largar.

EMMA

[Com um ar derrotado]

Não. Nós não podemos pagar e você sabe disso. Me diz, você está querendo alguma coisa? para [...]

CONT. #4.

EMMA

[Continuação]

[...] vir até os confins do reino
cobrar algo impossível.

O homem sorri com o canto do rosto enquanto observa a
expressão das três mulheres.

GERARD

[Após uma risada, sorrindo]

E não é que você é esperta? Só
poderia ser filha de quem é. Quero
que você vá atrás do Poço do Fim do
Mundo e traga um pouco da água que
lá existe.

CLAIRE

[Preocupada]

Mas não existe uma pessoa no reino
que saiba a localização desse poço,
Gerard! Hoje ele é apenas uma
lenda!

GERARD

[Sorrindo]

Não me importo, não é como se
tivessem alguma escolha.

CONT. #4.

ISABELLE

[Com lágrimas nos olhos]

Até quando temos para procurar
outro lugar?

EMMA

[Séria]

Ninguém vai se mudar, Belle. Eu vou
procurar pelo poço.

ISABELLE

[Ainda abalada, em tom de desespero]

Mas Em, é impossível!

EMMA encara GERARD com uma expressão decidida. A jovem vai até um comodo, pega um papel pardo com o pagamento da semana e o joga com raiva para o homem, que solta uma risada antes de sair pela porta do casebre.

#5. EXT. - CASEBRE - NOITE

GERARD entrega uma BOLSA; no estilo carteiro marrom-escura; para EMMA. A jovem, já com trajés casuais, porta uma expressão fechada. O homem sorri, como se estivesse se divertindo com a situação.

CONT. #5.

GERARD

[Enquanto se vira de costas para a menina]

Quero que me traga a água com o recipiente que está embalado dentro desta bolsa.

O cobrador vai embora, deixando as três mulheres na porta do casebre. ISABELLE busca o olhar de CLAIRE, que a abraça. EMMA examina o horizonte com um olhar determinado, observando a direção que GERARD seguiu. A jovem quebra o silêncio.

EMMA

[Séria]

Vou colher algumas informações pela cidade, antes de partir. Preciso avisar que faltarei o trabalho...

EMMA

[Sorrindo para Isabelle]

Belle pode me cobrir, certo?

ISABELLE

[Com o olhar baixo]

Certo...

#6. EXT. - CIDADE DO REINO - DIA

EMMA é vista saindo pela porta da frente da confeitaria onde trabalhava. A cena mostra vários cortes onde é possível visualizar a jovem com uma expressão preocupada enquanto pergunta para diversos moradores sobre a localização do poço. Os cidadãos olham para ela com expressões negativas, alguns a ignoram completamente.

#7. EXT. - CIDADE DO REINO - DIA

EMMA se senta em um banco, localizado em uma espécie de praça. Ela parece cansada. A jovem olha para o alto, e solta um grito de raiva. Uma senhora se senta ao seu lado e também começa a observar o céu.

SENHORA

[Olhando para o céu]

Você é muito jovem para ter tantas preocupações.

A protagonista direciona o olhar para a SENHORA, sua boca entreaberta demonstrando surpresa.

EMMA

[Desesperançosa]

A senhora não deveria estar falando com alguém como eu.

CONT. #7.

SENHORA

[Sorrindo]

Pouco me importa aquilo que o reino pensa. Perdoe por ter escutado, mas a senhorita disse que procurava pelo Poço do Fim do Mundo?

EMMA desfere um sorriso. A senhora retira um desenho de uma floresta de sua bolsa e mostra para a jovem, que a abraça no mesmo instante.

SENHORA

[Séria]

Mas vá com cuidado, minha jovem. A floresta é um lugar mágico e ninguém sabe os perigos que existem dentro dela.

#INSERT - EXT - FLORESTA - NOITE

A cena mostra a noite dentro da Floresta que havia sido mostrada no desenho da cena anterior. Está chovendo e o espectador consegue observar patas de CERVO correndo na chuva, afundando um pouco no solo por onde pisa. O uivo de um LOBO pode ser ouvido ao fundo.

#8. EXT. - CASEBRE - AMANHECER

EMMA se encontra do lado de fora do casebre. Ela olha em direção à uma trilha próxima. A jovem se vira e observa CLAIRE, que está encostada no batente da porta. Elas se encaram por alguns segundos, como se pensassem sobre toda a situação. EMMA quebra o silêncio.

EMMA

[Curiosa]

Isabelle?

