

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
BACHAREL EM CINEMA E AUDIOVISUAL

Thiago Rodrigues de Almeida

A CACHOEIRA DOS PÁSSAROS

RECIFE

2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
BACHAREL EM CINEMA E AUDIOVISUAL

A CACHOEIRA DOS PÁSSAROS

Relatório do trabalho de conclusão de curso realizado pelo aluno Thiago Rodrigues de Almeida para a banca avaliadora, sob orientação do professor Marcos Buccini.

RECIFE

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Almeida, Thiago Rodrigues de.

A Cachoeira dos Pássaros / Thiago Rodrigues de Almeida. - Recife, 2023.
1 v.Á-deo (08:47) : il., tab.

Orientador(a): Marcos Buccini

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Cinema e Audiovisual -
Bacharelado, 2023.

1. Cinema de animação. 2. Meio ambiente. 3. Comunicação. I. Buccini,
Marcos. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

IDENTIFICAÇÃO

Título: A CACHOEIRA DOS PÁSSAROS

Aluno: Thiago Rodrigues de Almeida (Thiago Pombo)

Orientador: Marcos Buccini Pio Ribeiro

Curso: Cinema e Audiovisual

Formato: Curta-metragem

Resumo: A cachoeira dos pássaros é um curta-metragem do gênero drama no formato de animação de recorte analógico em stop motion 2D. A narrativa caminha em torno de um pássaro endêmico da Mata-Atlântica que ao retornar para a cachoeira onde nasceu e passou boa parte de sua vida descobre que no local está sendo construído uma enorme gaiola entorno da lagoa. Com isso, busco nesse projeto trabalhar questões de privatização de locais públicos e parques nacionais, além de sentimento pertencimento, ciclo de vida, meio ambiente.

Apresentação

Desde antes de eu entrar nessa graduação eu já sabia que meu TCC seria a realização de um curta-metragem. O que eu não sabia era que seria uma animação. Com os períodos se passando eu fui me aproximando do mundo da animação. Chegando próximo da cadeira de Metodologia, fiquei refletindo: e se meu TCC for uma animação?

Aproveitei que também gosto de trabalhar como roteirista, direção e produção e juntei tudo. Como tinha feito outras animações pequenas, eu sabia do que iria precisar e do trabalho que seria. Com isso, iniciei o planejamento de realização desse curta-metragem que se mostrou bem mais difícil e complexo do que imaginava. E para somar, os problemas da vida não esperam o TCC passar. Fazer o que, eu tinha um projeto para entregar. Segurei em tudo que acreditava e assim foi.

Cronologia

Tudo começou em fevereiro de 2022, antes de iniciar a disciplina de Metodologia e Pesquisa. Os meus pensamentos de realização de um filme sempre surgem muito enquanto estou dentro do ônibus indo trabalhar. Eu pensei em algumas ideias para o TCC, mas nunca gostei, senti que não era isso que eu queria utilizar como projeto final do curso. Não lembro bem quando essa ideia surgiu, mas foi uma mistura de vários assuntos que eu gosto de tratar nas minhas criações de trabalhos realizados no curso: Pássaros; liberdade; questões lgbtqia+; amizades; crítica socioambiental; meio ambiente.

Somado a isso, eu quis colocar algo que vem acontecendo desenfreadamente, as privatizações de lugares públicos e parques nacionais e estaduais. Nisso, foi que eu comecei a estruturar o argumento.

Ainda em fevereiro, eu cheguei a mudar o argumento umas duas vezes. Mandei para alguns amigos e colegas e também para o meu futuro orientador, Marcos Buccini. As críticas me ajudaram a mudar algumas coisas, mas outras eu fui firme e segui acreditando que daria certo.

No mês de março eu não fui nada produtivo. Minha cabeça estava focada em problemas pessoais, o que acabou me desviando totalmente do projeto, apesar de eu sempre estar me cobrando muito para adiantar, mas nada fluía. No final de março, eu consegui fazer o roteiro, apesar de não estar satisfeito, mas me deu um impulso para continuar.

Em abril, comecei a pensar nas pessoas que poderiam participar do projeto. Então nesse mês de abril, eu coloquei algumas metas para o fim do mês: ter pensado o cronograma da produção e finalização do curta; organizar a equipe; produzir o storyboard; produzir o animatic. Outro ponto importante desse mês foi que decidi não pegar a cadeira de TCC no próximo semestre. Cheguei a essa conclusão porque eu não conseguiria entregar um projeto bem feito e construído como eu quero que fique com o tempo que tenho disponível semanalmente neste período de 2 semestres menores. Ou seja, vou deixar para entregar no 9 período, mas já irei construindo o projeto.

Em maio consegui entregar o anteprojeto, que acabou facilitando muito o andamento do curta-metragem, porque me fez pensar em outras possibilidades e até estruturar melhor a ideia. E depois de entregue, reorganizei o roteiro, mudo o nome do curta, trocando a lagoa por uma cachoeira por ter mais significado para mim, e finalmente finalizei o storyboard.

No início de junho, criei o grupo de WhatsApp da equipe toda, para começar o andamento do projeto. E assim iniciou a realização do curta-metragem.

Nos meses de julho e agosto que a produção realmente começou a desenrolar. No cronograma inicial, o mês de julho era para ser a realização da arte - criação das

personagens, cenários, objetos, etc -, acabou que foi, mas também foi onde se criou o concept art que era para o mês anterior. Toda semana a equipe de arte se reunia para discutir as ideias e criar os materiais. Contudo, o processo foi mais demorado como planejado anteriormente. Os gastos com arte e com alguns equipamentos para realizar a animação foram aparecendo, e foi necessário pensar em alguma forma para trazer mais dinheiro para esse projeto. Dessa forma, começamos a elaborar uma rifa no valor de 3 reais e onde o prêmio seria um quadro com o personagem da animação, tiê-sangue (semelhante ao que vamos usar no curta). Voltando para o departamento de arte, a equipe começou o mês com algumas peças já produzidas, mas ainda tinha coisas a serem feitas. Dito isso, para não atrasar as gravações, foi iniciado o período de testes das animações: movimentos das personagens, cachoeira, entre outras coisas.

Segunda grande crise. Nos meses de setembro e outubro eu acabei focando em outras coisas, e problemas com o curta me deixaram desanimado. Poucas coisas avançaram com a arte e com a produção. Devia a esses problemas, fiz uma pausa para repensar todo o planejamento para entender o que estava acontecendo.

Em novembro, voltei a trabalhar bem no curta. Conversei com a equipe de arte e modifiquei algumas coisas no projeto que estavam travando a equipe. A ideia inicial era gravar tudo da arte junto com as personagens de cada cena de uma vez. Mas devido a falta de equipamento e conhecimento também dessa técnica de animação, porque estava tendo muito problema com reflexo no vidro, repensei o modo de gravação. Utilizamos chroma key na animação em stop motion.

Nesse mês oculto de outubro, essa ideia já tinha surgido, então reanimei um projeto que fiz em 2021 que estava mal animado utilizando chroma key para entender mais sobre o processo, dificuldades e possibilidades também. E concluir que daria certo utilizar isso na animação dos pássaros. Não era o que eu queria, mas era a melhor opção no momento.

Com isso também, não precisaria que a arte entregasse tudo para seguirmos as etapas. Os personagens já estavam prontos. E como também já estávamos testando os movimentos da animação, tudo estava pronto para iniciar a gravação do curta. E assim, vários departamentos caminhavam simultaneamente.

Chegou dezembro. O último o período, o qual eu peguei a cadeira de TCC. Então, não tinha para onde correr, teria que finalizar todo o curta em 5 meses. Mesmo estando bem atrasado no cronograma inicial, sei que se eu não pegar nesse semestre eu vou ficar arrastando até vai saber quando. Nesse comecei a gravar de fato. Enquanto a arte ia realizando os objetos e a equipe de som foi criada, a equipe de animação começou a trabalhar nas gravações das cenas. Praticamente todo final de semana tinha gravação. Além disso, conseguimos criar a rifa e arrecadar mais dinheiro para a equipe de arte.

O mês de janeiro foi o que eu mais consegui caminhar com o projeto. Realizei reuniões com as equipes de arte, de som, de animação e comecei a procurar membros para participar da equipe em outras funções ainda sem ocupação. Aproveitei as férias para focar nisso.

Em fevereiro, segui o ritmo de janeiro, pois já queria terminar a gravação da animação. Desde dezembro, quase todo final de semana tinha gravação. Consegui finalizar a gravação em stop motion. Faltava apenas os cenários das cenas que a arte ainda estava desenvolvendo. O som caminhava, mas não tínhamos ainda um local para fazer a gravação do foley.

Em março, foi iniciado a montagem do curta. Como era arquivos grandes e as imagens com muita qualidade, foi um problema na edição pois o notebook não estava suportando. Outro problema foi a questão do tempo, pouco horários em comum para editarmos em conjunto, e isso acabou atrasando o caminhar da montagem. Enquanto não estava editando, estava trabalhando em outra etapa do curta, como a edição e recorte dos objetos da arte no

photoshop, que levou um bom tempo que não estava planejado. Não tinha um dia que eu não mexia em algo. O curta começou a se mostrar complexo demais e desesperador. Nesse mês final, abril, tive que dar uma corrida final em tudo. Finalizei tudo com a arte pouco antes da entrega do tcc. Conseguimos gravar o foley em um estúdio de som do lis na UFPE. A montagem foi finalizada. E a trilha estava a caminho. Por fim, em maio ainda vamos fazer a edição de som e mixagem, e dar os últimos ajustes necessário no projeto.

Arte

Equipe: João Coelho, Diá Lus, Laura Castor, Ruth e Thiago Pombo.

Muito papel e tinta acrílica foram utilizadas na construção das peças dos cenários. O conceito girava em torno de uma estética baseada em livros infantis objetivando uma identidade visual mais agradável e acolhedora. Todas as peças do curta foram criadas artesanalmente, através de colagens e recortes.



De início, tudo tinha que ter tamanho padrão para a gravação. Mas com a mudança de utilizar o chroma key, o que facilitou para a arte criar as peças com tempo e planejamento. Foi produzido mais de 200 peças, desde cenário, fundo, personagens, objetos de cena, trabalhos com aquarela. Para isso, foi criada uma planilha para facilitar perceber o que já foi concluído e o que estava faltando.

Produção da arte

Arquivo Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Extensões Ajuda

75% R\$ % 0,00 123 Padrã... 10 B I A

U24

Finalização das cenas		Lista completa de itens a serem feitos															
		Cenário				Objeto				Personagem				Fundo			
Item	Realização	Concluido	Item	Realização	Concluido	Item	Realização	Concluido	Item	Realização	Concluido	Item	Realização	Concluido			
Cena 0	X		Rio - Início	Diá	X	2 Ninhos - cena 1	Diá	X	Três-sangue	Pombo	X	Universo - Preto	Thiago	X			
Cena 1	X		Rio - Poluído	Não precisa	X	2 ovos - cena 1	João	X	Sete-cores	Pombo	X	Céu azul	Thiago	X			
Cena 2.1	X		Cachoeira	Davi	X	Flores	Pombo	X	Tico-ico	Pombo	X	Chroma key	Thiago	X			
Cena 2.2	X		Cachoeira suja	Davi	X	Fogueira	João Vítor	X	Soldadinho-do-aranje	Pombo	X	Ovo quebrando	Thiago	X			
Cena 2.3	X		Arvores	Diá, Ruth e João	X	Fotografia 2 aves	Laura Castor	X	Canário	Pombo	X						
Cena 3	X		Pedras	Pombo	X	Bolsa de gravetos	João	X	Três-sangue bebe	Pombo	X						
Cena 4	X		Bola 4 partes (mundo)	João	X	3 silhuetas de aves	João	X	Sete-cores bebe	Pombo	X						
Cena 5	X		Sol	João	X	Ninhos destruídos	João	X	Três-sangue oriança	Pombo	X						
Cena 6	X		Lua	João	X	Bola de penas	Pombo	X	Sete-cores oriança	Pombo	X						
Cena 7	X		Mirante	Pombo	X	Penas soltas de ca	Pombo	X	Tico-ico oriança	Pombo	X						
Cena 8	X		Vista panorâmica	Pombo	X	Penas soltas de Se	Pombo	X	Soldadinho oriança	Pombo	X						
Cena 9	Cancelada		Ninho parede	João	X	Penas de Três-sang	Pombo	X									
Cena 10	X		Nuvens brancas	João	X	Diversos Ovos (5)	João	X									
Cena 11	X		Cachoeira vista de cima	Cancelada	X	Diversos Ninhos (5)	Diá	X									
Cena 12	X		Lago barrendo	Cancelada	X												
Cena 13	X		Arvores fioridas	João	X												
Cena 14	X		Arvores cortadas	João	X												
Cena 15	X		Outdoor gaiola	Laura Castor	X												
Cena 16	X		Desenho de canários fel	Laura Castor	X												
Cena 17	X		Desenho de gaiola sobre	Laura Castor	X												
Cena 18	X		Desenho da represa	Laura Castor	X												
Cena 19	X		Outdoor (cachoeira dos	João	X												

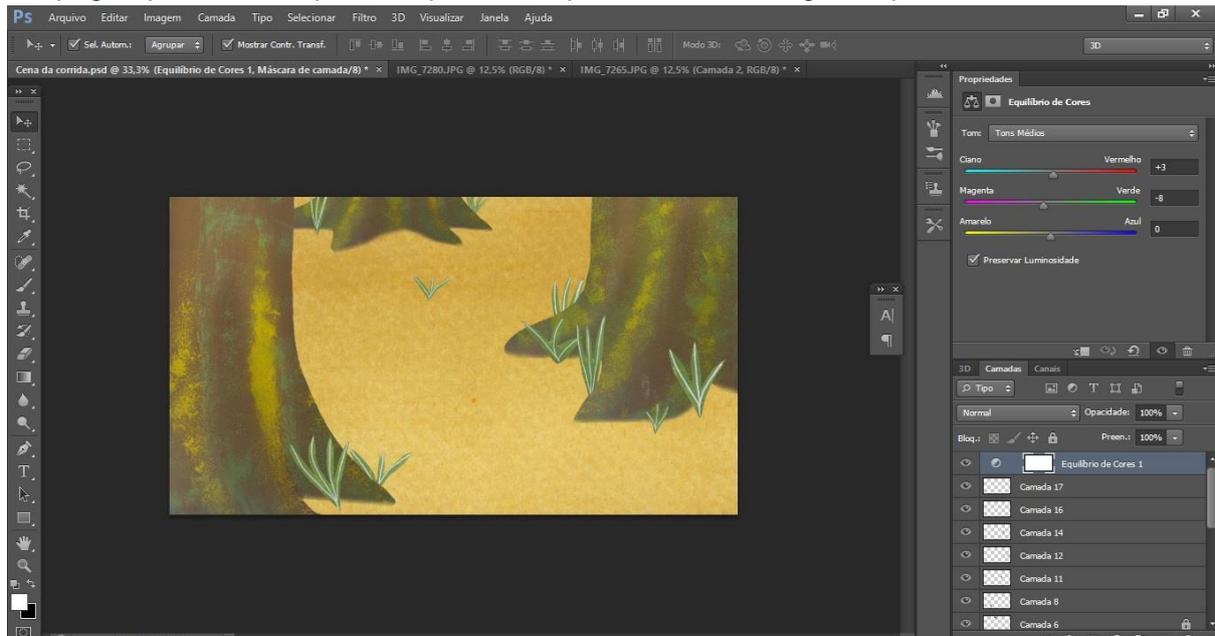
Resumo Cena 1 Cena 2 Cena 3 Cena 4 Cena 5 Cena 6 Cena 7 Cena 8 Cena 9 Explorar



Para a criação das personagens, recortamos várias penas e íamos colando uma sobre a outra para dar um aspecto de profundidade. A primeira versão foi realizada ainda no primeiro semestre de 2022. E para a versão atuais, foi utilizado um papel com mais espessura para não amassar e suportar as penas coladas. Cada pássaro criado foi baseado em um pássaro real, e assim procuramos uma representação das cores dessas aves dentro do que era possível.



