

BEATRIZ FRANÇA BARBOSA

#MANDAJOBS

Orientador: Prof. Doutor Paulo Renato da Silva Gil Viveiros

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação

Departamento de Cinema e Artes dos Media

Lisboa

2021

BEATRIZ FRANÇA BARBOSA

#MANDAJOBS

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em Artes da Animação, conferido pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.

Orientador: Prof. Doutor Paulo Renato da Silva Gil Viveiros

Nomeação do júri pelo despacho nº 178/2021 com a seguinte composição:

Presidente: Prof. Doutor Pedro Miguel Serrazina Picado Magalhães (ULHT);

Arguente: Prof^a. Doutora Magda Isabel Galamarra Cordas (IP Portalegre);

Orientador: Prof. Doutor Paulo Renato da Silva Gil Viveiros (ULHT).

Data da defesa: 28 de Junho de 2021

VERSÃO FINAL

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação

Departamento de Cinema e Artes dos Media

Lisboa

2021

“Renda-se, como eu me rendi. Mergulhe no que você não conhece como eu mergulhei. Não se preocupe em entender, viver ultrapassa qualquer entendimento.”

Clarice Lispector.

Agradecimentos

Com a conclusão dessa longa jornada, gostaria de agradecer aqueles que sempre estiveram ao meu lado, me dando apoio e forças para alcançar meus objetivos. Sou muito grata por ter pessoas tão especiais na minha vida, que me acompanharam, tanto fisicamente, nesses períodos conturbados de isolamento social e de produção do filme, quanto aqueles que me deram suporte mesmo com um oceano de distância.

Resumo

Trabalhar de casa e com o que ama, parece um mundo utópico, mas para muitos ansiosos, o tempo sozinho com seus pensamentos pode ser uma fonte de paranóias. O estilo de vida que envolve o regime de trabalho *freelance* está cada vez mais comum na nossa sociedade, mas ainda é pouco debatido para além da sua imagem idealizada. Por sentir a necessidade de abrir o diálogo sobre saúde mental para aqueles que trabalham de forma autônoma, o filme “*#MandaJobs*” nasceu de uma urgência pessoal de fazer as pazes com as minhas angústias e aceitar meu momento de embate profissional.

Representar aqueles que estão se sentindo agoniados e passando por cobranças excessivas dentro dessa rotina repleta de dualidades entre o espaço profissional e o pessoal, é um dos pilares para essa animação, além de enunciar o recado da importância de respeitar seus limites emocionais e cuidar de sua saúde mental.

Palavras chave:

Freelancer, Trabalho Remoto, Saúde Mental, Isolamento Social, Ansiedade.

Abstract

Working from home and with what you love seems like a utopian world, but for many anxious people, time alone with their thoughts can be a source of paranoia. The lifestyle that involves the freelance work regime is increasingly common in our society, but it is still little debated beyond its idealized image. Because I felt the need to open a dialogue on mental health to those who work autonomously, the film “*#MandaJobs*” was born out of a personal urge to make peace with my anxieties and accept my moment of professional struggle.

Representing those who are feeling agonized and experiencing excessive demands within this routine full of dualities between professional and personal space, is one of the pillars for this animation, in addition to enunciating the message of the importance of respecting your emotional limits and taking care of your life. mental health.

Keywords:

Freelancer, Remote Work, Mental Health, Social Isolation, Anxiety.

Índice

1- Introdução

1.1- O Nascimento das idéias e o fechamento de um ciclo	7
1.2- As Inspirações internas como forma de motivação	7
1.3- Urgência da ideia	9

2- Desenvolvimento

2.1- Pesquisa temática e identificação	10
2.2- A elaboração do argumento e do guião	10
2.2.1- A história final	15
2.2.2- As personagens	18
2.2.3- O mundo onírico	19
2.3- Conceito e linguagem estética	20
2.3.1- As texturas	21
2.3.2- A cor	21
2.3.3- Design de personagem	24
2.3.4- O cenário	24
2.4- Do storyboard ao animatic	25
2.5- A composição sonora	26
2.5.1- A sonoplastia	27
2.5.2- A música	27
2.6- Os softwares e a pós produção	28

3- Conclusão

3.1- A importância dos diálogos	30
3.2- A animação como mensagem	31

4- Bibliografia 32

5- Webgrafia 32

Anexo 1 33

Anexo 2 40

1 - Introdução

1.1- O nascimento das idéias e o fechamento de um ciclo.

Dentre os muitos ditados que conhecemos mesmo sem saber sua origem, ou como chegaram até nós, um que sempre me marcou, foi aquele que diz que todo fim é também um início. Os fechamentos de ciclos e renovações para novos caminhos sempre me despertaram grande atenção, porém, no momento em que nós nos encontramos nessa posição, a tomada de decisão pode ser mais assustadora do que revigorante.

Ao ter de escolher um tema e elaborar um projeto tão grandioso que tomará conta do seu ano inteiro, é quase injusto preferir apenas uma história para contar. Dentro do “tema livre” as possibilidades são infinitas, cada pessoa, repleta de cargas emocionais e repertórios distintos, pode optar por tantos caminhos que a própria busca por esse assunto para a tese de conclusão, já se torna parte importante do processo.

Concluir um mestrado é fechar um ciclo e iniciar uma nova vida, principalmente quando essa trajetória acadêmica proporcionou sua mudança de país. O fechamento do curso, nesse caso, se torna ainda mais simbólico. O que será dos dias após essa entrega? Retorno ao país de origem? Entrada ao mercado de trabalho? Entrada em festivais? Obviamente não temos capacidade de responder questões sobre o futuro, mas, podemos escolher o enunciado desse processo e desenvolver essa trajetória de produção do último filme do mestrado (ou primeiro de um novo ciclo) da melhor forma possível.

No processo de elaboração de um curta-metragem, é improvável, que ao menos no início, não se olhe para dentro em busca de inspiração. Toda bagagem emocional e de experiências que carregamos, é nossa fonte de criação, principalmente no contexto de “tema livre”. É importante perceber o que nos toca e grita para ser extraído das nossas mentes e compartilhado com o mundo.

Foi nesse processo de busca e de preparo para finalizar uma etapa de minha vida, que resolvi fazer o filme, “#MandaJobs”, como uma forma de “curar” as ansiedades que me machucaram durante os últimos anos e poder iniciar um novo ciclo desprendidos dessas amarras.

1.2 - As inspirações internas como forma de motivação

Diante da tela em branco que o “tema livre” representa, sabendo que essa escolha seria foco de trabalho e dedicação dos próximos meses, ocupando praticamente todo o meu tempo, o peso da decisão começa a ser insustentável. Como escolher algo que não vou cansar de falar sobre? Como não mudar de ideia no meio do processo? O que é relevante diante de tantos acontecimentos ao mesmo tempo? O que importa para mim é banal aos olhos dos outros? A linha pode ser muito tênue entre o que nos é pessoal demais, a ponto de não fazer sentido

para aqueles que o assistem, e o que é amplo demais para não nos tocar de verdade, a ponto de manter nossa motivação por mais de um ano de trabalho. Mas afinal, o que é um filme se não, em certa escala, uma forma do realizador expressar seus sentimentos?

Durante os dias de impasse sobre a escolha do tema, percebi que minha rotina me impedia de pensar de forma livre e espontânea. Outra questão ocupava minha mente. Esse assunto não era recente, ele caminhava comigo ao longo dos últimos 3 anos, mais precisamente desde o momento em que me formei na faculdade de Cinema, em São Paulo, e entrei para o mundo incerto do mercado de trabalho.

No meu imaginário de como seria a vida de recém graduada, como todos aqueles que seguem os passos padrões, eu esperava um emprego fixo e *fulltime*, uma renda certa todo mês e horários pré agendados; mas não aconteceu dessa forma. O que esse novo ciclo desenrolou para minha rotina foi o que muitos chamariam de “vida perfeita”: Acordar todo dia e não ter que sair de casa para trabalhar, fazer seu próprio horário, ser seu próprio chefe, mudar de projetos toda hora, etc. Porém, quando se inicia, sem preparo, a vida de *freelancer* pode ser muito conflituosa e gerar muitas ansiedades.

Enquanto buscava por inspiração para escolha do tema do meu filme de conclusão de curso, me vi presa nesta rotina de nervosismo. A procura incessante por clientes, o medo de não conseguir pagar o aluguel, as comparações, o cansaço mental que as incertezas geram, o desejo de mais horas no dia para poder ter tempo de melhorar o portfólio, as cobranças de não parar de produzir, entre tantas outras situações que fizeram meus dias serem geridos por crises de ansiedades e isolamento social.