CLAIRE

[Serena]

Dormindo.

CLAIRE

[Após uma pausa, sorrindo]

Você está saindo cedo porque não quer que ela insista para ir junto, não é?

EMMA

[Portando um sorriso de canto de boca]

Bem assim.

CLAIRE quebra o contato visual com sua filha e direciona o olhar para dentro do casebre. A mulher puxa um objeto comprido que se encontra embalado em um pano. EMMA parece saber do que se trata.

CONT. #8.

EMMA

[Em um misto de curiosidade e desconfiança]

A espada que ele me deu?

CLAIRE

[Serena]

Sim, afinal, foi um presente. E não é como se você não soubesse usá-la.

EMMA

[Surpresa]

Eu... Achei que nós tivéssemos vendido junto com as outras coisas.

CLAIRE

[Serena]

Guardei. Sabia que um dia você poderia usar para se proteger.

O silêncio retorna. Há um momento hesitação por parte de EMMA. A protagonista olha para a espada e em seguida para o rosto de sua mãe, tomando uma decisão.

EMMA

[Séria]

Tudo bem, eu a levarei. Obrigada.

EMMA pega a espada e o silêncio retorna. Há um momento hesitação por parte de EMMA. A protagonista olha para [...]

CONT. #8.

[...] a espada e dá um último sorriso. As duas personagens se abraçam. A jovem dá um aceno e se volta para a estrada, enquanto começa a caminhar

#9. EXT. - ARREDORES DE FLORESTA - AMANHECER

EMMA para em frente à entrada da Floresta. Ela olha para o alto, admirando o tamanho das árvores e soltando um suspiro. O ar da manhã faz com que fumaça saia de sua boca. Posteriormente, a protagonista foca seu olhar no chão, reparando que a trilha termina naquele ponto. Ela adentra a floresta.

#10. EXT - FLORESTA - FIM DA TARDE

A cena mostra EMMA caminhando pela floresta, com uma aparência visivelmente cansada. O espectador pode inferir que a personagem passou um bom tempo caminhando. Ela avista uma árvore diferente das demais; grande, imponente e com galhos grossos. Ela senta sobre uma raiz para descansar. Após um suspiro, a jovem escuta o som de galhos se partindo e se vira para a direção do som. Ela se depara com um LOBO. EMMA empunha sua espada e luta contra o animal até conseguir feri-lo. Em um momento de pausa, onde a criatura se encontra atordoada, um CERVO aparece e desfere um coice contra a ameaça. Em seguida, o herbívoro corre na direção da jovem e a empurra de um barranco. Os dois caem, deixando a fera para trás.

#11. EXT - FLORESTA - FIM DA TARDE

EMMA apoia as mãos no chão para se sentar após a queda. Ela repara que o solo não possui uma condição tão dura e no mesmo instante, uma constatação vem em sua mente.

EMMA

[Pensativa]

Isso é argila?

Um ruído faz com que a protagonista tateie o chão em busca de sua espada. Ela a empunha e a aponta na direção do som, se deparando com a imagem do CERVO, que a observa curiosamente. O animal se assusta com o movimento brusco da jovem e se posiciona defensivamente.

GAEL

[Em posição de defesa]

Oi oi oi, abaixe a espada!

EMMA segura sua respiração, no susto. A jovem abre a boca para indagar o cervo, mas palavras não saem de sua boca. Ela abaixa a espada lentamente, mas ainda a mantém a seu lado. GAEL continua.

GAEL

[Enquanto levanta a cabeça]

Achei que você estivesse preparada para encontrar esse tipo de coisa. Afinal, você resolveu entrar nessa floresta.

CONT. #11.

GAEL

[Após silêncio entre os dois]

Como se chama?

EMMA

[Séria]

Emma. Eu realmente não imaginei que iria encontrar uma criatura mágica. E você, tem algum nome?

GAEL

[Recompondo uma pose normal]

Gael. Não é comum ver humanos por essa área.

GAEL

[Após uma pausa]

A não ser que você esteja em busca de algo.

EMMA olha para sua espada por um momento, considerando se deveria falar a verdadea em sua resposta para GAEL. A jovem levanta o rosto e responde com confiança.

EMMA

[Confiante]

Estou aqui para procurar o Poço do Fim do Mundo.

CONT. #11.

GAEL a encara como se já esperasse por essa resposta.

GAEL

[Soltando um suspiro]

Infelizmente ninguém que passou por
essa floresta conseguiu encontra-
lo.