A utilização do Photoshop foi importante para fazer não apenas as correções de cores, mas também juntar peças que seriam das mesmas cenas, fazer os recortes e colagens, e salvar em png o que seria em primeiro plano e o que entraria em segundo plano e assim em diante.

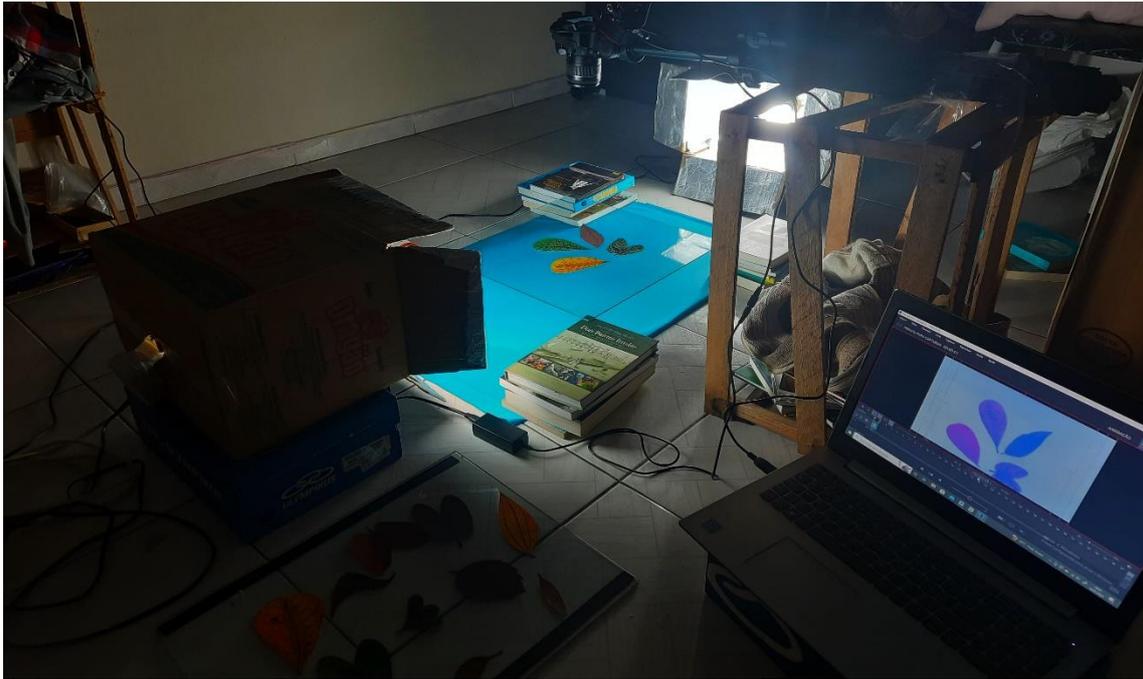


Esses processos levaram muito tempo de conversa entre a equipe de montagem e arte, porque tudo tinha que se encaixar bem, já que cada peça não utilizada da arte era dinheiro gasto. Dessa forma, a produção ficava em cima para nada ser desperdiçada e também dar espaço para a arte criar se baseando em um limite.

Gravação da animação em stopmotion

Equipe: Thiago Pombo, João Coelho, Mira, Pedro Audir

Dias que meu quarto virou estúdio. Na verdade, semanas. Meses. Para conseguir gravar o curta, montei no meu quarto um mini estúdio de animação. Ele era formado por algumas gambiarras, como por exemplo os softbox de papelão com papel alumínio, mas também tinha alguns equipamentos mais profissionais, como uma câmera e um triplo que eu peguei emprestado de um conhecido. Como o processo de gravação de uma animação demora muito até ficar pronto, tive que passar alguns finais de semanas gravando coisas separadas no quarto. Mas por ter outras responsabilidades, não conseguia ficar dia a dia gravando, então tinham dias específicos para gravar. Dessa forma, antes e depois das gravações era necessário fazer a montagem/desmontagem do estúdio, o que cansava às vezes mais que a própria gravação.



Meu quarto virou estúdio quase todo final de semana de dezembro a março. Para não morrer de calor (por que não podia usar o ventilador para os papéis não voarem) e também não precisar fechar a janela para o sol não entrar no quarto e causar variação de luz na animação, precisei utilizar as noites e madrugadas para prosseguir essa etapa. Para a gravação utilizei uma mesa de vidro, onde o vidro era 45cmx45cm e 3mm de espessura apoiados em quatro colunas, cada uma das quatro pontas do vidro, feitas por montes de livros. No fundo eram tecidos que podiam ser verde neon, azul ou vermelho dependendo da cena. Para iluminação, utilizei duas caixas de papelão envolvidas com papel alumínio e em cada uma tinha uma luz fluorescente da cor branca. Apoiado sobre um caixote de madeira, eu amarrei um tripé de câmera comum, e nele ficava uma Canon rebel t6i. Essa câmera ficava conectada na tomada para não precisar tirar a bateria e estragar toda animação. Além disso, também estou conectada em um notebook onde eu utilizei o software Dragonframe para fazer o stop motion. Além disso, muita coragem, paciência, calor e água.



Stop motion: *manual de movimentos das personagens e objetos do curta A* ***Cachoeira dos Pássaros***

Esse manual foi criado a partir das pesquisas de movimentos das personagens e objetos, que a equipe de animação do curta produziu durante a etapa de teste. A etapa de testes é fundamental para a produção pois economiza o tempo de gravação das cenas originais com mais precisão e agilidade, pois os defeitos e ajustes necessários de cada movimento foram corrigidos e anotados para a etapa de gravação.

Dessa forma, deixamos abaixo algumas informações detalhadas sobre cada peça e personagem em relação ao seu movimento, além de algumas sugestões e observações.

Lembrando que os objetos que serão gravados no curta-metragem em 12 fotos por segundo, e na edição serão transformados em 24 fotos por segundo. Assim, quando for para edição, os movimentos podem se alterar um pouco, dando maior fluidez. Mas é possível não ter muita variação também. Cada caso será um caso, mas nos testes até agora feitos, tudo se saiu normalmente, sem grandes problemas.

Pulo das aves adultas



Como os pássaros se locomovem bem rápidos, foi pensado dessa forma para o curta. Em 5 frames o pássaro já terminou seu pulo (preparando para pular; saltando; topo do salto; queda; pouso). Sempre procurando fazer um arco.

Pulo das aves crianças



Já o pulo nas aves pequenas, a única diferença está nas pernas, que são menores dos pássaros grandes. De resto, segue a mesma lógica de pulo: 5 frames e procurando fazer um arco.

Voo das aves e asas

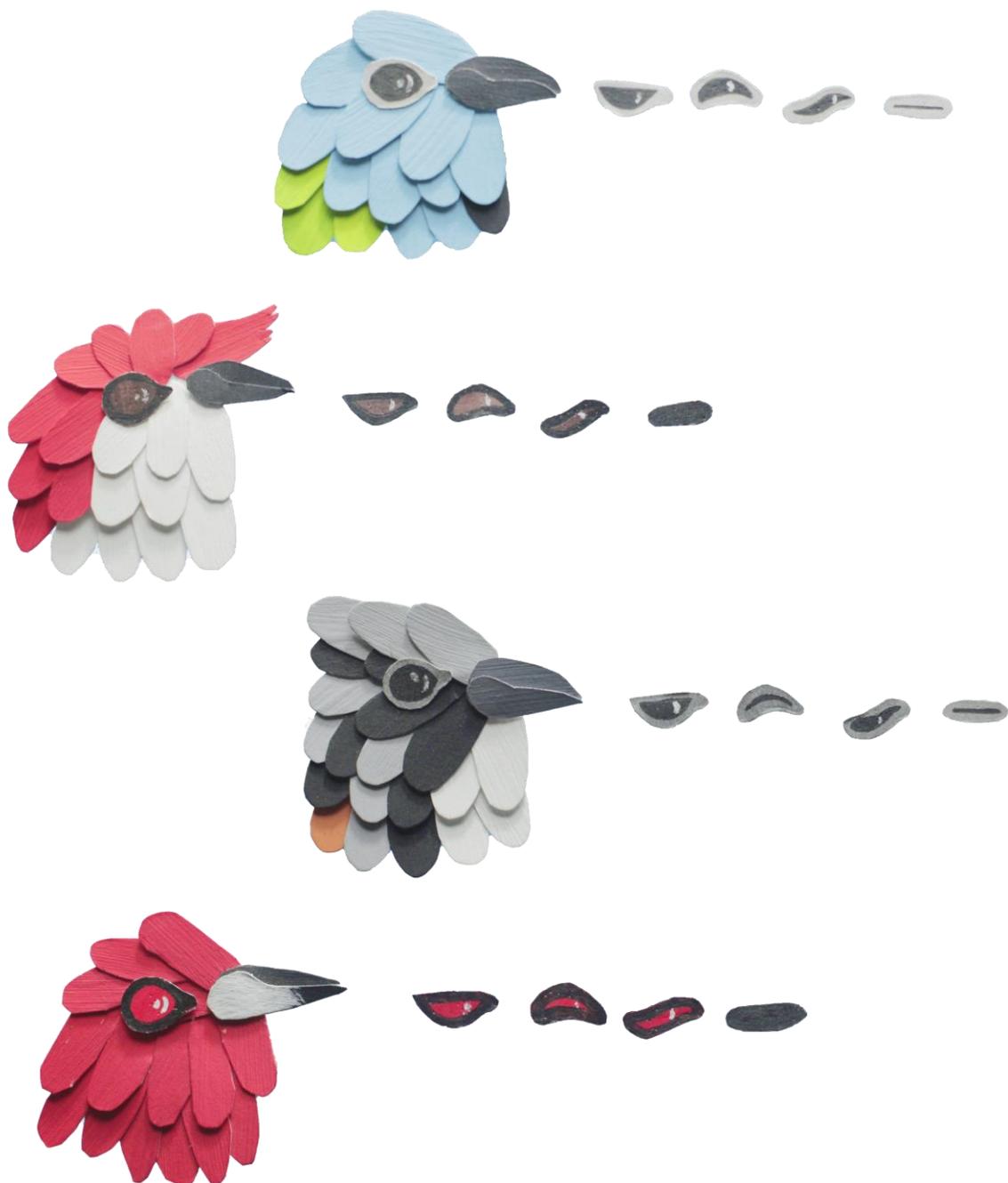


No voo das aves, o movimento da asa será por substituição e o corpo da ave por deslocamento. Ou seja, o corpo vai seguindo e a asa vai trocando de posição, dando esse efeito de batida de asa. A sequência é essa abaixo:



Olhos dos pássaros





Para passar maior emoção e sentimentos nas ações das personagens, foram criados 5 diferentes olhares para cada pássaro, sendo os tipos expostos a baixos, respectivamente: Normal; Fechado; Feliz; Raiva; Triste.



Além disso, a cada 4 segundos de gravação o personagem pisca o olho. Ou seja, em frame tal o personagem está com olho aberto. No próximo, substitui com o olho fechado, e em seguida volta para o olho aberto. É importante acertar a posição do olho para a troca não ficar estranha.

Fogo



São 12 diferentes peças que compõem a peça “fogo”, tanto a maior quanto a menor. Os movimentos ficaram legais e fluem bem. Quando for animar, tentar mover um pouco para um lado e para o outro, buscando um movimento diferente.

Briga das aves - bola de penas



São 7 bolas de penas diferentes por segundo, além das penas que saem de dentro da bola. O movimento ficou muito legal e bonito. As bolas não seguem uma sequência animada, podendo colocar uma após outra de modo aleatório tanto entre elas como a posição de cada uma da sua passada.

Sugestão é que quando for fazer a animação, mover bola mais para um canto e para o outro para dar uma mensagem maior de confusão.

Cachoeira



A cachoeira é formada pela cascata e a espuma que se forma com a queda.

A cascata possui 12 diferentes peças que em sequência (de 1 a 12) fazem o movimento da água caindo. Sendo o número 12 se conectando com o 1 e assim por diante, sendo assim possível criar um loop infinito.

A espuma possui 6 peças diferentes, que podem ser colocadas em ordem aleatória em sequência, desde que não se repitam em seguida. Os lados também podem variar. Dessa forma, é possível conseguir um movimento interessante.

Com isso, temos o movimento da cachoeira completa. As duas (cascata e espuma) devem ser animadas juntas, colocando a espuma sobre a parte de baixo da cachoeira.