Em algum momento, próximo a data de apresentação das idéias, vi uma outra ilustradora falar em suas redes sociais sobre esse tema, sobre o fato de que as pessoas estavam idealizando a vida de *freelancers*, mas que ela estava passando por muitos conflitos por não saber lidar com as incertezas, as demasiadas horas em casa e as ansiedades geradas por essa rotina. Foi nesse momento que despertou em mim a urgência de falar sobre esse tema, não havia mais dúvidas sobre isso. Eu estava sentindo uma angústia que muitas pessoas também estavam, mas o diálogo sobre esse tema não era explorado, pois poucos trabalhadores *freelancers* estavam falando sobre a importância de cuidar da saúde mental quando se trabalha em casa e de forma autônoma.

Se meu bloqueio ao pensar no meu mestrado era gerado por minha rotina de apreensão por ser *freelancer*, usar isso como foco da minha tese, seria, não apenas importante para aqueles que compartilham da mesma sensação, mas também, um modo de cicatrizar essa questão em mim e permitir que um novo ciclo e uma nova relação com esse estilo de vida fosse criado.

1.3 - Urgência da idéia

O ser-humano tem grande capacidade de gerar identificação com os demais e assim, se sentir confortável para compartilhar experiências e abrir o diálogo sobre determinado assunto.

Ao perceber que outras pessoas compartilhavam dos mesmos sentimentos que eu em relação ao cuidado que se deve ter com a saúde mental quando se é *freelancer*, tive certeza de que esse seria o tema escolhido para meu filme de tese de conclusão do mestrado, e cada situação do meu dia a dia era uma nova ideia para a elaboração do guião. Assim, o curta metragem de animação *frame a frame*, de 3 min e 30 seg, intitulado *#MandaJobs*, começou a criar forma. Com a urgência de desmistificar essa vida "utópica" que o trabalho "*freela*" tem, de abrir o diálogo e representação daqueles que estão imersos nessa rotina repleta de dualidades entre o espaço profissional e pessoal, alertando-lhes de que não estão sozinhos e de que é importante respeitar seus limites e dar ao seu corpo o tempo de descanso necessário.

Em um cenário social onde falar sobre saúde mental e qualidade de vida se torna cada vez mais comum, gostaria de elaborar um projeto que fosse capaz de estender esse assunto para dentro do mercado de trabalho daqueles que saem do padrão e que, por mais glamourizada que suas rotinas parecem, enfrentam conflitos internos e de pressões sociais, que precisam ser debatidos.



Fig. 01 - Ilustração de Fran Meneses

2 - Desenvolvimento

2.1 - Pesquisa temática e identificação

O início de um processo de criação, para muitos, começa com a pesquisa de referências, no caso do filme *#MandaJobs*, não foi diferente. Compreender quais situações do meu dia a dia eram exclusivamente minhas e quais poderiam gerar identificação por serem frequentes na vida de outros *freelancers*, era o primeiro passo.

Por meio das redes sociais, principalmente do *Instagram*, plataforma usada por muitos artistas visuais como meio de divulgação dos seus conteúdos, fui descobrindo alguns criadores, em sua maioria, ilustradores e quadrinistas, ao redor do mundo que estavam tratando das questões relacionadas à saúde mental dentro de suas vidas como *freelancers*. Acredito que a principal influência nesta pesquisa, foi a quadrinista e ilustradora brasileira, Lila Cruz.

Lila, que tem como nome artístico nas redes sociais “Color Lilas” é *freelancer* há mais de 3 anos e faz diversos conteúdos sobre o tema, desde tirinhas até vídeos no *Youtube* falando sobre algumas de suas angústias e de como ter mais cuidado com a saúde mental dentro dessa rotina de trabalho.

Após juntar diversos registros sobre o assunto, consegui montar um quadro de referências (*moodboard*) para melhor visualizar, tanto em uma questão temática, quanto em uma questão estética, as situações que seriam tratadas no filme e alguns acontecimentos do cotidiano que seriam interessantes de serem abordados.

A estrutura das ideias estava planejada e o desejo de trabalhar um filme em torno deste tema, era crescente. A quantidade de conteúdo, ainda muito reduzida, sobre essas questões, mostrava a urgência de se explorar cada vez mais o assunto e a desmistificação dessa “vida perfeita” que a ideia de trabalhar de forma autônoma e remota carrega consigo, trazendo o foco para os cuidados que se deve ter com as questões emocionais e de esgotamento físico e mental. O projeto, no seu âmago, era também uma forma que eu encontrarei de falar para mim mesma que precisava me desconectar das cobranças e me permitir ficar calma e repousada, assim como a personagem principal durante o curta-metragem que seria iniciado, criando assim, um mecanismo de encerramento de um ciclo em minha trajetória pessoal .

2.2 - A elaboração do argumento e do guião

O processo de criação do argumento e do guião, desde a sua fase embrionária, passando por todas suas mudanças, até caminhar para a versão final, foi uma longa jornada. O argumento base do filme, em sua essência, tinha como foco representar uma única personagem, uma mulher por volta dos 25 anos, recém formada, que está sozinha em sua casa, onde ela não interage com nenhum outro ser humano, e retratar suas ansiedades diante das tarefas relacionadas a sua

carreira. Tendo esses conceitos básicos estabelecidos, além da ideia do filme não ter diálogos e de ter uma paleta de cor reduzida, as primeiras versões dos guiões começaram a tomar forma.

A trajetória da história, de forma prática, teve muitas variáveis. A versão inicial do guião tinha como foco mostrar a personagem percorrendo diversos dias da sua semana, com uma rotina sempre muito semelhante e solitária, contendo cenas de passagens de tempo para mostrar como ela não deixava sua casa quase nunca, apenas uma vez na semana para levar o lixo na lixeira mais próxima e como ela acabava por se isolar socialmente no intuito de focar em seu trabalho, o que acabava por prejudicar ainda mais sua concentração e ampliar sua ansiedade. Essa primeira versão continha cenas muito vagas e propunha para o filme uma duração de poucos minutos, além de não deixar a mensagem clara, parecendo apenas um relato pessoal sobre um cotidiano, por isso, teve que sofrer alterações fundamentais.



Fig.02 - Cena do Storyboard 01



Fig. 03 - Cena do Storyboard 01

Nesta altura do processo, ainda em uma fase muito preliminar, comecei a me questionar como faria para mostrar, de forma estética, as angústias que a personagem estava passando, sem ter de inserir diálogos e/ou narrações ao filme. Talvez a solução poderia ser tentar abordar as situações de forma mais cômica? Ou talvez colocando outros personagens para interagir com a principal? As opções eram inúmeras, mas o foco era modificar o guião, para conseguir solucionar de forma mais objetiva a questão de como fazer com que o espectador criasse empatia pela personagem, se identificasse com as situações e por fim, que a mensagem com relação aos cuidados que devemos ter com nossa saúde mental, fosse passada de forma assertiva. Era preciso tomar precauções, para que o filme não parecesse uma crítica ao estilo de vida *freelance*, pois essa definitivamente não era a intenção, muito pelo contrário, o objetivo era a desmistificação da ideia de que essa vida é perfeita e apontar, principalmente para os próprios *freelancers* que assistissem ao filme, que eles precisam descansar, que não é por estarem trabalhando dentro de casa que devem desenvolver essa função 24 horas do seu dia sem parar ou misturar por completo a vida pessoal e a vida profissional por não ter mais barreiras físicas limitando esses espaços e ainda, mostrar que eles não estão sozinhos nessa trajetória.

Tendo em vista todas essas questões, iniciei uma nova elaboração do argumento, tentando ainda de forma apenas imagética, passar as mensagens necessárias. Acabei por elaborar uma nova versão do guião, agora com um foco maior na ansiedade, tendo essa, como elemento principal da narrativa. Nesta variante, o espectador acompanhava um dia na vida da personagem principal, não havendo mais uma passagem de tempo de dias ou até semanas, como inicialmente, mas ainda mantendo a estrutura de um rotina dentro de casa, solitária e angustiada. Para deixar as questões bem claras, optei por elaborar uma espécie de “rabisco”, que ficava se movendo no corpo da personagem, metaforicamente representando sua ansiedade se espalhando por todo seu ser, conforme os acontecimentos do seu dia iam lhe deixando cada vez mais aflita. Até que ao final do filme, veríamos a personagem conversando ao telefone e deixando que todo o “rabisco” saísse de dentro dela e se espalhasse pelos ares. Essa solução se mostrou demasiadamente literal, durante as reuniões para debater o filme que tive posteriormente, e acabou por mostrar que a estrutura do guião ainda tinha problemas e podia ser melhorada.