Uma revoada de pássaros que levanta o voo de maneira
repentina tira a atenção dos dois personagens. O CERVO olha
para o céu, observando o movimento dos animais e retorna o
olhar para EMMA, que empunhou sua espada novamente. Com uma
expressão preocupada, GAEL muda o tópico da conversa.

GAEL

[Cauteloso]

Está escurecendo, venha comigo.
Não devemos ficar no escuro, é a
hora em que ele está mais ativo.

EMMA

[Incrédula]

Ele? O lobo ainda vai voltar?
Mas... Eu o feri!

GAEL

[Sério]

Ele vai voltar.

CONT. #11.

EMMA acena positivamente com a cabeça e se levanta, removendo um pouco de poeira do corpo. A jovem segue o CERVO pela floresta, enquanto o pôr-do-sol anunciava o fim do dia.

#12. EXT - VALE - NOITE

Os dois personagens chegam a um canto remoto da floresta. GAEL acena com a cabeça para EMMA, na direção de um arbusto. A jovem, que carrega um lampião antigo, retira um dos galhos e nota que há uma passagem escondida, que leva a um pequeno vale entre rochedos. O CERVO passa à sua frente e adentra o local com confiança. EMMA percorre os dedos por algumas flores locais, admirando o esconderijo de seu companheiro.

EMMA

[Curiosa]

Hm... Então é aqui que você vive?
Devo dizer, nada mal, pelo menos o lugar é bonito. Mas... Se importa em me dizer por que aquele lobo te persegue? Pelo visto não é só um lance da cadeia alimentar.

GAEL segue em direção a um conjunto de arbustos cobertos por espinhos e se deita em um espaço entre eles.

CONT. #12.

GAEL

[Soltando um suspiro]

É uma longa história, fica pra depois. Precisamos dormir, amanhã vou te levar de volta para a entrada da Floresta.

A jovem interrompe o passo e observa o CERVO com uma expressão perdida.

EMMA

[Aumentando o tom da voz]

O quê? Você me trouxe até aqui para depois me levar de volta?

GAEL

[Sério]

Nós precisávamos sair do centro da floresta, não era seguro.

EMMA

[Frustrada]

Mas eu ainda preciso encontrar o poço, eu não posso ir embora!

CONT. #12.

GAEL

[Com um olhar distante, sério]

Vá embora, Emma. Nada de bom acontece com quem procura por esse poço.

EMMA

[Séria]

Eu não vou. Amanhã sigo meu caminho.

EMMA se senta de maneira a acabar com a conversa e se enrola em sua capa para dormir. GAEL a examina por um último instante antes de se virar para fazer o mesmo. A jovem apaga a luz de seu lampião.

#13. EXT - VALE - MADRUGADA

EMMA acorda com uma luminosidade. Ela direciona o olhar para seu lampião e constata que este ainda se encontra apagado. A protagonista procura pela fonte de luz e descobre uma chama vermelha em cima de um arbusto. Ela se assusta quando a luz desaparece para, em seguida, reaparecer em cima de uma rocha. EMMA olha para GAEL, que ainda está adormecido e se levanta no mesmo instante em que a chama se desloca para a entrada do esconderijo. Decidida a segui-la, a jovem deixa o local enquanto adentra a floresta.

#14. EXT - FLORESTA - MADRUGADA/INÍCIO DO AMANHECER

EMMA é vista enquanto segue a chama vermelha pela escuridão da floresta. A jovem corre atrás da luminosidade e percebe que, quando fica sem fôlego, a luz reduz a velocidade. O tempo passa, e o fato pode ser observado pela claridade, que aumenta decorrente do amanhecer.

#15. EXT - FLORESTA - AMANHECER

A protagonista continua a perseguir a chama, que interrompe o movimento em cima de um galho de árvore caído. Quando EMMA corre para alcançar a luz, esta desaparece. A jovem olha em volta para procura-la e é surpreendida por GAEL. Ele está sem fôlego e, com desespero na voz, começa a falar.

GAEL

[Aumentando o tom de voz]

Por que você fez isso? Eu te procurei em todos os cantos que conheço nessa droga de Floresta, Emma! Isso não é um jogo, é a sua vida!

EMMA

[Erguendo uma sobrancelha, séria]

Vamos, conte-me mais sobre a minha vida, Gael. Você não precisa me ajudar se não quiser. Vou te deixar vivendo do jeitinho que quiser, só me deixe em paz.

CONT. #15.

GAEL

[Sério]

Você não pode ser egoísta a esse ponto! Pense na sua família!