Rio



O rio é formado por 24 peças distintas que se complementam em sequência. Sendo o 1 a sequência do 24. Dessa forma, podendo fazer uma animação em loop. O movimento fica bem legal e lembra bem um rio com correnteza.

Na edição, ao invés de uma faixa de rio, serão 4 (quadruplicando o objeto animado 1), dando assim maior volume e profundidade para o rio.

Água saltando



Esse objeto é para ser usado quando qualquer personagem cair na água, dando esse efeito de água saltando do rio. São dois objetos, um para a frente e outro para trás, e cada um desses possui sequência de água saltando, que vão de: nível 1, nível 2, nível 3, nível 4 e as gotas que vão seguindo sua queda normal de acordo com o movimento que elas forem fazer (um arco de volta ao rio).

Penas voando



As penas do tiê-sangue é um conjunto de 10 peças que vão voando pela cena uma atrás da outra. A pena número 1, a do início, dita o caminho que as outras vão seguir. E assim, elas voam pela tela traçando um caminho em comum, mas podem variar seus movimentos, se vão ser mais ondulatórios, mais rápidas, etc.

Montagem e correção de cor

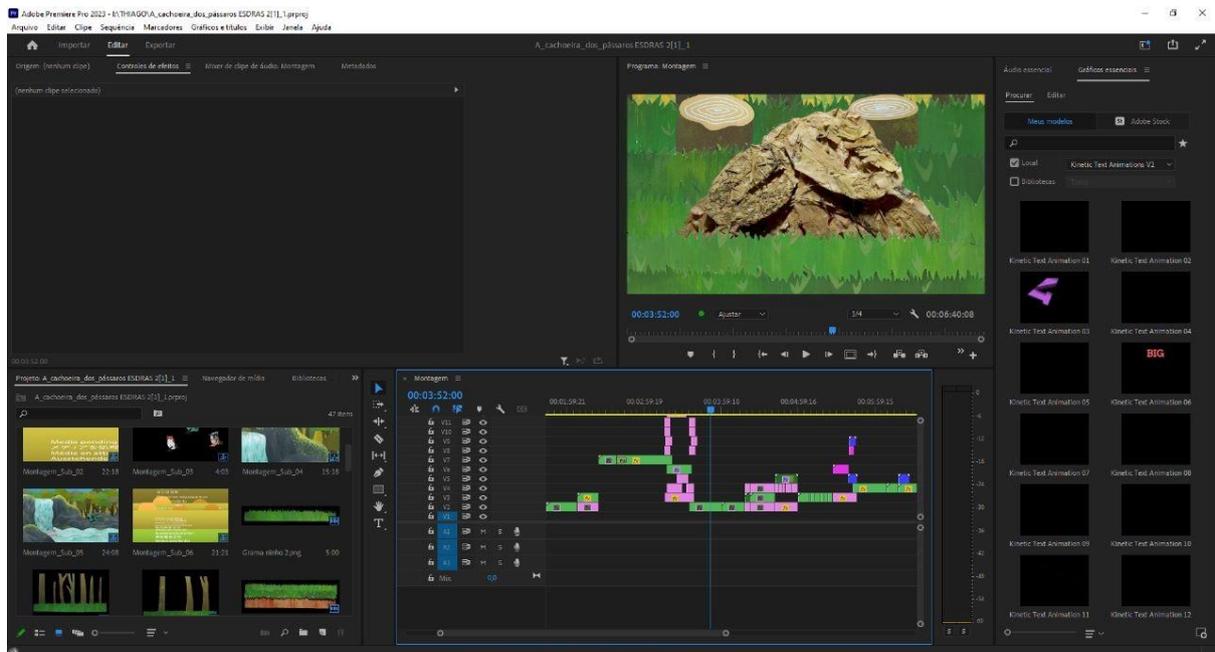
Equipe: Thiago Pombo e Aquila

Para a finalização, utilizamos o programa adobe premiere. Anteriormente eu regravei uma animação utilizando fundo verde para ver se era tranquilo trabalhar, porque com a estrutura que eu tinha disponível eu teria que usar chroma key, pois facilitaria o processo de gravação:

já que não precisava dos objetos da arte prontos e também daria para ir adiantando para o pessoal do som. Para a animação antiga deu tudo ok, mas não ocorreu o mesmo com A cachoeira dos pássaros. Vários problemas apareceram para resolver. E para piorar, não faltava tempo para editar.

Quando utilizamos o efeito Ultrakey para tirar o fundo de determina cor, algumas cenas ficaram horríveis. Eu sai da sala de montagem abalado. O projeto que estávamos fazendo com tanto carinho e que passei 3 meses gravando estava muito estranho. Parei e passei a semana pesquisando sobre o chroma e vendo o que eu podia resolver. Duas cenas foram regravadas porque realmente não tinha jeito, o efeito sumia com a cor da personagem. De resto, conseguimos ajustar tudo. Configuramos e fizemos os ajustes necessários. E com isso, ficamos satisfeitos. Esse problema foi superado. Mas outros estavam escondidos no lado oculto da timeline.

Como já imaginado, o arquivo estava muito pesado, e para renderizar ou visualizar o projeto, era uma luta. Utilizamos muitas fotos de alta resolução, muitas máscaras, correção de cor, ajuste de tamanho, e isso sem falar dos chromas. Essas dores de cabeça já eram imaginadas, mas não imaginei que seriam terríveis. O tempo foi o maior dos vilões nessa etapa. Já estava próximo da entrega e eu precisava mostrar o projeto para a equipe de foley. Então tivemos que aproveitar o tempo disponível para terminar essa montagem. E assim, nasceu a primeira versão do curta. Dessa forma, conseguíamos ir editando, salvando sempre o projeto base. Para a montagem final, realizei na casa de um amigo, Esdras, que tem um computador mais potente. Eu agradeço muito a ele, pois levei muito tempo para fazer essas correções na casa dele e ele foi legal em não me expulsar. E após, o maior vilão: a renderização. Não renderizava o projeto. E após 5 horas, Esdras conseguiu fazer renderizar parte por parte e depois juntando tudo.

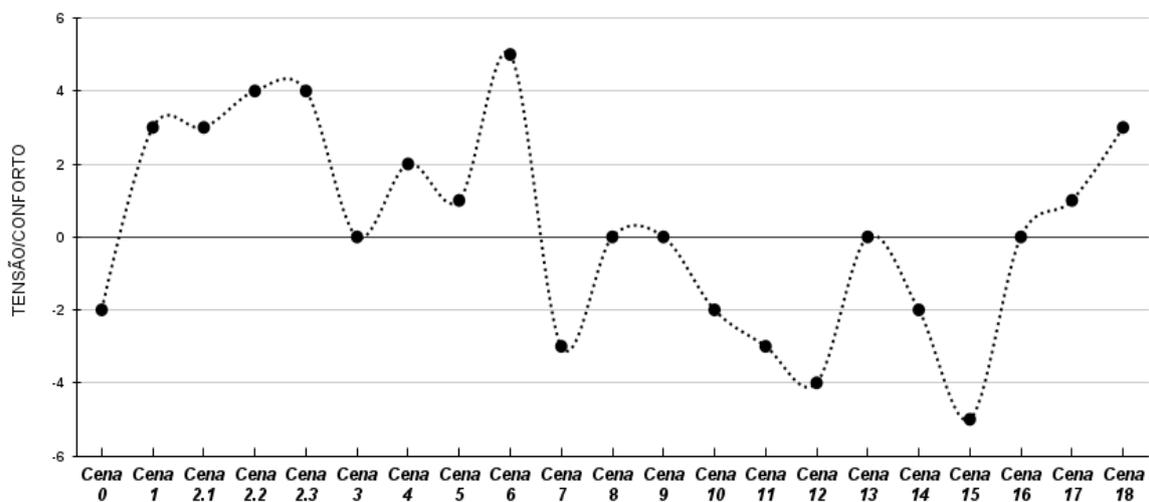
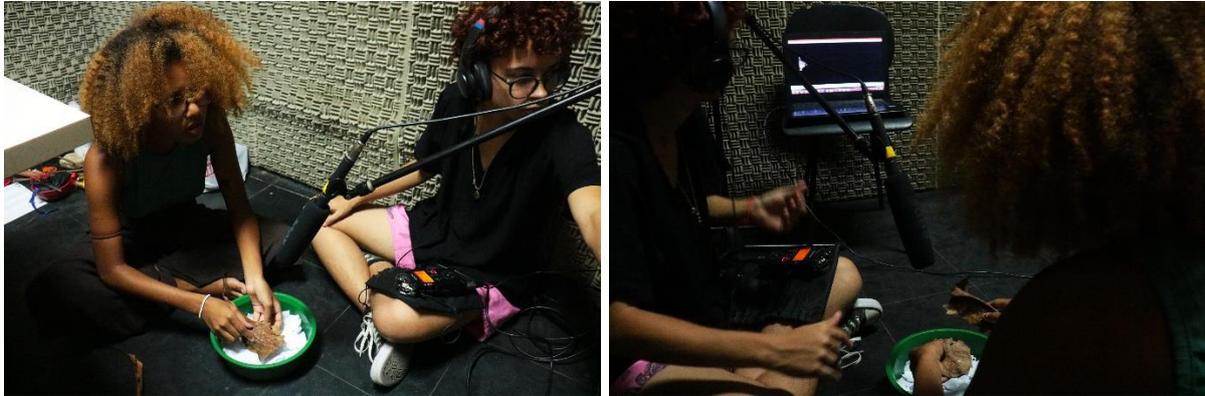


Foley e design de som

Equipe: Maysa, Pietro, Nico, Corina

Para a gravação do foley utilizamos equipamentos emprestados do IIS da UFPE, sendo eles: Cabo XRL/XRL com 5 metros; Gravador Tascam; Head-phone Sony MDR-7506; Mic. Boom Rode; Mic. De mão Sony; Mic. Lapela Sony ECM com fio; Vara boom. Além disso, tivemos

acesso ao estúdio de som do lis para captar os sons. A equipe levou dias para captar o que estava planejado. Participei dos dois dias de gravação, e a experiência foi muito boa, porque foi uma equipe muito interessada no projeto e atenciosos com cada detalhe. O som é a área que mais tenho distanciamento, e acabei aprendendo mais sobre a produção e captação do som no meio audiovisual. Infelizmente devido ao pouco tempo que acabou sobrando para a equipe de som, eles tiveram que fazer os efeitos de forma rápida. E conseguiram de forma linda e bem trabalhada.



LEGENDA DO GRÁFICO DO MAPA DE SOM		
CENA	AÇÃO	TENSÃO/CONFORTO
Cena 0	Ovo rachando	-2
Cena 1	Pássaros bebês falantes	3
Cena 2.1	Pássaros pulando	3
Cena 2.2	Pássaros brincando na cachoeira	4
Cena 2.3	Tiê e Sete conversam sobre a grama	4
Cena 3	Universo (mudança das estações)	0
Cena 4	Tiê assusta Sete na cachoeira	2

Cena 5	Pássaros conversam na fogueira	1
Cena 6	Tiê e Sete de chamego na cachoeira	5
Cena 7	Sete chora de saudade	-3
Cena 8	Pássaros voando no céu azul	0
Cena 9	<i>Cena excluída</i>	0
Cena 10	Pássaros chocados com os ninhos destruídos	-2
Cena 11	Pássaros chocados com o outdoor de Canário	-3
Cena 12	Pássaros gritam contra Canário	-4
Cena 13	Canário no Chroma key vendendo a ideia da gaiola	0
Cena 14	Reunião dos pássaros e Canário chutando a urna funerária de Tiê	-2
Cena 15	Briga das aves	-5
Cena 16	Despedida do Tiê-sangue	0
Cena 17	Penas passam pela cachoeira	1
Cena 18	Ovo se mexendo	3

DECUPAGEM		
CENA	SOM	EXECUÇÃO
1	lago, ovo, piado (sete-cores e tiê-sangue)	ambiência na faculdade, de dia final de semana. ovo: casca de ovo ou casquinha de sorvete ninho: palha, teste com plástico e papel picotado. pássaro saindo do ovo: atrito com folhas de planta
2	cachoeira lago, piado alegre, barulho de pena, eles pulando na água, flores caindo	-
3	som grave (universo), barulho das aves voando e o som de cada estação.	som grave: amplificador ou air fryer aves voando: balanço do papel verão: ventos, árvores, outros animais

		<p>inverno: coruja, vento da noite?</p> <p>primavera: outros animais + passaro.</p> <p>outono: folhas secas caindo no chão</p>
4	<p>pássaro pousando na pedra(tiê), pássaro pulando na pedra (sete) piado de pássaro adulto (tiê-sangue). sete cai na água. piado assustado(sete) e piado rindo (tiê). sete cai na água</p>	<p>patas na pedra: galhos</p> <p>asas: papel balançando e leque</p> <p>sete cai na água: papel amassado na água</p> <p>asa batendo na água: folha de planta molhada</p>
5	<p>ambiência de floresta (noite), fogueira crepitando.</p>	<p>ambiência facultade a noite</p> <p>fogueira: quebrar galhos, fritar ovo, papel queimando e balançando, plastico bolha estourando</p>
6	<p>ambiência cachoeira de longe, som de vento, pássaro arrancando caule. ronronar de pássaro</p>	-
7 (plano 2)	<p>barulho de lágrima, soldadinho pulando no ninho, soldadinho encosta a cabeça em sete. barulho de soldadinho pegando a bolsa de gravetos. som de vento e árvore. tico tico voando, piado acelerado, sete e tico voando. som da transição (ninho)</p>	<p>barulho de gotas caindo no chão (garrafa com buraco) e passando pelo papel.</p> <p>galhos no batendo no papel moído/ palha bolsinha pequena com galhos</p> <p>transição: palhas+galho passando</p> <p>atrito de papel com outro papel balançando voo</p>
8	<p>vento. tico, sete e soldadinho voando. transição (vento mais forte)</p>	<p>papel balançando voo vento</p>
9	<p>vento forte, ambiência da cachoeira de longe, pássaros planando, transição (som de folhas e árvores)</p>	<p>takes com várias distâncias da cachoeira</p> <p>planar: vento + papel folhas e galhos</p>

10	sete, tico e soldadinho pousando na pedra, sete pula na pedra, duas ou mais aves pulando	galhos na pedra pouso: papel balançando
11	ambiência cachoeira, aves chegam pulando na grama, aves voando.	galhos na grama/papel picotado papel balançando voo
12	aves pousando, piado de saudação (canário, sete, soldadinho e tico). canário saltando, piado mais alto (canário)	barulho de obra? ambiência mais agitada galhos na TERRA/papel picotado pouso e asas : papel balançando atrito da bolsinha com galho dentro caindo no chao
13	Canário piando. OBS(chroma key): adicionar som às imagens ou não?. canário pulando.	galhos na grama/papel picotado família de canário: piados e pulos (galho na grama) cachoeira gavião: banco de som dinheiro: barulho de máquina de caixa ou papel + moeda caindo
14	aves conversando entre si (sete,soldadinho e tico). canário pegando a bolsa, barulho da bolsa caindo nos galhos secos. ruído de sete ficando bravo	atrito da bolsinha com galho dentro caindo no meio dos galhos e folhas secas galhos na grama/papel picotado
15	sete pulando em direção a canário. piados altos e constantes, barulho de bicadas. penas, capacetes e cartolina caindo (não especificado). canário levantando voo.	galhos na grama/papel picotado bicada: pregador de roupa penas: papel balançando e atritando capacete: pote de plastico caindo cartolina: papel enrolado caindo papel balançando voo

16	ambiência cachoeira de fundo. sete dá um pulo, galhos sacudindo dentro da bolsa, sete abrindo a bolsa. penas voando, barulho de vento.	bolsinha com galhos dentro balançando galhos na grama/papel picotado fita atritando no tecido, desfazendo o nó papel balançando levemente
17	barulho de penas voando, vento. som baixo da cachoeira.	
18	som de lago, barulho de penas voando, vento, ovo se mexendo no ninho (atrído com gravetos).	ovo: casca de ovo ou casquinha de sorvete ninho: palha, teste com plástico e papel picotado.