No processo desta segunda versão, comecei a elaborar mecanismos para sair um pouco do mundo real da personagem, caminhando para algo mais fantasioso, como a questão dos próprios rabiscos e das montagens visuais de diferentes telas se sobrepondo formando uma grande teia caótica. Esse desejo de sair um pouco da realidade concreta foi trabalhado nas versões seguintes e se tornou uma variante onírica do filme, que será tratada mais a fundo no futuro.



Fig.04 - Cena do Storyboard 2

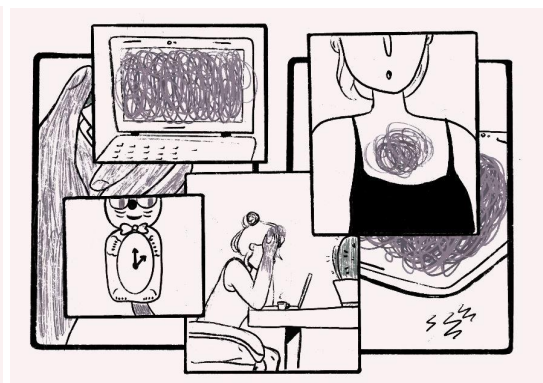


Fig.05 - Cena do Storyboard 2

Encarregada de elaborar mais uma nova versão do guião, que fosse capaz de resolver todos os problemas levantados nas discussões dos dois primeiros, me locomovi até a cidade de Montemor-o-Novo, onde comecei a desenvolver uma narrativa que fosse um pouco mais pessoal, deixando que situações pelas quais passei ao longo dos meus anos de *freelancer* e sentimentos que desenvolvi, fossem relatados de forma mais clara na narrativa visual do curta. Comecei então a reelaborar o filme com uma estrutura mais madura, percorrendo apenas um dia na rotina da personagem, deixando para que o espectador entendesse que os demais

dias também eram semelhantes a esse. Além disso, a questão dos “rabiscos” apontada no guião anterior, foi eliminada, mas gerou uma discussão sobre um possível desenvolvimento de temas oníricos no filme, como uma forma de colocar a personagem em um respiro estético e uma dissociação do seu mundo. Os elementos surrealistas também teriam a função de colocar a protagonista em situações de maior conflito interno, como forma de catarse visual.

Elaborar o filme de forma mais pessoal, acabou por me trazer a sensação de precisar de uma narração, uma *voz off* que colocaria aqueles que assistem ao filme dentro dos pensamentos inquietos da protagonista.

Dessa forma, uma nova versão do guião foi criada, com um conteúdo mais denso, com imagens da personagem percorrendo sua rotina dentro de casa ao longo do dia, passando por crises de ansiedade, mas, tendo alguns devaneios oníricos, como a aparição da água enchendo a casa aos poucos, e dos peixes passando pela sua janela. Essas questões estéticas e fantasiosas serão abordadas com mais detalhes em tópicos futuros, o que quero frisar aqui, é que essa versão, diferente das outras, continha uma narração durante todo o filme.

A voz dos pensamentos daquela que estamos assistindo, carregava um texto bastante melancólico, que deixava o filme com uma atmosfera quase depressiva. Os relatos extremamente pessoais levaram a interpretação do filme para mais longe do caminho que eu gostaria de atingir, mesmo acreditando que essa seria uma solução para as possíveis interpretações errôneas das mensagens tratadas na narrativa. Acontece que, inesperadamente, o conteúdo devaneador, que foi mais explorado nesta versão, como o peixe e a água, trouxeram para a história, uma interpretação mais elaborada do que a própria narração, e assim, uma nova versão do guião se mostrava necessária.



Fig.6 - Cena do Storyboard 3

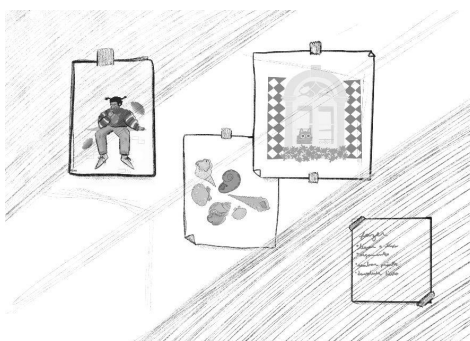


Fig.7 - Cena do Storyboard 3

A quarta vez que o guião sofreu alterações consideráveis, tornou-se muito semelhante com o que veio a ser a opção final desenvolvida. Nesta, ocorreram algumas mudanças fundamentais em comparação a anterior, primeiramente com relação a narração, que foi removida e a ideia inicial de ser um filme sem diálogos e sem *voz off* foi retomada. Dessa forma, o conteúdo que levava a narrativa para um

caminho tristonho, acabou por ser abolido, restando um curta cotidiano, simples e onírico. A estrutura base do que gostaria de seguir estava montada, as cenas iniciais já estavam decididas, agora a grande questão girava em torno de como fazer o filme passar sua mensagem sem ficar muito longo e nem muito resumido, além de como seria seu fechamento. Pessoalmente, tenho algumas dificuldades na hora de elaborar os finais de argumentos, sempre me sobram dúvidas sobre quais as melhores formas de fechar questões que haviam sido levantadas anteriormente, que ainda poderiam ser melhoradas em relação ao desfecho do filme, mas a estrutura base já estava caminhando consideravelmente. Essa versão do guião havia resolvido boa parte dos conflitos de forma favorável e a melhor conquista, que era a presença mais clara do que viria a ser os dois novos personagens: os peixes e a água. A decisão de abraçar a ideia do onírico e trabalhar com esses elementos como parte fundamental da narrativa, proporcionou ao filme uma nova perspectiva, não havendo mais a necessidade de precisar que as explicações fossem elaboradas de maneira óbvia, podendo abrir espaço para a interpretação pessoal de cada um que está assistindo ao filme, mas mesmo assim, sem perder a essência do que está sendo trabalhado.

Mesmo com grandes qualidades nessa nova versão, ela ainda não poderia ser considerada definitiva, uma vez que seu final ainda não era satisfatório. Como concluir o curta-metragem com consciência de que a mensagem foi passada ao espectador de forma correta? Como finalizar uma história que é um recorte de um dia na vida de alguém? Como não cair no clichê do “e ela viveu feliz para sempre” ? Essas questões precisavam ser respondidas com urgência para que, com elas, as soluções de como finalizar o filme chegassem de forma assertiva.



Fig.8 - Cena do Storyboard 4



Fig.9 - Cena do Storyboard 4

A versão final do guião, acaba por ser uma entrega mais verdadeira, tanto em questão de permitir o desenvolvimento da parte fantasiosa do filme, quanto em relação a uma dedicação pessoal, uma permissão de me colocar como a personagem principal, e de retratar de forma simples os sentimentos e situações que presenciei diversas vezes durante minha trajetória como artista independente. Essa última versão, coloca o filme dentro de um contexto de um único dia,

acompanhando a rotina da personagem, que percebemos ser monótona e solitária. As distrações e estímulos externos são os grandes vilões na busca dela por se manter calma e focada para cumprir suas tarefas diárias, além da sua própria mente lotada de pensamentos inquietos. O espectador, não sabe ao certo quantos dias ela passou tendo os mesmos sintomas de ansiedade, recebendo email de rejeições e tentando silenciar seus pensamentos caóticos, porém, é perceptível que não é uma crise momentânea, é seu cotidiano. A aparição das camadas oníricas no filme acabaram por fazer maior coerência narrativa, por se tratar de uma forma de respiro para a personagem, uma válvula de escape do seu mundo denso para um universo onde ela poderia se permitir distrair seus pensamentos e fazer um movimento de entrega emocional. Em termos gerais, a estrutura do guião estava resolvida, até mesmo no que dizia respeito à finalização da narrativa, pois, principalmente por conta da parte onírica, que transportava o filme para um desfecho quase poético, e além disso, a função do elemento do celular, que recebe inúmeras notificações ao longo no filme, e ao seu momento final, recebe o tão esperado email que a protagonista desejou ao longo da história.