EMMA

[Irritada]

Eu estou pensando! Nós já não temos mais nada, Gael!

GAEL fica sem palavras, enquanto observa o semblante decidido da protagonista. Após uma pausa, ela continua, com a voz baixa.

EMMA

[Frustrada, com a voz trêmula]

Minha mãe e minha irmã precisam de mim.

Lágrimas escorrem pelo rosto de EMMA. O CERVO muda a sua expressão quando a palavra "irmã" é pronunciada. Ele vira o rosto para o lado oposto e solta um suspiro. Como se criasse coragem, ele a responde.

GAEL

[Decidido]

Eu vou com você.

CONT. #15.

EMMA

[Surpresa]

O que você disse? Que vem comigo?

GAEL

[Esboçando um sorriso]

Isso mesmo.

EMMA

[Séria]

Eu não preciso de você para me defender.

GAEL

[Sorrindo]

Eu sei.

#16. EXT - FLORESTA - PASSAGEM DE TEMPO

A cena mostra trechos de EMMA e GAEL caminhando pela floresta durante a busca pelo artefato. Eles andam por locais diferentes, como o alto de um morro, ou pelas redondezas de uma clareira. Em um dos trechos é possível visualizar EMMA do alto de uma árvore enquanto GAEL a observa do solo. Em outro, o CERVO é visto escorregando e caindo dentro de um córrego enquanto a protagonista ri.

#17A. EXT - FLORESTA - ENTARDECER

Os dois se aproximam da árvore onde se encontraram pela primeira vez. GAEL reconhece o território e sua expressão fica séria. EMMA repara, e observa o companheiro. Ela coloca a mão no dorso do CERVO. Ao chegarem no local, ambos percebem que não há sinal do LOBO e trocam olhares aliviados.

GAEL

[Cauteloso]

Acho que não iremos esbarrar com ele.

Durante a fala de GAEL, EMMA caminha em volta da grande árvore. A jovem nota marcas no chão e abaixa para examiná-las. Ela percebe que são patas e que os rastros estão frescos. Sua expressão fica sóbria em um instante.

EMMA

[Séria]

Ou talvez em breve tenhamos que enfrentá-lo.

Após a fala da protagonista, esta se vira ao escutar o barulho do LOBO avançando por de trás da folhagem. Durante o movimento, a jovem empunha sua espada e consegue se defender a tempo. Ela se esquivava de outro ataque e GAEL o golpeia de frente, utilizando suas galhadas. As duas criaturas lutam por alguns instantes e, no momento em que EMMA avança para atacar, ela escuta a voz de ISABELLE.

CONT. #17A.

ISABELLE

[Assustada]

Emma!

EMMA vira seu rosto na direção de ISABELLE. GAEL também se distrai pela voz e é ferido gravemente pela criatura, que corre na direção da nova integrante do grupo. A protagonista se coloca na frente da irmã, cravando sua espada no tórax do animal, matando-o. EMMA olha em volta, pasma com a cena a sua volta. As duas jovens se abraçam.

EMMA

[Surpresa e sem fôlego]

Belle, o que faz aqui?

ISABELLE

[Séria]

Gerard está morto.

EMMA

[Surpresa]

Como assim, Belle? Não me diga...

EMMA é interrompida por ISABELLE, que exclama para a irmã.

ISABELLE

[Com lágrimas nos olhos]

Estamos livres, Em!

CONT. #17A.

EMMA

[Surpresa, com tom de desespero]

Mas... Como? Como você veio parar aqui? Sozinha, ainda por cima! E a mamãe?

ISABELLE

[Pensativa]

Ela está bem, Em. Por enquanto. É que... Ele veio de novo. As coisas ficaram um pouco violentas e uma vela encostou em uma das cortinas. Ele não percebeu. Aconteceu muito rápido. Nós conseguimos sair. Já Gerard... Tentou salvar aquele lugar.

ISABELLE

[Após uma pausa]

A ganância o matou.

#INSERT 2 - EXT - CASEBRE - NOITE

Mãe e filha olham boquiabertas para o fogo que se alastrava pelo casebre. Ambas estão sentadas na grama, a mais velha abraçando ISABELLE de forma protetora. A jovem se vira para ela, com uma conclusão a ser dita.

CONT. #INSERT 2.

ISABELLE

[Ainda assustada]

Isso quer dizer que não precisamos mais da água? Mas... Emma ainda está na floresta!