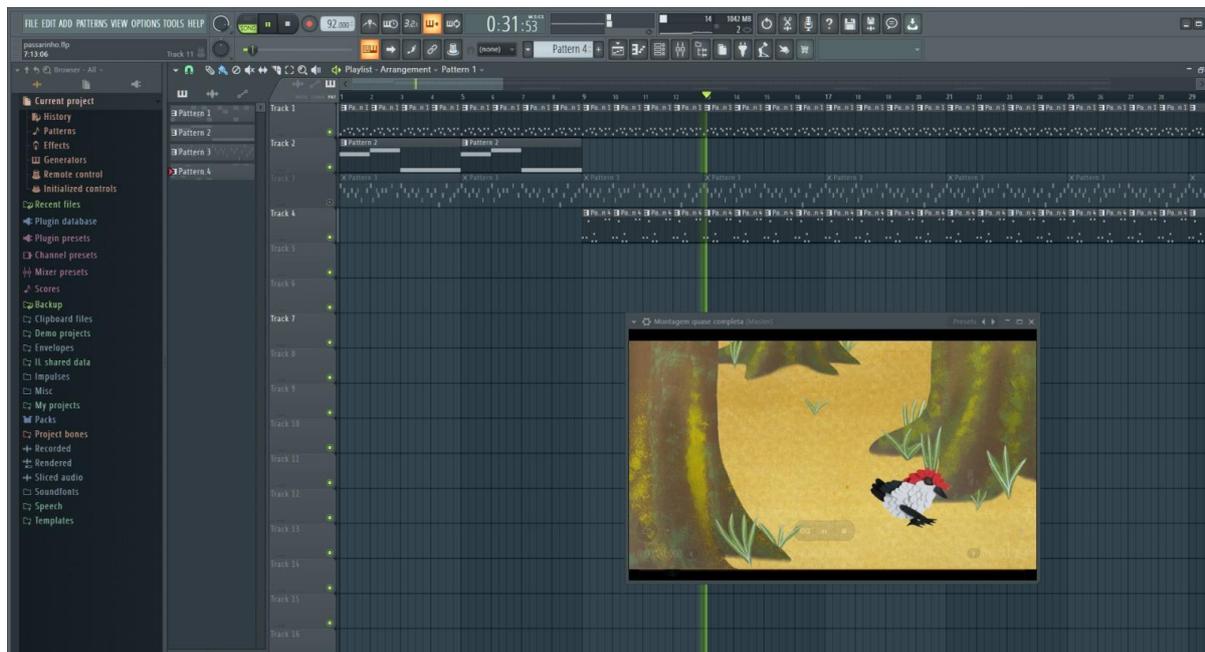
LISTA DE MATERIAIS DE FOLEY:

- Ovo
- Casquinha de sorvete
- Folhas secas
- Galhos
- Papéis: ofício, kraft, seda, caderno, algum mais grosso
- Palha de madeira
- Folha de planta
- Amplificador ou air fryer
- Leque
- Frigideira e óleo
- Garrafa furadinha para gotas
- Bacia
- Pote de plástico
- Plástico bolha
- Bolsinha de tecido
- Fita de cetim
- Pregador de roupa
- Pedra
- Moedas
- Martelo
- Perrote
- Peçaço de madeira
- Palito de churrasco
- Apito de pássaro

Trilha sonora e Design de som

Equipe: Esdras, Corina e Roberto

Com os foleys prontos e o projeto finalizado, a edição de som já começou a ser iniciada. Os software utilizados para a edição de som será o ProTools e para a trilha sonora será o fl studio.



Dificuldades

Por mais que eu tenha pensado nos problemas possíveis, sempre apareceriam surpresas. Foi necessário ser paciente em muitos momentos para conseguir seguir com o projeto com calma. A falta de dinheiro e não ter os equipamentos para a gravação dificulta bastantes a produção porque você tem que estar o tempo todo procurando soluções para resolver os problemas. A mente as vezes cansa e você fica sem saber o que fazer. Por fim, muitas vezes bate uma insegurança no projeto. Achava que não vai dar tempo, que não é um projeto legal, que animação não tem futuro. Percebi como essas recaídas me atrapalharam bastante. Mas me segurava no que eu acreditava quando estava bem, pois sei do meu esforço e do meu trabalho e da minha equipe, o tanto que se esforçaram para entregar algo legal, o que me motivava muito a continuar. E nisso fui seguindo, tentando não me apegar a essas dificuldades.

Considerações finais

Foi fácil perceber minha evolução nesse quase 1 ano de produção e como apliquei diversos conhecimentos adquiridos na graduação para finalizar o projeto. Animação em stop motion é uma arte trabalhosa. Que necessita de muitos profissionais e bons equipamentos e estrutura para se ter um bom resultado. Bem, estrutura e bons equipamentos posso não ter tido, mas tive uma equipe muito talentosa, profissional e interessada no projeto. A maior dificuldade que tive foi questões de prazos e horários, mas também percebi que faltou um pouco de firmeza e posicionamento meu enquanto direção para a equipe. Também é notável como é, digamos, divertido, os processos da animação: desde as primeiras reuniões até a finalização. Por mais que tenha um roteiro e storyboard, tudo vai se modificando e modificando, até no final se transformar no resultado criado por todos que passaram pelo projeto. Tenho só a agradecer por todo mundo que participou e pela confiança. Obrigado.

Sinopse

Sete-cores viaja para a cachoeira onde nasceu, mas ao chegar descobre que existe um pássaro no local com planos de construir uma gaiola sobre a cachoeira.

Argumento

Nas margens do lago formado por uma cachoeira e com uma mata exuberante ao redor, nascem Sete-cores e Tiê-sangue. Logo após os dois pássaros saírem de seus ovos, eles se tornam amigos. Soldadinho-do-Araripe e Tico-tico se juntam com os dois pássaros, e assim o grupo de pássaros bebês se diverte pulando na cachoeira.

Todo ano eles se reencontram quando é época de migração e as aves fazem parada nessa cachoeira. Na adolescência deles, Sete-cores e Tiê-sangue percebem que entre eles existe algo além da amizade, o que mais tarde se tornaria um romance.

Sete-cores está triste em sua casa, olhando para um retrato na parede dele com Tiê-sangue, lembrando essas memórias. Soldadinho-do-Araripe chega perto de Sete-cores e o abraça. Tico-tico aparece voando e os chama. Soldadinho levanta voo para acompanhá-lo. Sete-cores pega uma bolsa de gravetos e segue os amigos.

Os três pássaros voam por um céu azul e depois sobre a cachoeira. Após pousarem, Tico-tico aponta para um outdoor. Nesse outdoor, existe um projeto que planeja construir uma gaiola sobre a cachoeira, prometendo trazer mais segurança para os visitantes.

Sete-cores e seus amigos chegam para conversar com o Canário, na floresta próxima da cachoeira. Canário em uma performance prepotente, explica para os pássaros como é esse projeto; a gaiola vai proteger quem está dentro da estrutura, mas só entra quem tiver dinheiro para pagar a taxa. Os três pássaros, desconfiados, se viram para conversarem sobre o assunto. Enquanto os três pássaros conversam, o Canário olha para a bolsa que Sete-cores trouxe. Canário pega a bolsa e joga para o lado. Os três pássaros param no mesmo instante. Sete-cores pula e entra em briga com o Canário. A briga depois de uns segundos termina e o Canário voa para longe da lagoa.

No pôr-do-sol, os três pássaros estão localizados em um morro com uma vista panorâmica para a lagoa. Sete-cores dá um pulo para frente. Ele está segurando uma bolsa. Ele abre a sacola sobre o vento, e dela saem penas vermelhas do Tiê-sangue, que dançam pela paisagem da lagoa.

As penas vermelhas viajam pela lagoa, e passa em frente ao antigo Outdoor, que agora está escrito Cachoeira dos passarinhos, e após, passa por um berçário de aves, onde um ovo, em sinal de vida, balança.

Roteiro

CENA 1 - LAGO DA CACHOEIRA - DIA

Um pequeno lago, que é cercado por uma linda mata verde e florida. Dois pequenos ninhos nas extremidades do quadro. Cada ninho possui um ovo de passarinho. O ovo do lado esquerdo começa a mexer. SETE-CORES quebra o ovo com sua cabeça, colocando-a para fora. Logo em seguida, o outro ovo também se mexe, e dele sai a cabeça de TIÊ-SANGUE. Os dois pássaros se encaram de longe.

CENA 2 - CACHOEIRA - DIA

Uma cachoeira média cai sobre o lago no canto esquerdo. Do canto direito, tem uma grande pedra. O ambiente está vazio. De repente, quatro pássaros filhotes, Sete-cores, Tiê-sangue, TICO-TICO e SOLDADINHO-DO-ARARIPE, aparecem correndo do canto da pedra e pulam na água.

Os quatro pássaros ficam pulando na água, enquanto passa o tempo.

Quando os 4 estão em cima da pedra, umas flores caem das árvores. Os pássaros observam e vão embora.

CENA 3 - UNIVERSO

Fundo preto com pontinhos brancos (que são as estrelas). No meio, temos uma bola dividida em 4 partes. Cada parte representa o mesmo local, mas com estação do ano diferente (inverno, primavera, verão, outono). Do canto direito, tem o sol, que ilumina bola. Do outro canto, temos a lua em formato de lua minguante.

No centro da bola, que liga as 4 partes, é formada por um lago. Os quatro cantos são representados dessa determinada forma: o verão tem árvores mais vivas; o outono tem menos árvores e com menos cor verde (uma mudança sutil); no inverno tem pouca mudança também; na primavera as árvores ficam floridas com tons de amarelo e vermelho.

A terra gira em sentido anti-horário. Da parte que está sendo atingida pela luz do sol, enquanto a bola gira, saem vários pontinhos pretos (representando a migração das aves), que desaparecem logo em seguida. Quando a parte da primavera chega a luz do sol, os pontos pretos (aves migratórias) voltam para esse local.

CENA 4 - CACHOEIRA - DIA

Sete, agora adulto (igual as outras aves), chega voando e pousa na pedra do lado da cachoeira. Tiê-sangue aparece por trás dele, num grande salto. Sete se assusta e cai na água e afunda. Tiê-sangue fica "rindo". Sete emerge, mostrando apenas a sua cabeça.

CENA 5 - FLORESTA - NOITE

Em uma clareira no meio de uma floresta, Sete, Tiê, Tico e Soldadinho estão sentados em volta de uma fogueira. Sete está encostado em Tiê-sangue.

CENA 6 - MIRANTE - NASCER DO SOL

Tiê e Sete estão em um mirante que dá vista panorâmica da cachoeira e da região. Do lado deles, tem uma planta com algumas flores. Tiê pega com o bico umas 3 flores e coloca na cabeça do Sete. Eles tocam a cabeças deles e fecham os olhos.

CENA 7 - CASA DE SETE-CORES - PLANO 1

Parede da casa se assemelha a um ninho. Nesse plano detalhe, tem um quadro que está emoldurado com as três flores que Tiê deu para Sete na cena anterior. Também uma fotografia dos dois juntos.

CENA 7 - CASA DE SETE-CORES - PLANO 2

Agora os retratos do plano anterior estão mais distantes. Plano aberto da casa. Sete-cores está com os olhos fechados, e com cabeça baixa, como se estivesse chorando. Na frente dele, tem uma bolsa feita de gravetos. Soldadinho aparece pulando para perto dele. Soldadinho coloca a cabeça no Sete como para consolar o amigo. Ele se afasta novamente. Sete abre o olho e levanta a cabeça. Tico-tico aparece voando, chamando seus amigos. Logo, Soldadinho e Sete levantam voo junto a Tico.

Transição - Ninho de passarinho.

CENA 8 - CÉU

Céu azul. Nuvens brancas passando no terceiro e no primeiro plano. Tico-tico, Sete-cores e Soldadinho-do-araripe estão voando.

Transição - Passam nuvens brancas cobrindo tudo.

CENA 9 - CACHOEIRA VISTA DE CIMA

Visão de cima de uma cachoeira azul, que após sua queda forma um grande lago esverdeado no meio cercada de uma floresta verde com algumas arvores floridas. 3 silhuetas de aves planam por cima desse local (Elas vão estar pequenas).

Transição de folhas de árvores e flores.