Fig. 10 - Cena do Storyboard 5

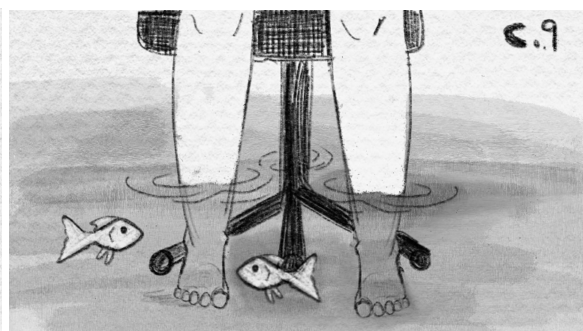


Fig.11 - Cena do Storyboard 5

2.2.1- A história final

Quando o filme de animação digital, *#MandaJobs*, começou a criar forma, logo em suas primeiras versões, o título já estava definido. A *hashtag* (#) usada nas redes sociais, que tomou grande popularidade no Brasil, com o termo “manda jobs”, que poderia ser traduzido para “envie-me trabalhos”, foi uma forma que muitos artistas que trabalham de forma independente, encontraram de falar comicamente, que gostariam de receber algum projeto para ministrar naquele período. Essa *hashtag* foi usada por muitos criadores visuais (como ilustradores, designers, fotógrafos, animadores, etc) que, por não terem um emprego fixo, uma renda específica todo mês, e muitas vezes precisarem buscar por projetos singulares e

remotos para se sustentar, acabaram por adotar essa estratégia das mídias para enunciar sua disponibilidade para uma nova oportunidade de “job”.

Por mais que o filme não tivesse um caráter de gênero cômico, o título fazia grande sentido com todo o contexto narrativo, podendo se assemelhar à algo que a própria personagem poderia ter postado em suas redes sociais, principalmente analisando o contexto de grande desespero que essa passava em busca de um projeto de trabalho para aquele momento.

Diante das estruturas narrativas alinhadas e um guião que não precisaria mais sofrer alterações estruturais, a sinopse do filme tentava sintetizar em poucas palavras, tudo o que seria assistido ao longo dos 3 min e 30 seg da animação:

“Uma ilustradora recém formada, passa pelas complicações que seu trabalho em regime freelancer pode causar. Por entre as crises de ansiedade, devaneios, comparações e cobranças, ela caminha em um mundo onírico à procura da sua saúde mental.”

Em termos gerais, o guião final apresentava três partes. Na primeira, o que podemos chamar de introdução, mostrando o cotidiano da protagonista e um pouco da sua vida corriqueira. A segunda parte, se inicia junto com uma sequência de cenas mais dinâmicas e um acompanhamento caótico dos sons, levando ao momento ápice de uma crise de ansiedade da personagem. E a última fase, que podemos chamar de resolução, ou até mesmo de devaneio da nossa heroína, por se tratar do momento em que as questões oníricas tomam conta da narrativa e a personagem, literalmente, se permite mergulhar nesse mundo.

A estrutura da versão final da história buscava manter a ideia de ser um filme sem diálogos, onde a personagem não interage diretamente com nenhum outro ser humano, mostrando como ela acaba por se isolar do mundo externo dentro de seu apartamento, que poderia ser, metaforicamente visto como um aquário, deixando assim, a protagonista em uma posição muito semelhante à dos peixes que iniciam o filme. Assim como seus animais de estimação que nadam em círculos dentro do seu recipiente de vidro, sem saber ao certo para onde estão circulando, ela também se prende em seu mundo, ignorando as mensagens externas e tudo aquilo que não lhe parece essencial no seu momento de preocupação, ampliando cada vez mais a angústia dentro de si.

Durante essas três etapas narrativas, a estrutura da história busca colocar o espectador em contato com a personagem, criando alguma empatia com ela. O observador percebe que essa não consegue controlar o seu nervosismo com atividades supostamente simples, seja a leitura de um email de rejeição, um vídeo de como melhorar o portfólio, ou até mesmo ter de escrever para uma candidatura a um projeto. Qualquer atividade, que mesmo benéfica e simples, para a protagonista, acaba por ser gatilho para uma grande crise de ansiedade. Ela sabe que para alcançar o que busca, como ter um novo projeto ou ter um bom portfólio, algumas atividades básicas se tornam necessárias, como procurar clientes e enviar emails,

só assim ela poderá alcançar o que almeja de forma mais assertiva, mas mesmo tendo ciência disso, sua auto sabotagem acaba falando mais alto e cada pequena tarefa se torna uma grande questão a ser enfrentada.

A experiência da vida como *freelancer*, é muito única e particular de cada um, não existe uma fórmula exata, ou um passo a passo para seguir que dará certo. Dessa forma, o início de carreira nesse regime de trabalho pode ser conflituoso, pois leva tempo até se estabelecer uma rotina dentro de casa, de conseguir uma boa cartela de clientes ou até mesmo de adquirir experiência financeira suficiente para lidar com os pagamentos em datas distintas e incertas. A protagonista do filme, por sua vez, se encontra nessa situação, ela é uma ilustradora que acaba de iniciar sua carreira como *freelancer*, sem grandes planejamentos prévios. Ao passo que acompanhamos sua rotina cotidiana, onde ela, mesmo querendo sair de casa, não se permite esse descanso, e se força a ser produtiva enquanto tenta controlar suas crises de ansiedade bebendo mais cafés e escrevendo os mesmos emails repetidas vezes, uma atmosfera onírica vai tomando conta da narrativa.

O universo do filme, inicialmente muito simples, tanto nas questões estéticas, quanto na diegese das cenas, vai perdendo parte da sua relação com o mundo real conforme um elemento, que quase pode ser considerado um personagem na história, vai crescendo e tomando conta do espaço. A água tem um papel fundamental na narrativa, inicialmente aparecendo ao chão, tocando os pés da personagem, que não parece se incomodar com a sua presença ali, depois, esta vai se ampliando, elevando seu volume, tocando até os joelhos da protagonista, que simplesmente coloca as pernas para cima da cadeira, mas sem mostrar nenhum espanto com o fato de que sua casa estar sendo alagada. Em uma questão física, percebemos que, mesmo a personagem interagindo com a água, ela não realmente se encontra ali, afinal, se assim fosse, os objetos da casa deveriam estar boiando e a corrente elétrica já teria resultado em um curto circuito.

A presença da água, caminha junto com a presença dos peixes alaranjados que a personagem vê, inicialmente na janela, e posteriormente dentro do seu apartamento. Essas duas interações se complementam metaforicamente, uma vez que a água pode ser interpretada como a própria ansiedade da personagem e os peixes como seu alerta de pausa, um sinal do seu próprio corpo para que ela pare, respire, descanse.

No processo de produção do guião, como foi citado anteriormente, o desfecho do filme era sempre a parte mais desafiadora para mim. Depois de muitas alterações, optei por um final de entrega, onde a personagem encara seus medos e se permite mergulhar na água, que já atingiu uma altura alarmante, e dentro do seu devaneio, nadar junto aos peixes e se sentir tranquila. O filme se passa ao longo de um único dia na vida da protagonista, um dia que pode ser muito semelhante aos outros de sua semana, porém, depois de seu ápice de crise de ansiedade e seu momento de entrega, percebemos que a mensagem que ela tanto buscava ao longo do filme, é finalmente recebida. Talvez, ao momento que esse email é notificado, ela já tenha deixado a casa, talvez ela já nem se importe mais tanto com esse email, talvez ela se mantenha nadando pelo resto do dia, o espectador nunca saberá ao

certo o que ocorre depois do recebimento deste email que finaliza o filme, porém, temos certeza de que a protagonista desta história, no momento final do curta, já não é mais a mesma que iniciou a narrativa. Ela se transformou, ela mudou seu ângulo de olhar, suas perspectivas e assim, como o suposto nas histórias clássicas do cinema, terminou sua jornada diferente de como à começou.

2.2.2 - As personagens

Podemos dizer que o filme tem três personagens. Primeiramente a personagem principal, protagonista que iremos acompanhar durante todo o curta, em segundo os peixes e em terceiro a água.

A protagonista é uma mulher de 25 anos, ilustradora, que recém iniciou sua vida como freelancer, sem grandes planejamentos. Ela tem características físicas muito genéricas, como alguém que já desistiu de tentar se destacar na multidão. Seu cabelo está sempre preso de forma bagunçada, mas que não lhe gera nenhum incômodo. Suas roupas simples, quase como se ela usasse um pijama, já que está dentro de casa o tempo todo. Ela não se mostra ser uma mulher vaidosa, muito pelo contrário, principalmente pelo fato de estar sempre sozinha em casa, na companhia exclusiva dos seus peixes, ela não demonstra ter cuidados com sua aparência e nem com seu bem estar físico ou emocional, suas olheiras e olhos caídos ratificam possíveis noites não dormidas. O único sinal de um possível cuidado, que parece até sair da trama esperada, são suas unhas, pintadas e em perfeito estado, o que poderia ser parte de seu processo de auto sabotagem, um meio de que ela poderia encontrar para se ocupar e deixar suas obrigações de lado.