Como se pressentisse que enviar sua outra filha para a Floresta fosse o melhor a ser feito no momento, a MÃE responde.

CLAIRE

[Preocupada]

Vá atrás dela, minha filha, mas vá agora! Eu tenho que ficar para explicar a situação.

Ela observa o semblante de ISABELLE seguindo para a Floresta e murmura para si mesma.

CLAIRE

[Preocupada]

Se alguém quiser escutar alguma explicação...

#17B. EXT - FLORESTA - ENTARDECER

EMMA arregala os olhos para a história que ISABELLE havia terminado de contar.

CONT. #17B.

EMMA

[Pasma]

Belle, não vão acreditar nela!

ISABELLE

[Angustiada]

É por isso que nós temos que voltar! Agora!

Com a fala de ISABELLE, EMMA olha ao seu redor e volta para o presente momento. A protagonista olha para o corpo do LOBO e, em seguida, seu olhar pousa em GAEL, que está gravemente ferido e desacordado em um canto. Ela corre para o lado de seu amigo, temendo o pior. ISABELLE é a primeira a quebrar o silêncio. EMMA olha para suas mãos e nota que estão cobertas por sangue.

ISABELLE

[Tensa]

Ele não me parece muito bem.

EMMA

[Séria]

Eu ainda quero encontrar o Poço,
Belle...

EMMA

[Após uma pausa, olhando para GAEL]

Na verdade... Eu quero salvá-lo.

CONT. #17B.

A chama reaparece na frente de EMMA, que sorri e pega na mão de ISABELLE. A irmã caçula havia acabado de colocar sua capa em GAEL para cobri-lo. Elas correm em direção da luminosidade. Ao passarem pelo corpo do LOBO, EMMA repara algo reluzindo no pescoço deste. Ela se abaixa e pega o objeto. Ao abrir a mão, a protagonista repara que se trata de um anel de ouro, com um padrão triangular impresso na parte externa.

#18. INT - CAVERNA - ENTARDECER

As irmãs andam pelo interior de uma caverna, apenas a luz da chama mágica servindo como guia na escuridão do local. Conforme elas adentram a região cavernosa, grandes quantidades de água podem ser encontradas pelo chão, fazendo com que as duas caminhem com cautela. Ambas são levadas a uma espécie de câmara e, ao chegarem a este destino, a luminosidade acende várias lanternas pela imensidão do lugar. Ao centro, há o que o conto denomina de Poço do Fim do Mundo. EMMA fixa o olhar no artefato e, em seguida em ISABELLE, que parece estar tão surpresa quanto ela própria. Um instante se passa em silêncio, até que a protagonista mais velha decide quebrá-lo.

EMMA

[Surpresa]

Veja, Belle! Não era só uma lenda!

Após o fim da fala da personagem e no momento em que ela dá o primeiro passo no sentido do poço, a luminosidade [...]

CONT. #18.

[...] aparece em sua frente, barrando-a. Uma voz conhecida pelas irmãs pode ser ouvida.

CHAMA

[Serena]

Nunca foi só uma lenda.

ISABELLE olha em volta rapidamente e encara a irmã, que porta uma expressão confusa. Com os olhos arregalados, a caçula exclama.

ISABELLE

[Surpresa]

Pai?

Antes que a chama respondesse a pergunta da jovem, EMMA profere uma conclusão.

EMMA

[Irônica]

Quer dizer então que eu passei por tudo isso para escutar a voz de um traidor?

A chama se encolhe após as duras palavras da protagonista. Após uma pausa, a irmã mais velha continua.

CONT. #18.

EMMA

[Irritada]

Que nós três enfrentamos tudo aquilo para no fim escutar a voz daquele que eu acreditei que estivesse morto? Que traiu a confiança do rei... Não, não apenas a dele, e desapareceu?

EMMA

[Após breve pausa, com lágrimas nos olhos]

Vamos, responda! Se você não tem nada a me dizer, o faça por Isabelle!

ISABELLE

[Triste]

Mas...

CHAMA

[Serena]

Eu não estou mais nesse plano, Emma. Não posso voltar. E esse é um erro que vou ter que aguentar pelo resto de minha existência, seja lá o que isso significa. Mas havia uma última coisa que eu poderia fazer por minhas filhas. E eu fiz. O Poço está aqui porque vocês desejaram por ele.

CONT. #18.

ISABELLE

[Com lágrimas nos olhos]

Mas o que aconteceu? E a expedição?

CHAMA

[Serena]

Estão todos mortos. O poder da floresta fez com que tomássemos essa forma. Porém não sabemos o que aconteceu com os príncipes.