CENA 10 - CACHOEIRA - OUTDOOR

No canto direito do QUADRO, em cima da pedra, tem uma placa, com alguns desenhos com uma estética de outdoor de residenciais: uma gaiola sobre a cachoeira e o lago e uma família de Canário. Sete-cores, Tico-tico e Soldadinho pousam na pedra.

Sete-cores pula para perto e fica olhando. As Aves saem de cena pulando.

CENA 11 - LAGO DA CACHOEIRA - NINHOS DESTRUÍDOS

Ninhos destruídos e entulhados. As três aves chegam e ficam olhando. As aves voam.

CENA 12 - FLORESTA - TARDE

CANÁRIO está no canto direito do QUADRO, de costas para a outra direção. O Canário usa um capacete e uma cartolinha enrolada em baixo da asa.

Chega Sete, Soldadinho e Tico. Canário dá um "oi". Os três pássaros amigos piam rápido ao mesmo tempo. Canário dá um salto e um pio maior.

CENA 13 - CHROMA KEY

Canário está sozinho com o fundo verde em chroma key. Canário fica piando. No fundo, algumas imagens vão aparecendo desenhadas: Família de canário feliz; A grande gaiola sobre a cachoeira; Um gavião com um símbolo de bloqueado nele; muito dinheiro caindo; Uma grande represa onde fica a cachoeira. Nessa última, canário entra na frente, tentando esconder a informação. Fim do Chroma.

CENA 14 - FLORESTA - TARDE

Os três pássaros estão conversando entre si. Sete está mais próximo de Canário. A bolsa que Sete estava segurando está próxima de Canário. Canário observa, pega a bolsa com seu bico, e joga em um monte de galhos e folhas secas. Os três pássaros param de conversar. Os olhos de Sete ficam vermelhos malignos.

CENA 15 - FLORESTA - BRIGA DAS AVES - PLANO FECHADO

Close fechado em Canário e Sete-cores. Sete pula em direção ao Canário.

Uma bola de penas se forma enquanto acontece a briga. Dessa bola sai penas e o capacete e a cartolina do Canário.

A briga termina, Canário sai voando embora.

CENA 16 - MIRANTE - PÔR-DO-SOL

Sete-cores, Tico-tico e Soldadinho-do-araripe estão no mirante. Sete está segurando a bolsa.

Os três pássaros estão juntos do lado direito do plano. Sete-cores dá um pulo para frente. Ele abre a bolsa com o bico e deixa sair penas vermelhas (que eram do Tiê-sangue).

As penas voam pelo plano e pela paisagem.

CENA 17 - CACHOEIRA - OUTDOOR

As penas sobrevoam a cachoeira, passando por entre a antiga placa do canário. Agora, essa placa está com outra informação: fundo branco. Patas das aves escritas como se um fosse código. As penas passam para o outro plano.

CENA 18 - LAGO DA CACHOEIRA - BERÇÁRIO

Margem do lago com vários ninhos com diferentes tipos de ovos de pássaros. As penas voam por esse local.

ZOOM em um ovo que está no meio.

As penas saem de quadro.

O ZOOM continua até colocar o ovo em plano detalhe.

Silêncio.

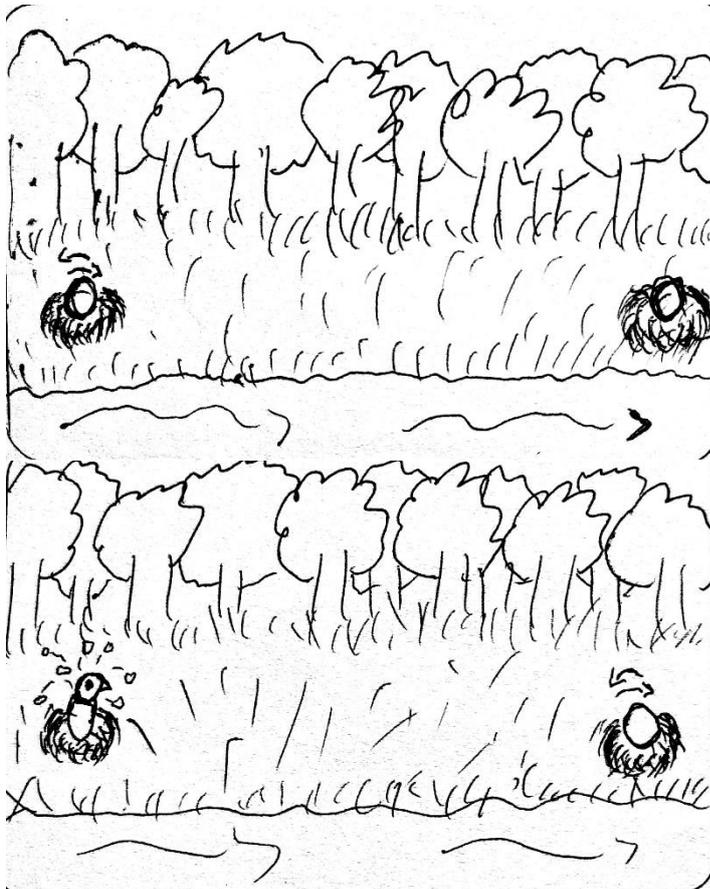
Depois de uns segundos, o ovo se mexe.

Fim

A CACHOEIRA DOS PÁSSAROS

Storyboard do curta-metragem

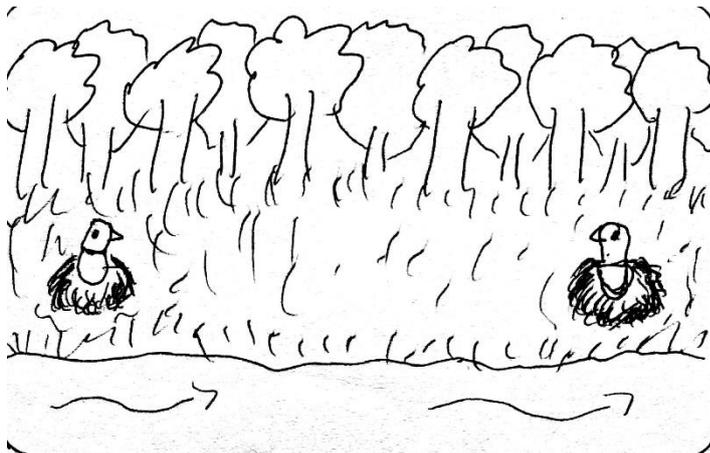
CENA 1 - LAGO DA CACHOEIRA – DIA



Um pequeno lago, que é cercado por uma linda mata verde e florida. Dois pequenos ninhos nas extremidades do quadro. Cada ninho possui um ovo de passarinho. O ovo do lado esquerdo começa a mexer.

SETE-CORES quebra o ovo com sua cabeça, colocando-a para fora.

Logo em seguida, o outro ovo também se mexe,



e dele sai a cabeça de TIÊ-SANGUE. Os dois pássaros se encaram de longe.

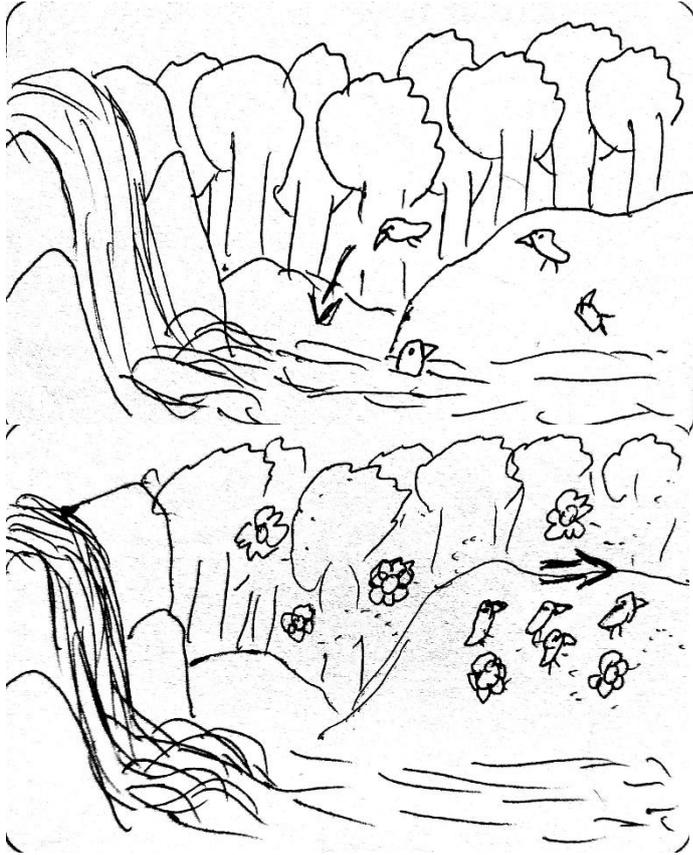
CENA 2 - CACHOEIRA – DIA



Uma cachoeira média cai sobre o lago no canto esquerdo. Do canto direito, tem uma grande pedra. O ambiente está vazio.



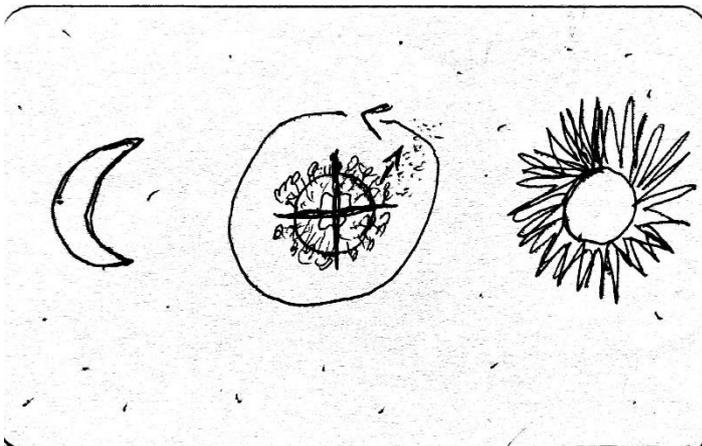
De repente, quatro pássaros filhotes, Sete-cores, Tiê-sangue, TICO-TICO e SOLDADINHO-DO-ARARIPE, aparecem correndo do canto da pedra e pulam na água.



Os quatro pássaros ficam pulando na água, enquanto passa o tempo.

Quando os 4 estão em cima da pedra, umas flores caem das árvores. Os pássaros observam e vão embora.

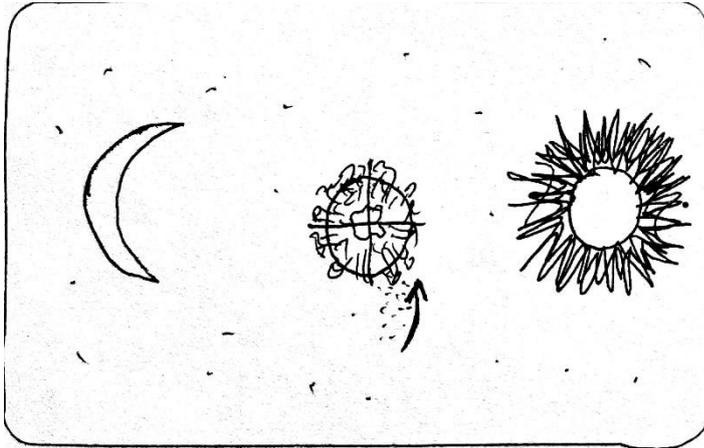
CENA 3 – UNIVERSO



Fundo preto com pontinhos brancos (que são as estrelas). No meio, temos uma bola dividida em 4 partes. Cada parte representa o mesmo local, mas com estação do ano diferente (inverno, primavera, verão, outono). Do canto direito, tem o sol, que ilumina bola. Do outro canto, temos a lua em formato de lua minguante.

No centro da bola, que liga as 4 partes, é formada por um lago. Os quatro cantos são representados dessa determinada forma: o verão tem arvores mais vivas; o outono tem menos arvores e com menos cor verde (uma mudança sutil); no inverno tem pouca mudança também; na primavera as arvores ficam floridas com tons de amarelo e vermelho.

A terra gira em sentido anti-horário. Da parte que está sendo atingida pela luz do sol, enquanto a bola gira, saem vários pontinhos pretos (representando a migração das aves), que desaparecem logo em seguida.



Quando a parte da primavera chega a luz do sol, os pontos pretos (aves migratórias) voltam para esse local.

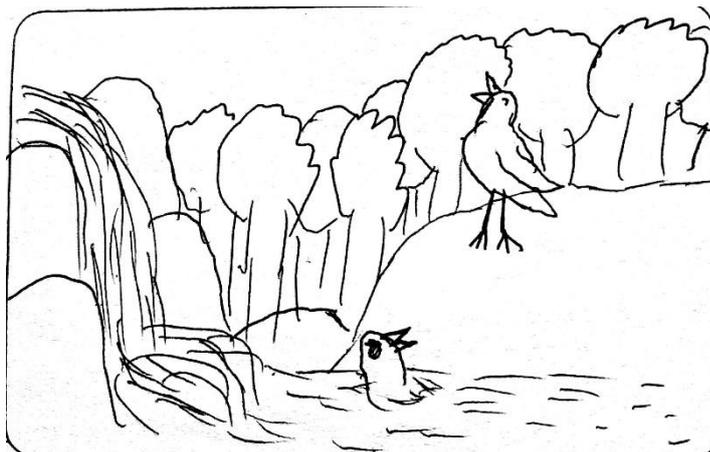
CENA 4 - CACHOEIRA - DIA



Sete, agora adulto (igual as outras aves), chega voando e pousa na pedra do lado da cachoeira. Tiê-sangue aparece por trás dele, num grande salto.

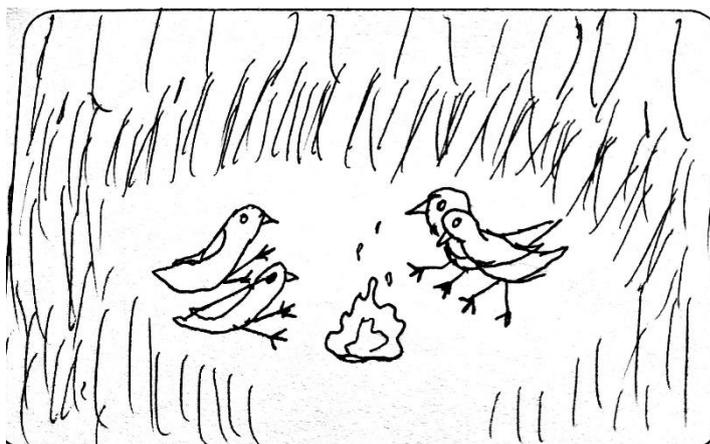


Sete se assusta e cai na água e afunda. Tiê-sangue fica "rindo".