Os peixes laranjas e gigantes, são uma metáfora. Este, que é o único elemento do filme que apresenta uma cor vibrante e fora da escala de cinza, é um alerta. Ele começa a aparecer na história primeiramente apenas pela sua cor, em momentos pontuais, como se fosse um sinal avisando a personagem de que ela precisa parar um pouco, se não a sua situação emocional irá caminhar para níveis alarmantes. Uma vez que os sinais não são ouvidos, e a personagem fica cada vez mais angustiada, a presença do peixe vai se tornando progressivamente maior. Aos momentos finais do filme, quando percebemos uma entrega da protagonista e essa nada na água junto ao peixe, a mensagem a ser passada é de um simbolismo grande, é o único momento onde ela, finalmente, permite se entregar, não ter o controle da situação e deixar para que o peixe a conduza, e este, por sua vez, a leva para um caminho de repouso, de pausa da sua rotina, de respiro.

Por último, temos a água. Esse elemento da natureza, tem como significado representar o estado emocional da personagem, aumentando de acordo com o nível de ansiedade dela. Dessa forma, quando nos deparamos com a presença da água dentro do apartamento, a protagonista não parece executar nenhuma

movimentação de surpresa com isso, como se o crescimento do nível da água ao longo dos dias fosse algo completamente normal dentro de sua casa, algo com o qual não se deve gerar preocupações grandiosas, por mais que seja ruim para ela. Ao ocorrer o momento de entrega da personagem, observamos que a água chega em seu nível máximo, ocupando todo o apartamento e a personagem se encontra em seu nível mais elevado de ansiedade. O fato de, desde o princípio, ela não se mostrar em nenhum momento surpresa com a presença da água é justamente para enunciar que isso é algo cotidiano em sua vida, suas crises de ansiedade não lhe espantam mais, assim, a água ir subindo não é algo inesperado. O que na narrativa, se mostra como uma atitude nova, exclusiva daquele momento, é o movimento que a protagonista faz de se permitir mergulhar na água, como quem aceita sua presença, mas não tenta lutar contra, apenas acolhe sua existência e usufrui das consequências dela, fazendo assim, a dinâmica de nadar com os peixes, se permitindo, pela primeira vez na narrativa, retirar sua mente das amarras que suas angústias lhe colocam, deixando-se apenas aproveitar o momento e descansar.

2.2.3 - O mundo onírico

O filme “*#MandaJobs*” ao longo do seu processo de elaboração do argumento e guião, passou por diversas etapas e transformações até chegar em sua versão final. Ao longo dessa trajetória de ir descobrindo e lapidando o que exatamente se tornaria, o mundo concreto, tal como conhecemos hoje, não parecia suficiente para contar a história. A presença de uma nova camada, por sua vez, mais voltada para o fantasioso, pareceu ser uma forma adequada e mais poética de se resolver os conceitos da narrativa. O mundo onírico, por sua vez, acabou por desenvolver um papel fundamental na história. A presença da água e dos peixes é tão importante, que ambos são praticamente personagens secundários na trama.

Como já foi tratado anteriormente, tanto a água, quanto os peixes, têm funções metafóricas na narrativa, sendo a água uma representação da ansiedade da personagem, e os peixes uma espécie de alerta para que a protagonista se acalme e se entregue à um momento de repouso.

A personagem principal, por si só, já é densa, toda a visão estética do filme, desde sua paleta de cor até os traços e texturas, foram trabalhados para passar ainda mais essa sensação do cotidiano, da falta de cuidados dela para com o mundo externo e do seu aprisionamento dentro de casa. Assim, a criação de um universo completamente fora do mundo real, tomando conta do dia caótico mas ao mesmo tempo monótono que o espectador está assistindo, se tornou uma solução de grande impacto tanto estético, quanto narrativo. Locomovendo aquele que assiste para uma outra percepção da história.

2.3 - Conceito e linguagem estética

Dentro do mundo da animação, existem diversas técnicas e materiais que podem ser utilizados para se alcançar um resultado favorável. Para o filme “#MandaJobs” nenhuma opção parecia suficientemente viável se não fosse a utilização do 2D com o método de animação “*frame a frame*”. Por se tratar de um filme que conta a história de uma ilustradora, fazer com que toda a estética visual tivesse uma ligação com o universo da protagonista era fundamental. A utilização do 2D trazia para o filme uma característica de que ele poderia ter sido desenhado pela própria personagem, tornando toda a narrativa muito mais rica.

O filme foi todo desenvolvido, desenho por desenho, por meio da utilização de um *Ipad Geração 7* e do programa de ilustração *Procreate*. Esse programa permitiu que a estética do filme ficasse repleta de texturas, parecendo um desenho feito manualmente em papel, o que trazia ainda mais relevância para a assertividade da escolha da técnica, afinal, se o filme fosse trabalhando, por exemplo, em *stop motion* não seria possível de se executar tamanha relação entre a arte feita pela protagonista e a estética do filme como um todo.

A elaboração da linguagem visual do filme sofreu diversas alterações com o tempo, porém, em certa altura percebi que o traço dos desenhos, desde a personagem até os cenários, deveriam conter características que remetesse à ideia de angústia e ansiedade retratada na narrativa, mesmo sem perder o senso de beleza visual. Dessa forma, se inspirar em filmes com uma estética de “princesa da Disney”, por exemplo, não fazia sentido, o caminho era buscar por inspirações que tivessem os traços de contornos mais marcados, as texturas dos pincéis bem aparentes, os objetos com pinturas porosas e ângulos levemente tortos.

Assim, toda a criação artística do filme se tornou muito orgânica e baseada em testes no próprio programa, buscando uma plasticidade que fosse capaz de enunciar os sentimentos da personagem. Além disso, pela narrativa da história se tratar de algo extremamente pessoal, o uso de recursos e técnicas que são partes da minha rotina de trabalho como ilustradora *freelancer*, permitia que elementos do meu próprio cotidiano servissem de inspiração visual para a criação estética das cenas e consequentemente para a elaboração das situações da narrativa também

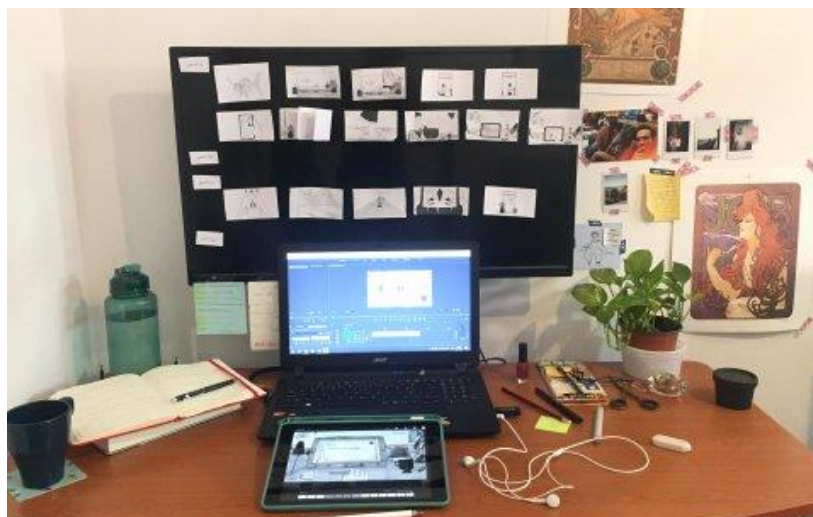


Fig.12 - Imagem de arquivo - Local de trabalho usado como referência

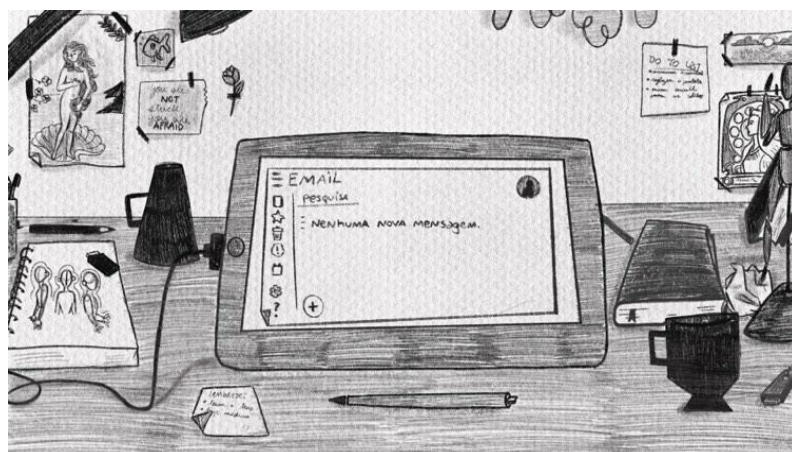


Fig.13- Cena do filme final

2.3.1 - As texturas

O propósito da estética do filme, era se aproximar do mundo da ilustração, tanto digital quanto tradicional, uma vez que a protagonista é uma ilustradora, e a narrativa, por ser muito pessoal, ganharia muito mais valor se tivesse essa conversa plástica com a carreira da personagem. Assim, o filme por seguir uma leitura visual que condiz com o que a protagonista executa, parece ser uma animação que poderia ter sido ilustrada pela própria protagonista da narrativa.