EMMA

[Angustiada]

Mas... Não tinha como avisar?
Deixar algum tipo de mensagem?

CHAMA

[Serena]

Não é como se eu não quisesse voltar pra casa. Não posso deixar a floresta. Essa forma não sobrevive sem a magia desse lugar.

A luz da chama pisca em um momento e ambas as jovens ficam apreensivas. Elas trocam olhares. ISABELLE abraça EMMA, procurando conforto.

CONT. #18.

CHAMA

[Serena]

Infelizmente não conseguirei manter
essa aparência por muito tempo.
Terei que me despedir por aqui.
Vocês podem me fazer um favor?

EMMA

[Curiosa]

O que?

CHAMA

[Serena]

Digam à Claire que a amo. Vocês
três foram a melhor coisa que
aconteceu na minha vida.

O PAI das meninas, em formato de luminosidade, desaparece
de maneira tão sutil como fora sua primeira manifestação
frente à EMMA. ISABELLE solta o braço da irmã e cai de
joelhos no chão, chorando.

ISABELLE

[Triste]

Mamãe estava certa. Ela sempre
esteve certa.

CONT. #18.

EMMA

[Olhando para o canto]

Por mais que eu odeie admitir...
Nesse caso... Sim, ela sempre
esteve.

#19. INT - CAVERNA - ENTARDECER

EMMA puxa o braço de ISABELLE, incentivando com que a
caçula se levantasse do terreno coberto por água.

EMMA

[Olhando para a irmã com um olhar triste]

Vamos, Isabelle. Gael precisa de
nós.

As duas protagonistas caminham até o centro da câmara e
ficam frente a frente com o artefato. A mais velha das
irmãs abre a BOLSA de GERARD e retira de dentro desta o
embrulho do recipiente que inicialmente seria utilizado
para coletar a água mágica. Ao colocar o reservatório
dentro do Poço, ISABELLE nota que há algo errado.

ISABELLE

[Surpresa]

Emma! Isso é uma peneira!

CONT. #19.

EMMA abre sua boca em um sinal de surpresa e solta um grito de raiva enquanto taca o objeto contra uma parede próxima. ISABELLE recua com o som do objeto em choque.

EMMA

[Irritada]

Ele me mandou em uma viagem sem volta, droga! Gerard se certificou que mesmo que eu encontrasse o Poço, não tivesse como voltar para casa!

ISABELLE escorrega ao tentar se aproximar do lugar onde EMMA havia tacado o recipiente. EMMA suspira, enquanto pensa em uma solução, e alerta a irmã.

EMMA

[Olhando para a direção de Isabelle]

O solo desse lugar tem a base de argila. Cuidado pra não se machucar em um escorregão.

ISABELLE

[Esperançosa]

Argila? Emma! Nós podemos revestir a peneira com argila!

CONT. #19.

Ambas correm para seguir a sugestão de ISABELLE. Após envolver a peneira com uma grossa de camada de argila, EMMA insere novamente o reservatório dentro do Poço. Ela sorri ao ver que a ideia da caçula havia dado certo e a abraça.

#20. EXT - FLORESTA - PÔR-DO-SOL

EMMA e ISABELLE chegam ao local em que haviam deixado GAEL. O sol já se encontrava baixo no horizonte, indicando que o fim do dia estava próximo. A protagonista segura o recipiente com água do Poço perto da boca do CERVO, enquanto sua irmã levanta a cabeça do personagem. A caçula faz uma observação.

ISABELLE

[Angustiada]

Ele já está frio! Chegamos tarde demais.

EMMA

[Esperançosa]

Não chegamos até aqui para dar errado! Vai funcionar!

No momento em que o CERVO ingere a água mágica do Poço, uma luz intensa toma conta da floresta, envolvendo o corpo do personagem. As irmãs se protegem da claridade utilizando suas capas. Quando o clarão cessa, ambas olham para frente e percebem que no lugar do CERVO se encontrava um homem aparentando ter 20 e poucos anos, trajando vestes de [...]

CONT. #20.

[...] realeza. Ele se levanta, virando o corpo na direção de EMMA e ISABELLE.

EMMA e ISABELLE

[Surpresas]

O... Príncipe?

GAEL

[Enquanto olha e tateia seu corpo, surpreso]

Eu... Mas... Como? Não imaginei que voltaria a ser humano.