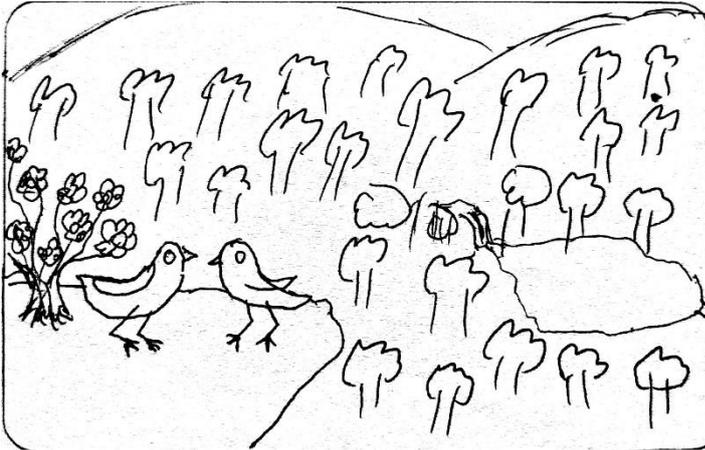
Sete emerge, mostrando apenas a sua cabeça.

CENA 5 - FLORESTA – NOITE

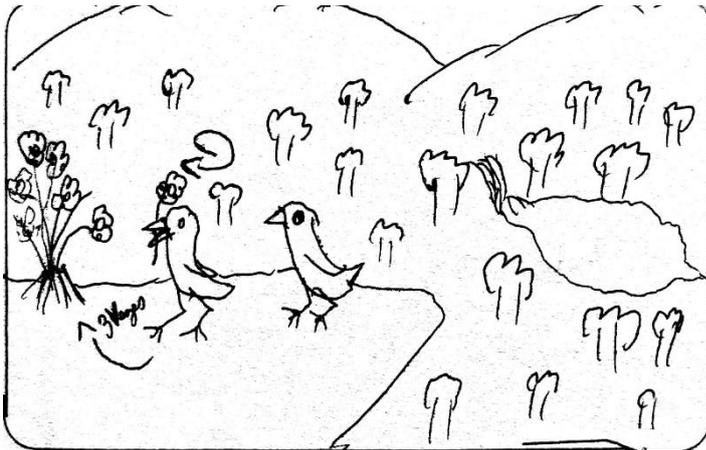


Em uma clareira no meio de uma floresta, Sete, Tiê, Tico e Soldadinho estão sentados em volta de uma fogueira. Sete está encostado em Tiê-sangue.

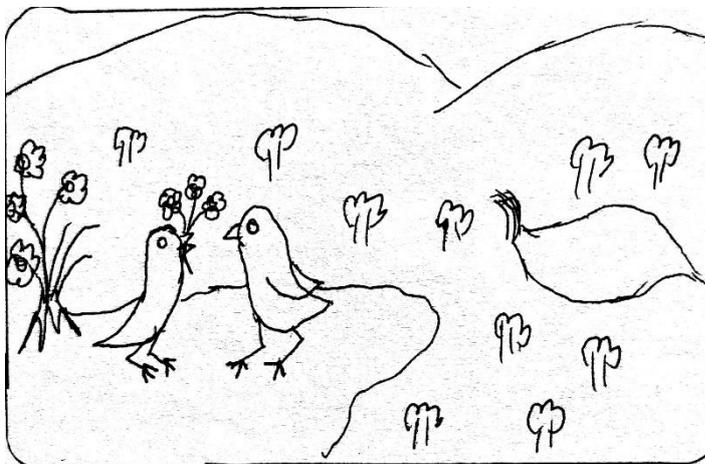
CENA 6 - MIRANTE - NASCER DO SOL

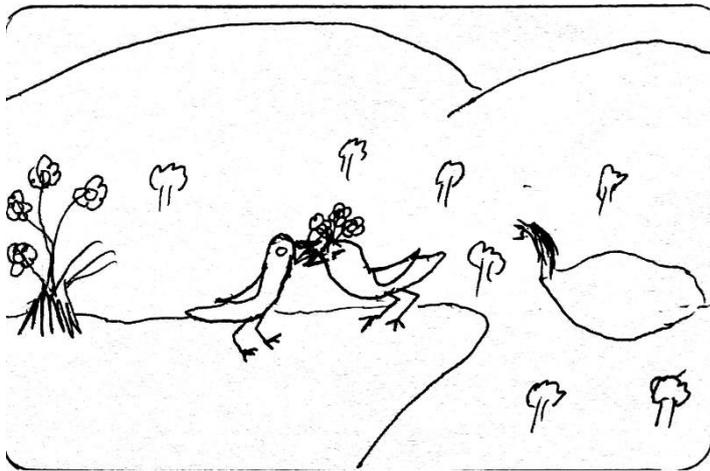


Tiê e Sete estão em um mirante que dá vista panorâmica da cachoeira e da região. Do lado deles, tem uma planta com algumas flores.

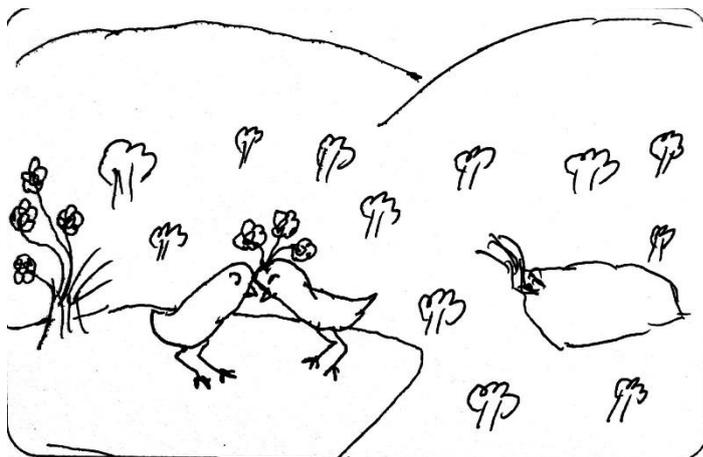


Tiê pega com o bico umas 3 flores



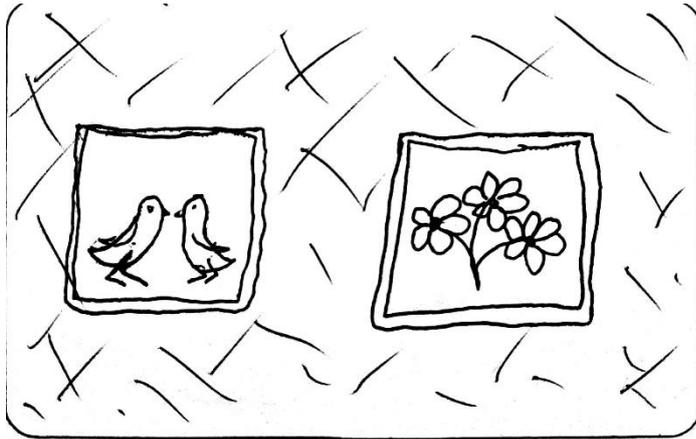


e coloca na cabeça do Sete.



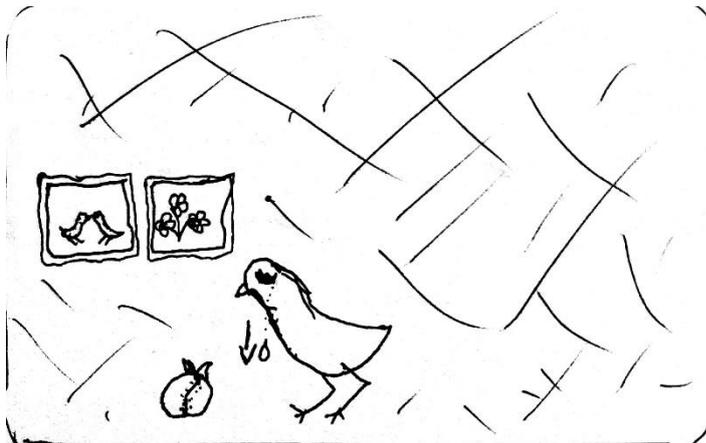
Eles tocam a cabeças deles e fecham os olhos.

CENA 7 - CASA DE SETE-CORES - PLANO 1



Parede da casa se assemelha a um ninho. Nesse plano detalhe, tem um quadro que está emoldurado com as três flores que Tiê deu para Sete na cena anterior. Também uma fotografia dos dois juntos.

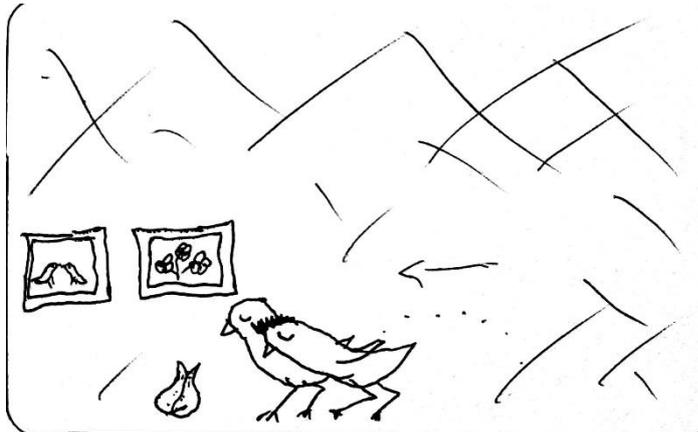
CENA 7 - CASA DE SETE-CORES - PLANO 2



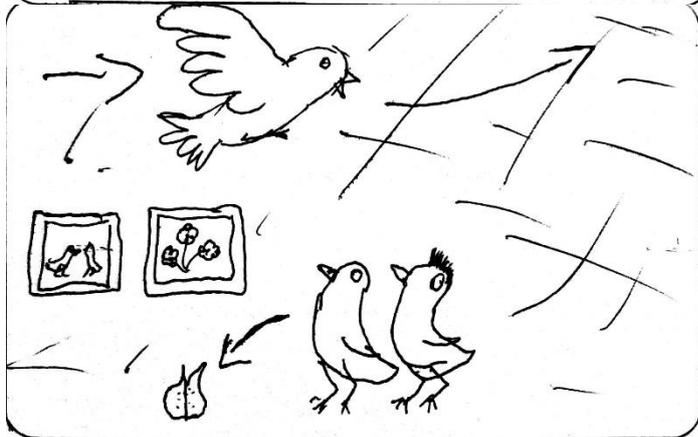
Agora os retratos do plano anterior estão mais distantes. Plano aberto da casa. Sete-cores está com os olhos fechados, e com cabeça baixa, como se estivesse chorando. Na frente dele, tem uma bolsa feita de gravetos.



Soldadinho aparece pulando para perto dele.



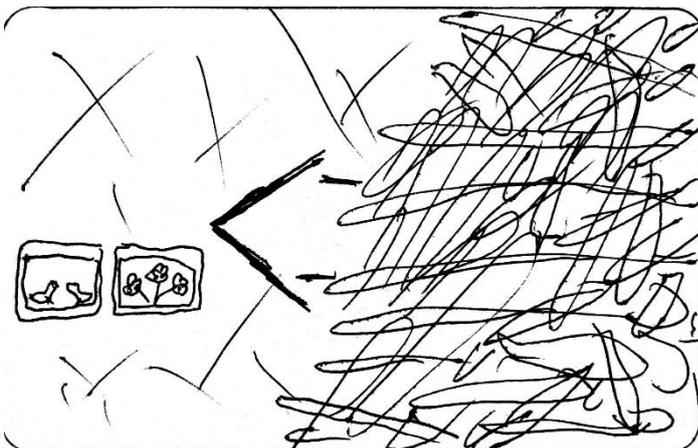
Soldadinho coloca a cabeça no Sete como para consolar o amigo. Ele se afasta novamente. Sete abre o olho e levanta a cabeça.



Tico-tico aparece voando, chamando seus amigos.



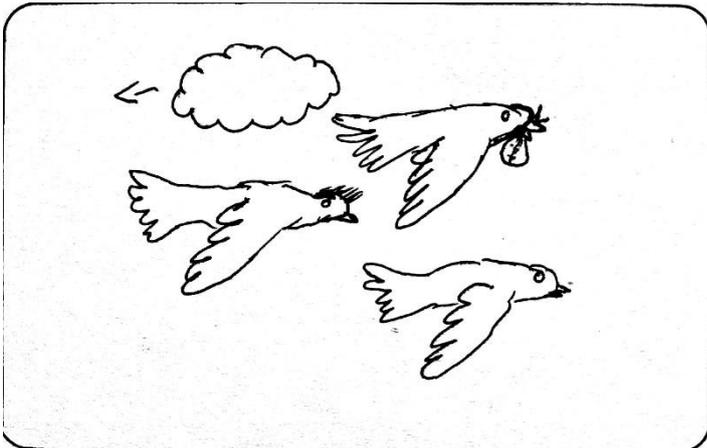
Logo, Soldadinho e Sete levantam voo junto a Tico.



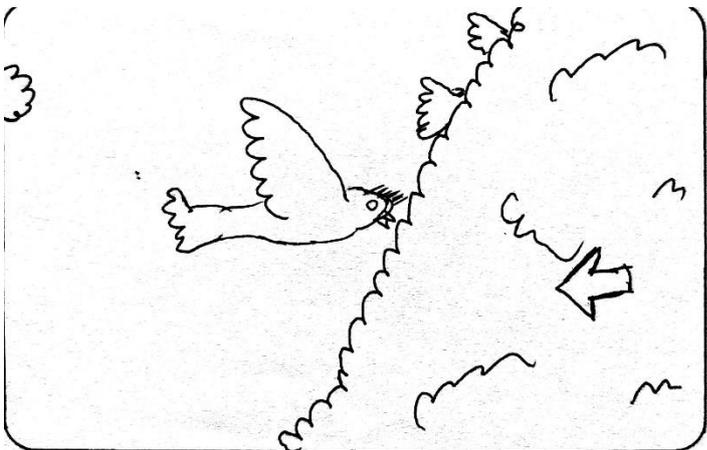
Transição - Ninho de passarinho.