Como foi citado no tópico anterior, o filme todo foi trabalhado no programa de ilustração *Procreate*, exclusivo para aparelhos da marca *Apple*. Este programa permite a utilização de uma grande variedade de pincéis digitais, com texturas, que muitas vezes se assemelham àquelas encontradas em materiais físicos dos artistas, como por exemplo o giz, a aquarela, o carvão, entre tantas outras.

A escolha das texturas, foi feita levando em consideração a vontade de fazer com que o curta tivesse uma plasticidade visual semelhante ao resultado de desenhos feitos no papel, assim, todas as cenas, são sempre acompanhadas de uma textura porosa, como de uma folha de granulação elevada. Em cima disso, alguns elementos ganharam texturas especiais, como por exemplo, a personagem é sempre desenhada com o “*brush*” de lápis HB, assim como a maioria dos elementos e contornos do filme. O peixe, por ser a única figura de coloração de destaque, é sempre pintado com um pincel de porosidade semelhante à de um giz. E por último, a água é sempre representada através de um “*brush*” de aquarela.

O uso das texturas trouxe para a narrativa uma qualidade estética fundamental, podemos compreender melhor as mensagens da história ao observar sua composição gráfica, com traços quase desajeitados, assim como os aspectos emocionais da personagem.

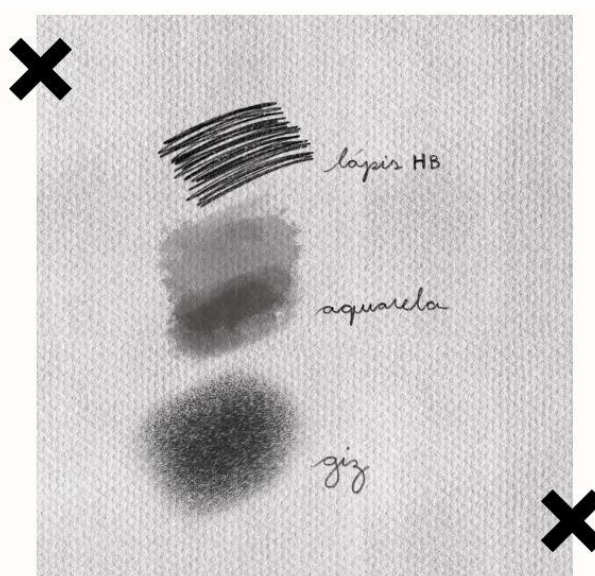


Fig. 14 - Brushes do Procreate utilizados no filme

2.3.2 - A Cor

Acredito que, em qualquer filme, a escolha das paletas de cores é essencial para que as mensagens, mesmo que subjetivamente, sejam passadas e absorvidas pelo espectador. Existem diversos estudos sobre a teoria das cores no cinema e de como elas podem influenciar nas sensações de quem observa a narrativa. Neste caso, a preferência de uma paleta de cor mais "sóbria" se deu pela representação dos aspectos emocionais e cotidianos da personagem em questão. O filme contém,

majoritariamente, cores que caminham dentro de uma escala de cinza, entre o branco, cinza claro, cinza escuro e o preto. A única exceção que foge por completo dessa escala e cria na paleta um aspecto diferenciado, é a cor laranja.

A escolha das cores acinzentadas tem como função colocar a personagem em um mundo que não nos remete a algo divertido, mas pelo contrário, passando uma sensação de algo monótono, sem grandes alegrias, mas também sem ser uma melancolia profunda. Um cotidiano quase estável e previsível, assim como ela. O cinza é uma cor que tem aspectos neutros, vagos, não passa a sensação de quente nem de frio, não é alegre e vibrante, mas também não é triste, não contém aspectos nem masculinos nem femininos, sendo assim, dentro da psicologia das cores, visto como uma coloração neutra, ponte entre o preto e o branco. Em contraponto, a cor laranja foi a escolhida para fazer essa contradição visual, por se diferenciar por completo das sensações e desafios que a personagem enfrenta ao longo do filme.

Segundo a teoria das cores, o laranja é uma cor de grande energia, remetendo muita a ideia de diversão, sociabilidade e ação. Essa cor, utilizada pelo filme de forma onírica como um sinal de alerta para a personagem, aparecendo, primeiramente em alguns elementos pontuais, e depois em grande escala na coloração dos peixes, tem completa relação com o sinal que a protagonista deve prestar atenção. Essa cor, que tem por sua essência ser muito vibrante e convidativa, desempenhou dentro do filme exatamente essa função, levando a personagem a adentrar um momento de recuperação das suas energias emocionais, se afastando das amarras que lhe bloqueiam a criatividade ao longo da sua rotina.



Fig.15 - Paleta de cor do filme

2.3.3 - Design de personagem

Os aspectos físicos e emocionais da protagonista já foram tratados em tópicos anteriores, porém, o que gostaria de elaborar aqui, diz respeito ao conceito de sua criação estética, o seu *design*. A personagem foi pensada para estar em grande harmonia com o cenário, os objetos, as texturas e tudo que compõem o aspecto visual do filme. Dessa forma, ela é sempre representada dentro da escala de cinzas da paleta de cor, intensificando a idéia da falta de energia dela, e sempre desenhado com a textura do “*brush*” de lápis HB, deixando assim o seu visual condizente com a ideia de parecer um desenho feito no papel.

A personagem tem características físicas bem genéricas, um corpo “padrão”, roupas básicas que não mostram elementos significativos para classificação da sua personalidade, os cabelos sempre presos de forma bagunçada e os olhos caídos, como os de quem não dorme tranquilamente à algum tempo.

No seu processo de criação, cheguei no conceito de que ela deveria ser composta de traços simples e bem geométricos, seu corpo tem formas mais quadradas, remetendo à uma ideia de rigidez, já seu rosto é composto de círculos e triângulos, elementos que normalmente são associados respectivamente aos personagens bons e aos malvados. Por se tratar de uma personagem de estética simples, mas que carrega na sua história grande sentimentos e conflitos, acreditei que a sua representação ser composta de dualidades seria interessante para compor as mensagens subjetivas da narrativa.

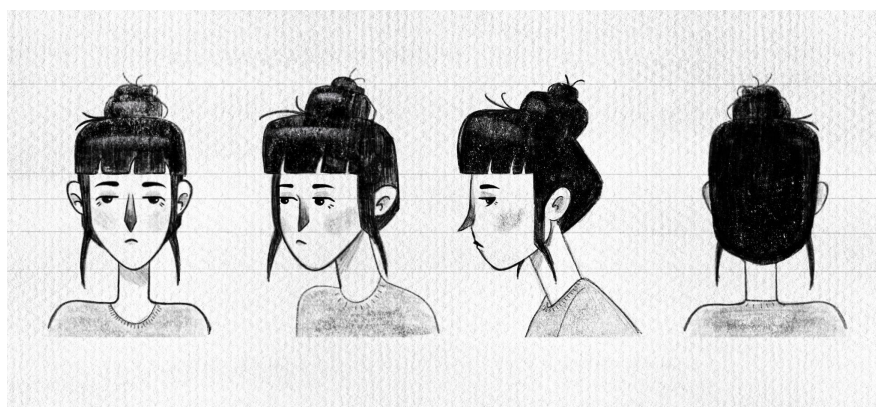


Fig. 16 - ModelSheet

2.3.4 - O cenário

Toda a trama narrativa ocorre em um único cenário, a sala onde a personagem trabalha e passa a maior parte dos seus dias. A escolha de apenas um local para todo o filme se deu, principalmente por meio dos primeiros testes de

roteiro, que acabaram por terem cenas em locais diferentes e não se conseguia alcançar um resultado satisfatório, a preferência de um único local faz com que o espectador sinta muito mais a agonia da protagonista, a sua sensação de ansiedade dentro daquele ambiente que a aprisiona, pois ela quer sair mas não se permite por se cobrar demasiadamente.

Diante dos aspectos surrealistas do filme, o local se torna quase moldável de acordo com as sensações pela qual a personagem enfrenta. Usando como exemplo a mesa de trabalho dela, que acaba por criar a sensação de claustrofobia em planos onde a protagonista está sentada tentando se concentrar, dando a impressão de que todo o ambiente é pequeno e estreito, porém, na cena em que ela, com impulso da cadeira, empurra seu corpo para longe da mesa, o corredor que a cadeira percorre faz com que a sala pareça se esticar e expandir.