GAEL

[Após o choque inicial, fixando o olhar em EMMA]

Escutei um pouco da história antes de perder a consciência. A mãe de vocês deve estar com problemas. Precisamos voltar para a cidade.

ISABELLE acena positivamente com a cabeça. EMMA retruca.

EMMA

[Preocupada]

Não tinha sido você quem tinha dito que não poderíamos seguir os caminhos da floresta durante a noite? Querendo ou não, aquele lobo não deve ser a única coisa rondando por aqui.

CONT. #20.

GAEL olha para o céu. O crepúsculo anunciando novamente que a noite estava próxima.

GAEL

[Pensativo]

Você está certa.

EMMA

[Preocupada]

Pelo menos temos um lugar para esperar até o amanhecer. Eu conheço minha mãe. Por mais preocupada que eu esteja, não posso colocar Belle em risco.

EMMA dá um sorriso para ISABELLE e aperta sua mão, como forma de afirmar que tudo ficaria bem. A caçula retribui o sorriso.

#21. EXT - VALE - NOITE

Os três personagens são vistos no vale onde EMMA e GAEL passaram a noite anteriormente. O lampião da protagonista se encontra aceso no centro da roda. ISABELLE dorme encostada no ombro da irmã mais velha, que a abraça. GAEL está com o olhar fixo na luz do objeto. EMMA puxa o anel de seu bolso e o observa. Ela encara o jovem, que ainda está concentrado na chama do lampião. A protagonista fita uma última vez a jóia, antes de decidir guardá-la.

#22. EXT - FLORESTA - MANHÃ

Os três personagens caminham pela floresta. GAEL e ISABELLE se caminham na frente de EMMA, que anda com um passo mais lento. Ao passarem perto de um córrego, a protagonista coloca a mão no bolso, fita o anel por uma última vez e o joga na água, com uma expressão séria. Ela encara as costas dos outros dois personagens e sorri, enquanto faz um sinal negativo com a cabeça.

#23. INT/EXT - CELA DE DETENÇÃO - DIA

CLAIRE fixa o olhar para fora de uma janela com grades. Ela se encontra em uma espécie de cela. Um guarda está situado ao lado da porta. A mulher escuta o som de passos apressados pelo corredor e outro guarda aparece diante o primeiro. Ele sussurra para o companheiro e os dois deixam o local rapidamente. A mãe das protagonistas porta uma expressão desconfiada perante o comportamento dos sentinelas. Um dos homens retorna com uma chave, abrindo a cela em que CLAIRE se encontra.

GUARDA

[Sério]

Ordens da realeza. Disseram para te soltar.

CLAIRE é retirada da cela. Ela ainda porta um olhar de desconfiança a cada passo que dá rumo à saída do centro de detenção. Do lado de fora, a mãe reencontra suas filhas, sorrindo. Ela corre para abraçá-las.

#24. EXT - JARDINS DO PALÁCIO - NOITE

EMMA vaga sozinha pelos jardins bem cuidados do Palácio Real. Ela traja roupas de gala. Ao fundo, é possível visualizar que uma festa ocorre dentro das dependências cobertas do local. A protagonista olha para o horizonte, onde pode-se observar a Floresta. Ao retornar o seu olhar para o jardim, ela é surpreendida por GAEL.

GAEL

[Portando um sorriso meio triste]

Está gostando?

EMMA

[Levantando a sobrancelha, esboçando um sorriso]

É bom ver minha mãe e Isabelle se divertindo de vez em quando.

EMMA volta a encarar a direção da Floresta, desta vez com um sorriso no rosto, enquanto GAEL analisa as feições da jovem. Ele esboça uma expressão preocupada e abre a boca para expressar algo, até que escuta o som dos passos de um guarda real que o escolta, ao fundo. O jovem balança a cabeça, em um sinal negativo. Fica claro que algo o aflige.

GAEL

[Preocupado]

Você pode vir comigo?

EMMA

[Desconfiada, ao reparar o tom de voz de GAEL]

Aconteceu alguma coisa?

CONT. #24.

GAEL realiza um sinal de afirmação com a cabeça. A protagonista olha em volta, na esperança de ter alguma pista. Ela olha com confiança para o príncipe, que sorri. Os dois começam a caminhar para dentro do castelo.

#25. EXT/INT - VARANDA / CÔMODO DO CASTELO - NOITE

Os dois entram em um cômodo com uma varanda e se deslocam até ela. GAEL começa a falar.

GAEL

[Sério]

Eu vou voltar pra floresta.

EMMA

[Surpresa]

Pera, o quê?