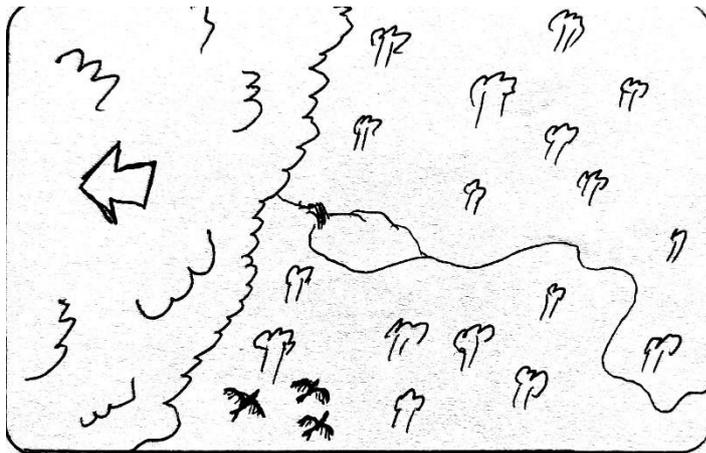
Céu azul.



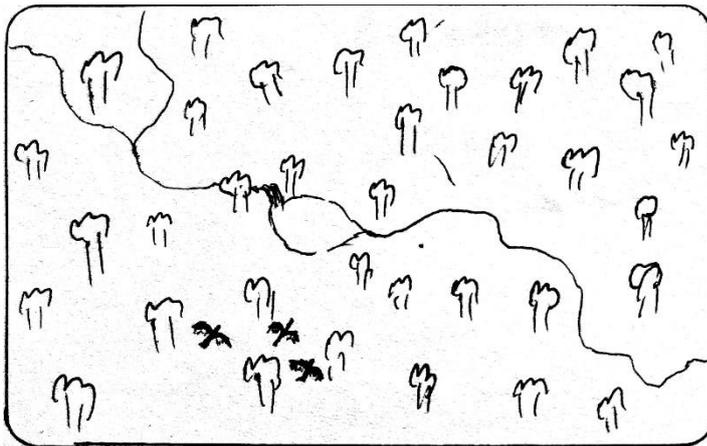
Núvens brancas passando no terceiro e no primeiro plano. Tico-tico, Sete-cores e Soldadinho-do-araripe estão voando.



Transição - Passam núvens brancas cobrindo tudo.



Visão de cima de uma cachoeira azul, que após sua queda forma um grande lago esverdeado no meio cercada de uma floresta verde com algumas arvores floridas.



3 silhuetas de aves planam por cima desse local (Elas vão estar pequenas).



Transição de folhas de árvores e flores.



No canto direito do QUADRO, em cima da pedra, tem uma placa, com alguns desenhos com uma estética de outdoor de residenciais: uma gaiola sobre a cachoeira e o lago e uma família de Canário. Sete-cores, Tico-tico e Soldadinho pousam na pedra.

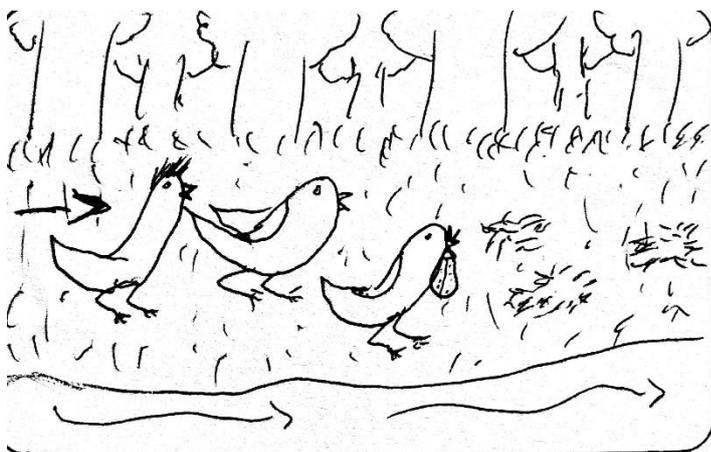


Sete-cores pula para perto e fica olhando.

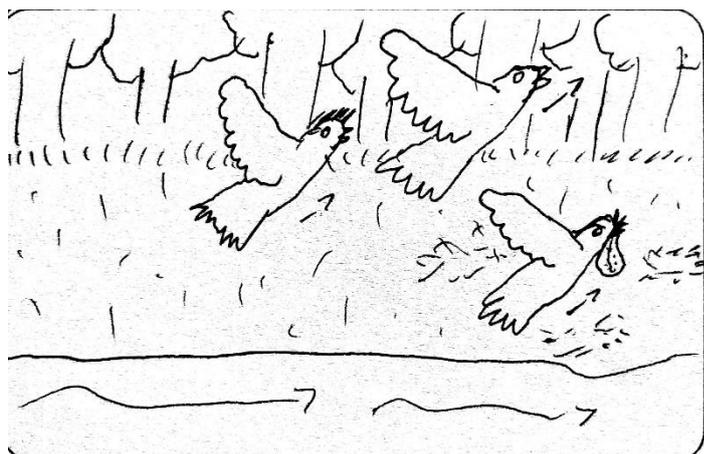


As Aves saem de cena pulando.

CENA 11 - LAGO DA CACHOEIRA - NINHOS DESTRUÍDOS

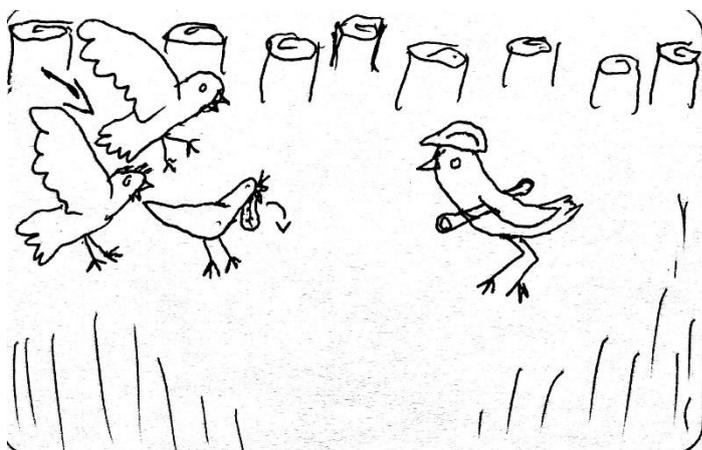


Ninhos destruídos e entulhados.
As três aves chegam e ficam olhando.



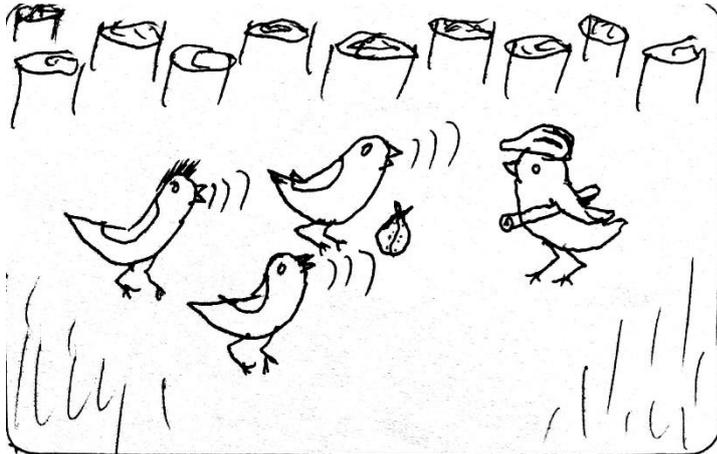
As aves voam.

CENA 12 - FLORESTA - TARDE

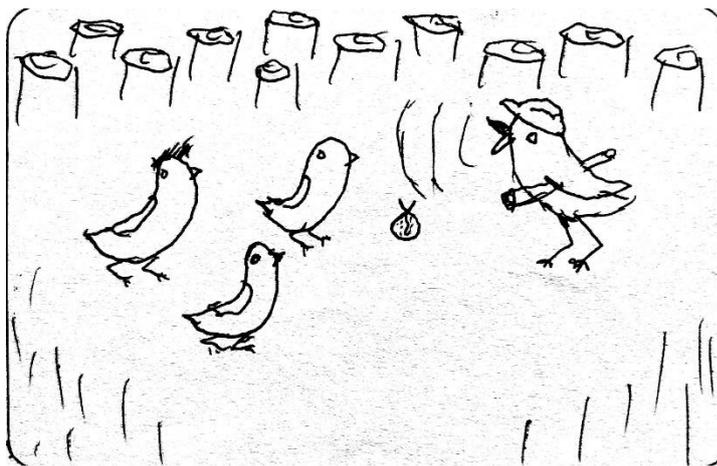


CANÁRIO está no canto direito do QUADRO,.O Canário usa um capacete e uma cartolinha enrolada em baixo da asa.

Chega Sete, Soldadinho e Tico.

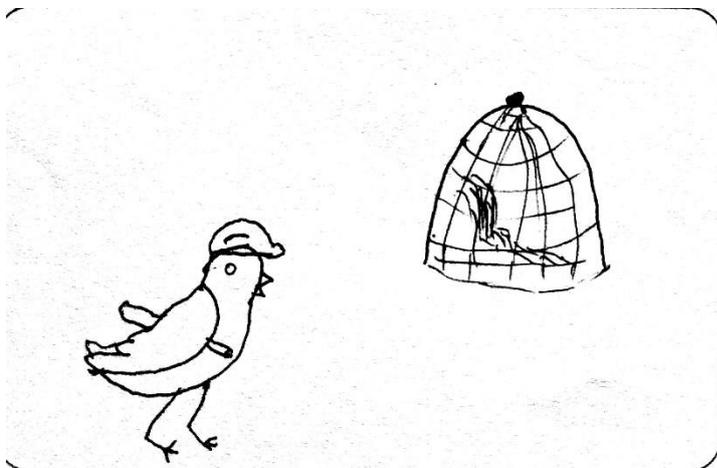


Canário dá um "oi". Os três pássaros amigos piam rápido ao mesmo tempo.

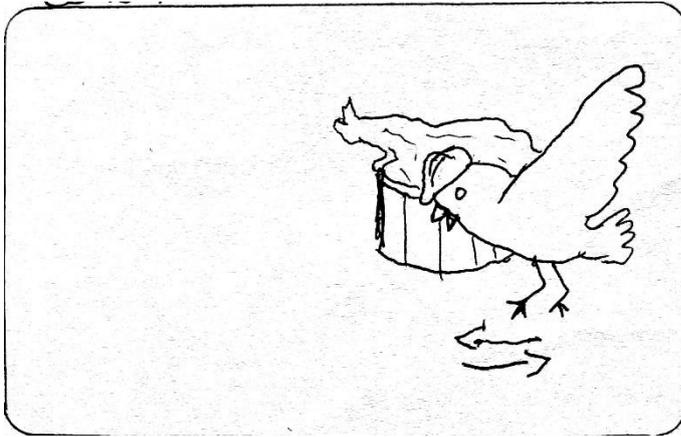


Canário dá um salto e um pio maior.

CENA 13 - CHROMA KEY

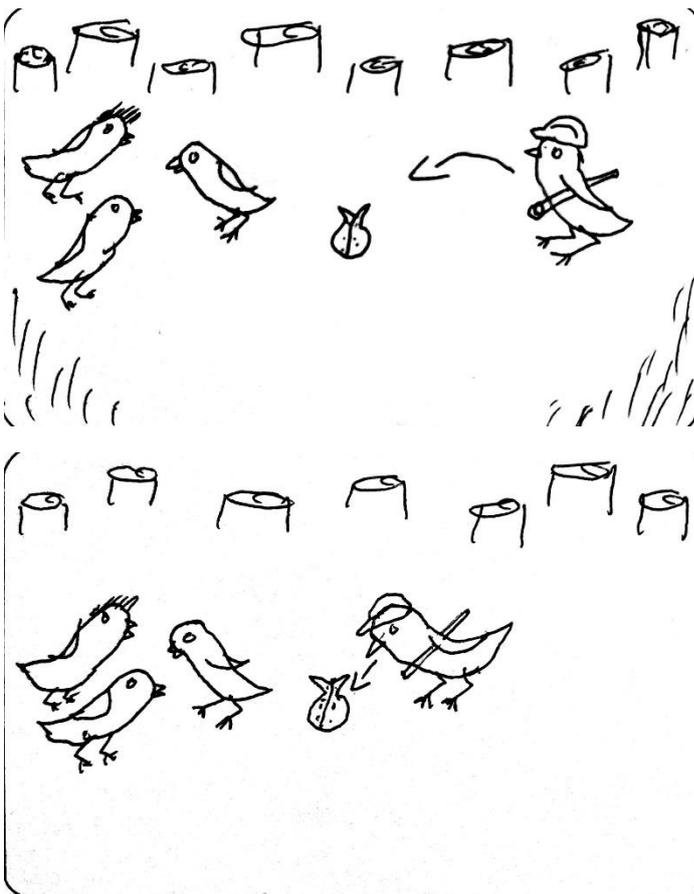


Canário está sozinho com o fundo verde em chroma key. Canário fica piando. No fundo, algumas imagens vão aparecendo desenhadas: Família de canário feliz; A grande gaiola sobre a cachoeira; Um gavião com um símbolo de bloqueado nele; muito dinheiro caindo;



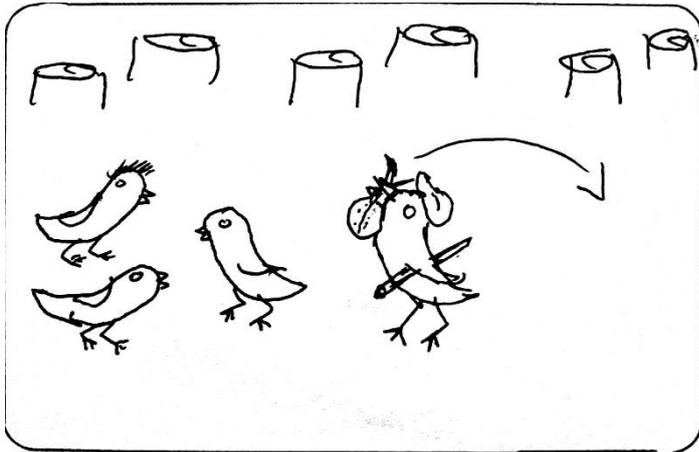
Uma grande represa onde fica a cachoeira. Nessa última, canário entra na frente, tentando esconder a informação. Fim do Chroma.