De forma mutável, mas nociva, a sala compõe a narrativa por tornar as sensações da personagem ainda mais intensa e o seu isolamento social ainda mais evidente. Colocá-la em diferentes cômodos, iria atrapalhar a interpretação da narrativa, perdendo a sensação de agonia e ansiedade que ela se encontra.



Fig. 17 - Cena do filme final

2.4 - Do storyboard ao animatic

Por se tratar de um filme extremamente visual, onde praticamente todas suas mensagens são passadas através do que o espectador observa na tela, sem diálogos, sem narração, apenas as ações da personagem e sua forma de interagir com o mundo ao seu redor, que no caso se limita a sua sala de trabalho, poder visualizar o filme de forma estética, com o storyboard, foi muito enriquecedor, permitindo a percepção de detalhes que o guião, mesmo já elaborado, não era capaz de transparecer.

Quando podemos fixar nossa atenção para as cenas, os enquadramentos, as composições e tudo o que engloba os aspectos estéticos do filme, torna-se muito mais fácil imaginar quais situações irão funcionar e quais precisam ser melhoradas. Ao analisar o *storyboard*, pude perceber que algumas cenas ficariam melhores se fossem colocadas em outros momentos da narrativa, elaborei algumas trocas para aprimorar a composição rítmica do filme, entre tantas outras assimilações.

Para perceber, de forma mais concreta, o que ainda poderia ser alterado, antes de iniciar o processo da animação, afinal, esta parte é a mais trabalhosa e só deve ser inaugurada a partir do momento que todas as questões do filme estão solucionadas. Dentro de um cronograma curto, não se pode restar dúvidas se uma cena irá funcionar ou não, pois, depois de se passar muitos dias animando aquela cena, desenho por desenho, se ela não for utilizada, será um tempo enorme que foi desperdiçado, sendo que poderia ser usado para outras partes da narrativa e não havia tempo extra para correr o risco. Sendo assim, a criação de um *animatic* a partir das cenas do *storyboard* foi o momento decisivo de se perceber as qualidades e defeitos que o filme carregava consigo.

O vídeo do animatic continha as cenas da narrativa na duração que deveriam ter para que a ação daquele trecho fosse executada, assim, cheguei no resultado de aproximadamente 3 minutos e 30 segundos de filme. Com o vídeo pronto e as últimas alterações feitas, tudo indicava que poderia começar a animar o filme e dar início a etapa mais duradoura e trabalhosa da produção de um curta metragem animado.

2.5 - A composição sonora

A sonorização desta animação tem por objetivo trazer ao espectador uma realidade sonora de monotonia e apreensão, que representa, de maneira orgânica, os momentos emocionais da protagonista, caminhando do estado neutro até o ápice de sua angústia e ansiedade. Para que esse trabalho fosse alcançado com maior índice de precisão, contei com a ajuda de um profissional da área, Giancarlo Torres, que fez toda a elaboração do design de som e da criação da trilha musical, juntos, discutimos os melhores caminhos para a confecção de uma dimensão sonora que melhor conversasse com as necessidades do filme, ajudando o espectador a compreender ainda mais a mensagem que está sendo passada.

2.5.1 - A sonoplastia

O desenho de som expõe de maneira quase sempre diegética todas as movimentações e interações da personagem com o ambiente e seus objetos. É importante destacar que alguns elementos sonoros que estão presentes durante a obra inteira, como o som do aquário, tem uma relação direta com o desenvolvimento da narrativa, especificamente, com a ansiedade da protagonista. À medida que o filme avança, o som dos peixes e do filtro do aquário, tornam-se mais presentes, até o momento em que a personagem passa pela maior intensidade da sua crise de ansiedade e os sons se misturam com diferentes camadas de áudio, tanto do aquário, quanto sons de pratos, som de coração acelerando, mensagens no celular, teclado, etc. Nesse trecho, em especial, a questão sonora se torna fundamental, sem ela, a sensação de ansiedade não seria alcançada por completo e o espectador, talvez não compreendesse o que a personagem está sentindo e a mensagem de que ela está tendo um surto ansioso não fosse alcançada, surgindo espaço para interpretações errôneas em relação a toda a narrativa, afinal, essa cena é fundamental para a trama.

Outros detalhes tornam o *design de som*, mais rico, como por exemplo, o cuidado para que, todas as cenas onde a câmera se encontra dentro da sala, os ruídos externos da vizinhança desaparecem, como se a protagonista estivesse isolada dentro de um aquário e tudo que importa no seu mundo é aquilo que está ao seu redor. Por outro lado, na cena em que a câmera está ao lado de fora, e nós observamos a personagem pela janela, os barulhos da rua se tornam fortes e agitados, comprovando que eles são reais e estão ali, ela que não os percebe por estar focada em seus pensamentos.

Todo o trabalho de som foi feito minuciosamente, principalmente para não comprometer as questões emocionais da personagem e do universo onírico para o qual ela caminha. Sendo assim, a questão da diegese dos sons foi muito debatida, pois em cenas como as que ela interage com a água, teriam interpretações muito diferentes caso o som fosse feito levando em consideração de que a água de fato está ali, ou se o som fosse feito como se ela não existisse de verdade, assumindo o aspecto fantasioso da situação. Por fim, optei por compor toda a sonoplastia com os elementos que fossem diegéticos para a visão da personagem, focando principalmente no acompanhamento que este deveria ter com relação às sensações e intenções da história

2.5.2 - A música

Para reforçar a narrativa e reafirmar as sensações de angústia e nervosismo vividas pela personagem em sua rotina num isolamento social, optei por um maior uso do silêncio. Dessa maneira, há apenas dois momentos musicais durante o filme.

O primeiro momento, que dura apenas alguns segundos, é visto de maneira diegética, quando a personagem tenta se distrair de seus pensamentos ao assistir um vídeo tutorial, que trata de ensinar um *freelancer* a melhorar seu portfólio de trabalhos para conquistar novos clientes, neste momento a música que acompanha esta explicação é alegre, assim como o tom de voz (em uma língua que não existe e não podemos entender) da “*youtuber*” que passa os ensinamentos no vídeo.

A personagem, que falha ao se concentrar, é dirigida rapidamente, uma outra vez, aos sons que caracterizam sua rotina num trabalho desde casa, como objetos de escritório, canetas, lápis, gavetas, teclados, e-mails, telefonemas e xícaras de café, todos sons que vão se acumulando e criando a sensação de angústia tanto nela, quanto naquele que assiste ao filme.

Num segundo momento, quando a personagem passa por uma libertação ao se permitir mergulhar nas águas de sua sala, que mais parece seu “aquário particular”, para representar essa transição de um novo momento do filme, de forma não-diegética, inicia uma pequena melodia tocada através de uma guitarra elétrica. Esta música, calma e serena, retrata o distanciamento e a quase libertação que a protagonista -finalmente- consegue ter de suas aflições emocionais.

Ao final do filme, essa música é interrompida bruscamente por um som, já conhecido, de uma notificação de e-mail recebida em seu telemóvel.

2.6 - Os softwares e a pós produção

O momento de escolha dos softwares é muito delicado, afinal, deve ser algo que temos domínio e que conseguiremos trabalhar ao longo do projeto todo. Como queria que o filme fosse feito em 2D e *frame a frame*, a escolha do digital, além de permitir o uso das texturas já citadas anteriormente, era também a forma mais fácil e viável diante do tempo para a produção e finalização do curta metragem até a sua data limite de entrega. Sendo assim, comecei a buscar qual seria a melhor opção em questão de programas, software e hardware para utilizar.

Inicialmente, pensei em trabalhar da mesma forma que fiz os outros filmes de semestres anteriores, utilizando o programa de animação “*TV Paint*” e a mesa digitalizadora “*Bamboo*”, da marca *Wacom*, que eu tinha em casa. Pensei até que poderia ser uma opção trabalhar na própria universidade e utilizar a *Cintiq 13HD*, porém, com os avanços dos casos da Covid-19, fiquei com receio de ocorrer uma quarentena e isso atrapalhar meu projeto, o que de fato aconteceu. Tentando utilizar os recursos que eu tinha em casa, percebi que a mesa digitalizadora não me era muito agradável, e que o modo com o qual me sentia mais confortável para desenhar era por meio do meu *Ipad Geração 7*.

Dentro das opções de programas para animação que a *Apple* permite instalar no *Ipad*, nenhuma me agradou por completo. Testei algumas, mas por fim percebi

que, para alcançar as questões estéticas, principalmente das texturas que eu queria trabalhar no filme, o programa que mais me permitiria isso era o *Procreate 5*.