GAEL

[Sério]

É como se hoje fosse uma despedida.
Já avisei a todos os superiores e
ao rei, meu pai...

EMMA

[Interrompendo a fala de GAEL]

Não, não, não. Por quê? Assim do nada?

CONT. #25.

GAEL direciona o olhar para a floresta, logo em seguida para EMMA. E volta a falar.

GAEL

[Com um sorriso triste]

Eu não vou conseguir ser feliz de verdade aqui. Muita coisa mudou.

EMMA o encara por alguns segundos, digerindo a informação.

EMMA

[Séria]

Mesmo depois de tudo? Gael, você está livre. De qualquer coisa que tenha sido, que afinal você nem expli...

O rapaz a interrompe ao fazer um sinal negativo com a cabeça, dessa vez o sorriso dele já não era triste.

GAEL

É por essa liberdade, que quero voltar. Existem coisas que é melhor não serem explicadas. Adeus, Emma.

GAEL se aproxima e beija a testa da protagonista. Ele se direciona para a saída. A porta se fecha e uma lágrima escorre pelo rosto de EMMA, que a enxuga e sorri. A jovem se desloca até a porta para também sair do local, [...]

CONT. #25.

[...] e no caminho, admira o lugar em que se encontra até reparar em uma pintura. Nela, GAEL está sentado em uma cadeira luxuosa e outro rapaz de aparência semelhante se posiciona por trás, situando uma mão no ombro do príncipe. Um anel de ouro, com um padrão triangular impresso na parte externa é visto no dedo deste. EMMA se engasga, surpresa, e olha para os lados abruptamente. O som dos cascos de um cervo em galope pode ser ouvido ao fundo.

Fade out.

6- CONCLUSÃO

Observando o projeto após todo o processo envolvido, após o término do roteiro e concepção dos personagens, durante a finalização da arte destes e enquanto escrevo esta memória, concluo que eu, como mulher e realizadora, consegui chegar em um ponto onde não achei que fosse ser capaz de chegar.

Ao começar pelo simples fato de escrever um roteiro que ultrapassou as minhas expectativas quanto ao seu tamanho e de lidar com personagens que tomaram forma e controlaram a história de uma maneira onde fui incapaz de ignorá-los.

O desafio maior, que era conceber o design dos personagens, baseados em seus arquétipos e com um singelo conhecimento sobre Concept Art, também se mostrou presente durante as crises que o projeto teve de ultrapassar. Apesar da maior parte do projeto ser o roteiro, não parei de pensar em um instante que eu estava lidando com uma animação. E que o processo de uma animação é, sim, diferente daquele que eu estava acostumada a lidar durante minha vida acadêmica.

Concluo esta, com a vontade e o desejo de aprender mais sobre essa arte e com a esperança de um dia trabalhar no ramo. O cinema para mim não é o mesmo daquele de quando comecei os meus estudos, e isso é bom. É uma parte importante do amadurecimento e da minha própria jornada. No fim, fico feliz de ter conseguido chegar até aqui e espero que um dia, a história de Emma possa ser concebida.

7- REFERÊNCIAS

7.1 Bibliográficas

ESTÉS, C.P. **Mulheres que correm com os lobos**: mitos e histórias do arquétipo da mulher selvagem. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

JACOBS, Joseph. **English Fairy Tales**. Londres, 1890.

JULIUS, Jessica. **The Art of Big Hero 6**. São Francisco: Chronicle Books LLC, 2014.

JUNG, Carl Gustav. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2000.

MARTIN, Kathleen. **O Livro dos Símbolos**. Köln: Taschen, 2012.

MCKEE, Robert. **Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MILLER-ZARNEKE, Tracey. **The Art of How to Train Your Dragon**. Nova York: HarperCollins Publishers, 2010.

ODELL, Collin.; LE BLANC, Michelle, **Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata**. Harpenden: Kamera Books, 2000.

SOLOMON, Charles, **The Art of Frozen**. São Francisco: Chronicle Books LLC, 2013.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **Bambi: The Sketchbook Series**. Massachusetts: Applewood Books, 1997.

7.2 Filmografia

A Princesa e o Sapo (2009) - Estados Unidos

A Viagem de Chihiro (2001) - Japão

Bambi 2: O Grande Príncipe da Floresta (2006) - Estados Unidos

Enrolados (2010) - Estados Unidos

Frozen: Uma Aventura Congelante (2013) - Estados Unidos

Meu vizinho Totoro (1988) - Japão

Princesa Mononoke (1997) - Japão