CENA 14 - FLORESTA – TARDE

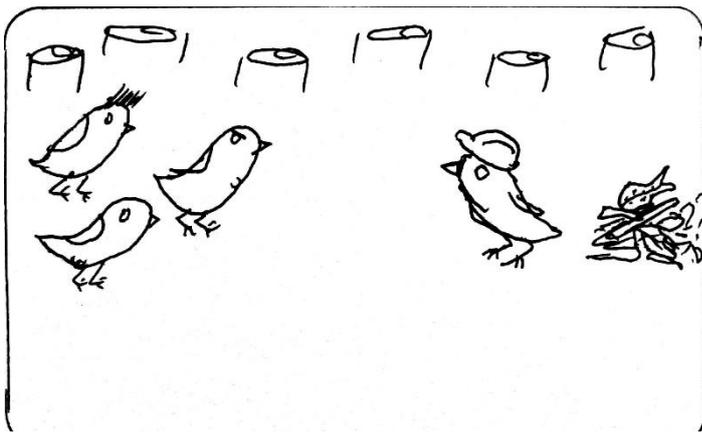


Os três pássaros estão conversando entre si. Sete está mais próximo de Canário. A bolsa que Sete estava segurando está próxima de Canário.

Canário observa,

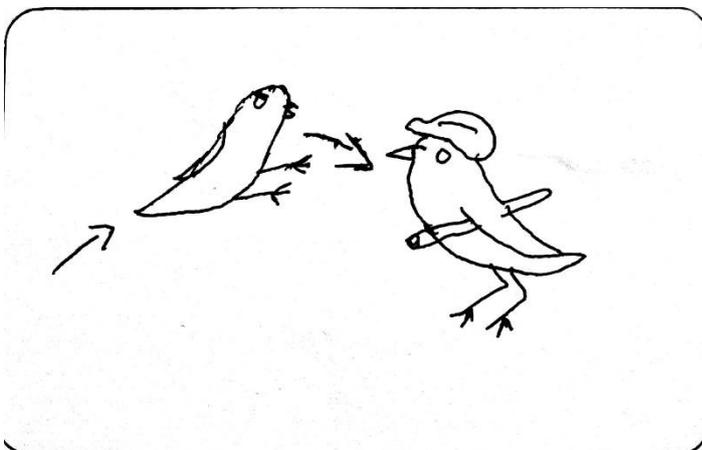


pega a bolsa com seu bico,

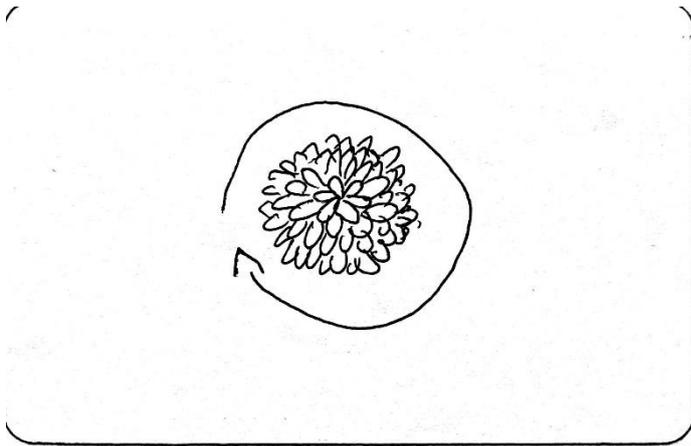


e joga em um monte de galhos e folhas secas. Os três pássaros param de conversar. Os olhos de Sete ficam vermelhos malignos.

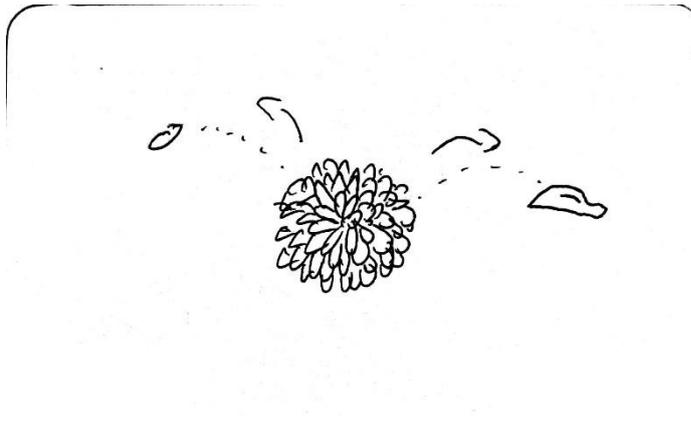
CENA 15 - FLORESTA - BRIGA DAS AVES - PLANO FECHADO



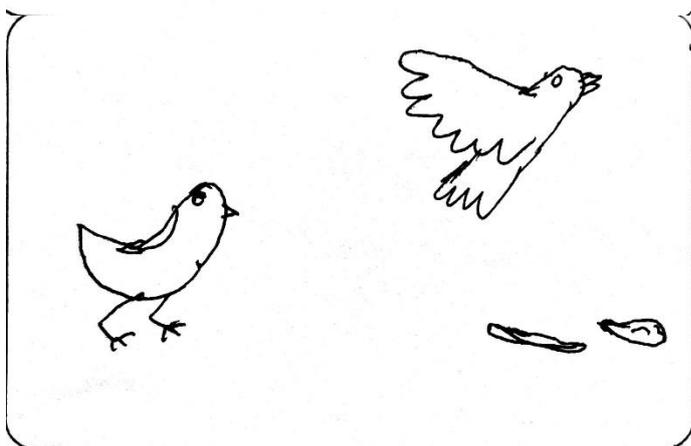
Close fechado em Canário e Setecores. Sete pula em direção ao Canário.



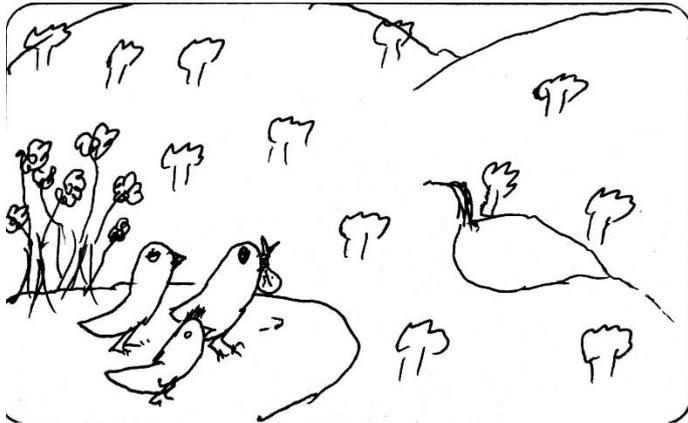
Uma bola de penas se forma enquanto acontece a briga.



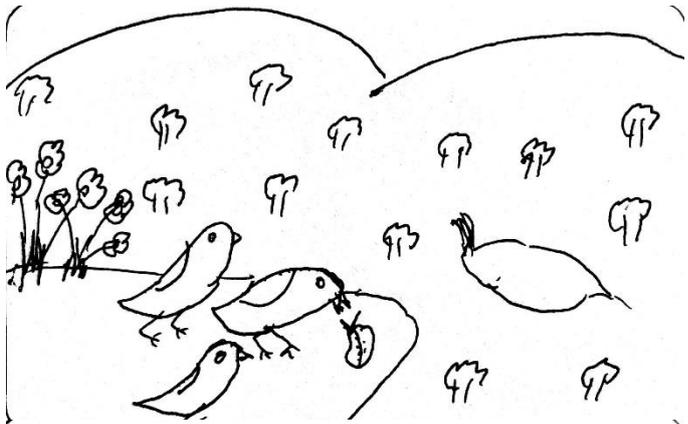
Dessa bola sai penas e o capacete e a cartolina do Canário.



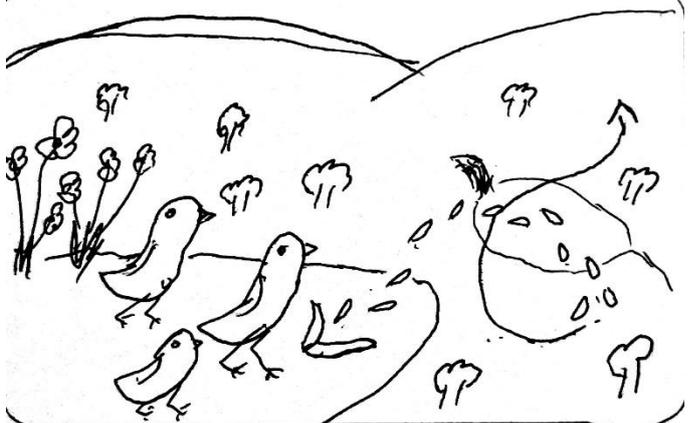
A briga termina, Canário sai voando embora.



Sete-cores, Tico-tico e Soldadinho-do-araripe estão no mirante. Sete está segurando a bolsa. Os três pássaros estão juntos.

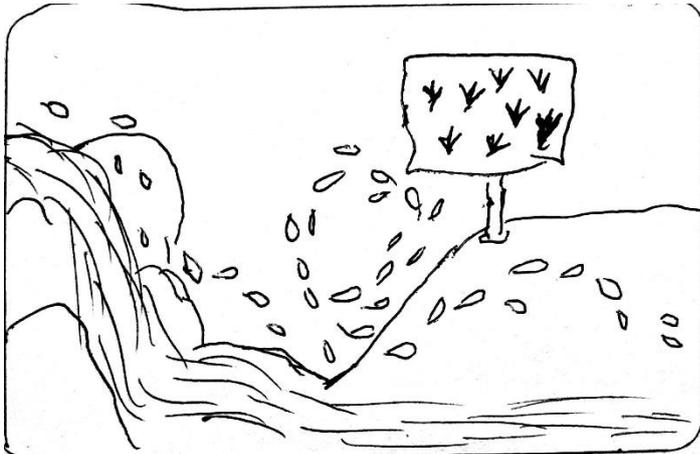


Sete-cores dá um pulo para frente.



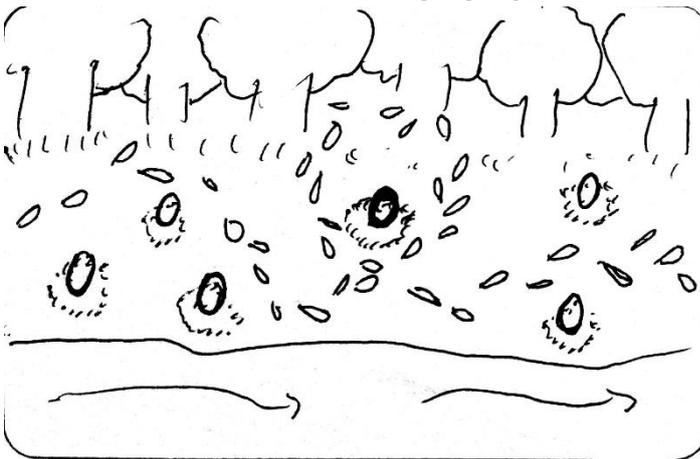
Ele abre a bolsa com o bico e deixa sair penas vermelhas (que eram do Tiê-sangue).

As penas voam pelo plano e pela paisagem.

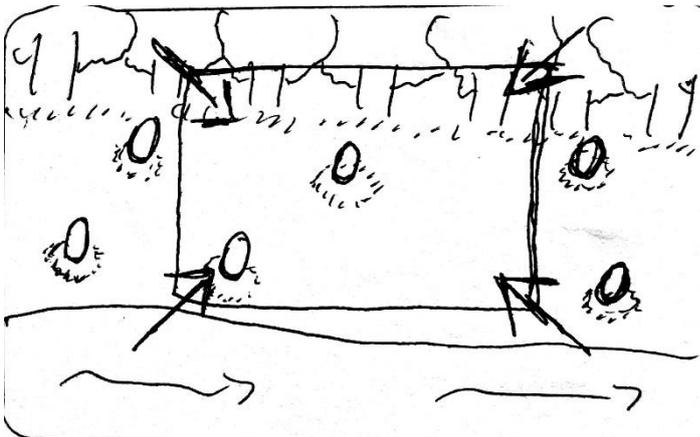


As penas sobrevoam a cachoeira, passando por entre a antiga placa do canário. Agora, essa placa está com outra informação: fundo branco. Patas das aves escritas como se um fosse código. As penas passam para o outro plano.

CENA 18 - LAGO DA CACHOEIRA - BERÇÁRIO



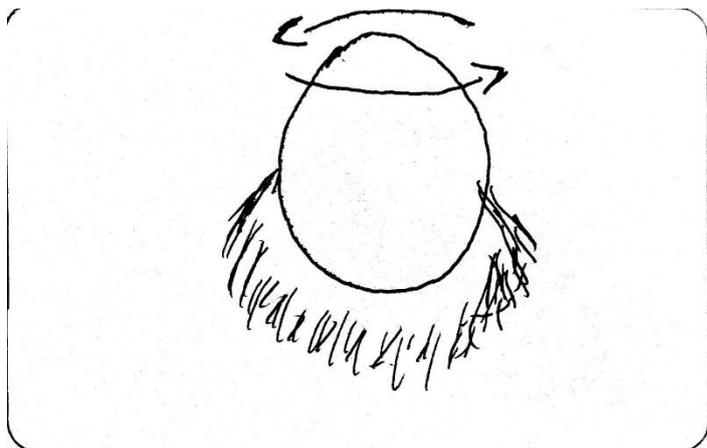
Margem do lago com vários ninhos com diferentes tipos de ovos de pássaros. As penas voam por esse local.



ZOOM em um ovo que está no meio.

As penas saem de quadro.

O ZOOM continua até colocar o ovo em plano detalhe.



Silêncio.

Depois de uns segundos, o ovo se mexe.

Fim