Por trabalhar, assim como a personagem, como ilustradora, o *Procreate* já era o recurso que eu costumava utilizar em meus projetos, sendo assim, não haveria um desafio de aprender e me adaptar a ele, a única questão problemática era que este programa é voltado para a ilustração e o seu recurso de quadros para animação é muito básico e limitado. Eu tinha consciência dos desafios que trabalhar com um programa que funciona para, no máximo, a criação de GIFs curtos me traria, mas preferi aceitar as consequências dessa escolha e ter a plasticidade estética que almejava.

Por fim, como o *Procreate* não me permitia animar as cenas de forma contínua, tendo que separar cada uma em arquivos individuais e com um tempo limitado, a utilização de um programa para a edição e montagem do filme se fez necessária. Sendo assim, optei pelo uso do *Adobe Premiere Pro CC 2018*, principalmente por uma questão da sua praticidade e de ser um software que eu já tinha conhecimento prévio.

3 - Conclusão

3.1 - A importância dos diálogos

O processo de dar vida a um filme de animação, desde seus primeiros esboços narrativos até a sua finalização por completo, é um caminho longo e trabalhoso. A criação do curta-metragem “*#MandaJobs*” teve seu início nos últimos meses de 2019 e só foi finalizada agora, ao início de 2021. Posso dizer, com completa certeza, que foi um projeto que me tirou por completo da minha zona de conforto, me colocou em situações de conflitos, me fez ter de superar inúmeros medos e desafios, e assim como todo obstáculo que ultrapassamos, levo comigo um extenso aprendizado que adquiri por meio desse projeto de conclusão de curso.

Como citei anteriormente, a entrega desse filme, representa para mim, não apenas a finalização de um mestrado, mas a conclusão de um ciclo por inteiro. Os próximos passos dessa jornada ainda são incertos, mas fico muito satisfeita de perceber o resultado desse último ano de trabalho e dedicação.

Para além das minhas questões pessoais com relação ao filme, acredito que este conseguiu alcançar sua proposta inicial, de fazer esse diálogo com os outros trabalhadores *freelancers* e com aqueles que idealizam esse estilo de vida. A dinâmica de ser um trabalhador independente pode, de fato, ser muito satisfatória, mas temos que entender que cada ser humano é único, às vezes uma pessoa pode não se adaptar a um estilo de vida que funciona para outras. Precisamos respeitar nossos limites e nosso tempo. O início de uma nova fase é sempre conturbado, não é por não se adequar por completo logo nas primeiras tentativas, que significa que nunca irá dar certo, às vezes você só precisa dar tempo para que tudo se ajuste. Não existe um certo ou errado em como cada um deve viver sua vida, e o filme definitivamente não busca estipular nenhuma regra ou criar caminhos que devem ser seguidos. A única intenção do filme é levantar o diálogo sobre saúde mental, de forma sutil.

Acredito que, após o ano de 2020 e tudo o que vivemos com a pandemia do Covid-19, muitas pessoas sentiram as consequências do isolamento social, assim, em um certo aspecto, a narrativa ganhou ainda mais força, por tratar dessa questão. Não é mais apenas aqueles que já tinham um conhecimento prévio do que é estar tanto tempo dentro de casa que conseguem se identificar com a personagem, depois de longos meses de quarentena, acredito que um número muito elevado de pessoas, em algum momento, passou por crises de ansiedades por estar imerso aquela rotina sempre tão igual e aprisionada.

A vida de *freelancer* tem diversos benefícios e qualidades, mas como tudo, tem seus lados de maior dificuldade, e é nisso que devemos ficar atentos. Se o diálogo sobre a importância de cuidar da saúde mental está cada vez mais forte nas redes sociais, vamos ampliar ainda mais essa questão, colocando aqueles que trabalham de casa e sem as regalias da segurança que um trabalho fixo garante, para abrir essa conversa também. Cuidar da nossa mente e do nosso corpo é um

movimento fundamental para uma boa qualidade de vida e não podemos omitir a importância disso.

3.2 - A animação como mensagem

Quando analisamos trabalhos executados por nós, acredito que o senso de autocrítica fica mais elevado do que quando olhamos o projeto feito por outras pessoas. Ao avaliar a própria obra animada, obviamente, consigo ver diversos pontos que gostaria de melhorar ou detalhes que hoje faria diferente. Porém, acredito que o capricho em excesso é inimigo das conclusões. Se um realizador se apegar demasiadamente aos detalhes, nunca terminará nenhum filme.

Observando por essa ótica, acredito que o curta-metragem “*#MandaJobs*” chegou em um nível que, para mim, é muito favorável. Primeiramente, pois sei o quanto me dediquei para esse projeto e fico satisfeita com o resultado atingido. E em segundo lugar, percebo que a mensagem que busquei passar, foi compreendida, pois ao apresentar a animação para alguns colegas, que não acompanharam absolutamente nada do meu processo de trabalho, e mesmo sem nenhuma explicação sobre o que se tratava o filme, tive respostas muito favoráveis. Todos me disseram ter entendido a mensagem e que, por mais onírico que seja, está muito claro as metáforas que estão sendo passadas. Percebo assim, que alcancei o objetivo esperando, ainda mais para um filme completamente elaborado e animado sozinha, com a ajuda do professor José Miguel Ribeiro, que me orientou e me fez perceber diversos pontos de melhora.

Ao final desse longo processo, e de todos os aprendizados que eu tive, não apenas em uma questão prática de animação, mas também de como controlar minhas próprias angústias e lidar melhor com as situações que eram retratadas no filme na minha vida cotidiana. Terminei este mestrado com uma carga de aprendizados muito grande, e com uma relação muito melhor com meu tipo de trabalho independente.

4 - Bibliografia

AUMONT, Jacques (2014) - A Estética do Filme. São Paulo: Papirus Editora

BARROS, Lilian Ried Miller (2011) - A cor no processo criativo. São Paulo: Senac

CARVALHO, André Férrer; NARDI, Antônio Egidio; QUEVEDO, João (2015) - Transtornos Psiquiátricos: resistentes ao tratamento. Porto Alegre: Artmed

5 - Webgrafia

Cruz, Lila: [instagram.com/colorlilas](https://www.instagram.com/colorlilas)

Cruz, Lila: [youtube.com/lilacruz](https://www.youtube.com/lilacruz)

Females, Freelancing: [instagram.com/freelancingfemales](https://www.instagram.com/freelancingfemales)

Meneses, Fran: [instagram.com/frannerd](https://www.instagram.com/frannerd)

Ramos, Cecília: [instagram.com/cartumante](https://www.instagram.com/cartumante)

Saito, Denise: [instagram.com/freela_school](https://www.instagram.com/freela_school)

Anexo 1

Guião que foi utilizado para o filme.

#MANDAJOBS

CENA 1. INT/DIA - AQUÁRIO

Um PEIXE nada.

CENA 2. INT/DIA - SALA

No aquário, peixes nadam. ELLA (25) passa por trás do vidro, mexendo no seu telemóvel.

CENA 3. EXT/DIA - JANELA

Pelo lado de fora, vemos Ella andar de um lado ao outro da janela olhando para o telemóvel, até parar e se virar de frente para a rua e observar o movimento externo.

TELA PRETA

Título: #MandaJobs

TELA PRETA

CENA 4. INT/DIA - SALA

POV da personagem, sua mão segura o telemóvel que contém um email onde está escrito:

Olá,
Agradecemos o seu contato.
Infelizmente seu portfólio não vai de encontro
com o perfil que estamos buscando.

CENA 5. INT/DIA - SALA

O chão está coberto de água e a luz da janela reflete nela. Vemos as pernas de Ella caminharem pela água que alcança suas panturrilhas.

CENA 6. INT/DIA - SALA

Ella se aproxima de sua mesa de trabalho, senta na cadeira, puxa o corpo para mais perto da mesa e se endireita de frente para seus materiais que estão bagunçados.

CENA 7. INT/DIA - SALA

POV da personagem, vemos sua mesa de trabalho. Em seu Ipad a tela atualiza mostrando uma mensagem:

"não existe nenhuma nova mensagem"

Ella muda a tela para um vídeo de "como conseguir clientes sendo freelancer", assim que o vídeo inicia escutamos a voz da apresentadora do canal em uma língua que não existe, e uma música alegre ao fundo.

CENA 8. INT/DIA - SALA

Ella, desanimada passa a mão pelo rosto, desistindo de prestar atenção no vídeo.

CENA 9. INT/DIA - SALA

Vemos os pés da personagem, que está sentada na cadeira. A água está em um nível ainda mais alto e dois peixes nadam por ela.

Início da sequência de cenas rápidas.

CENA 10. INT/DIA - SALA

As mãos da personagem seguram o seu telemóvel, onde ela digita uma mensagem rapidamente.

CENA 11. INT/DIA - SALA

Na mesa, a tela do Ipad atualiza mais uma vez mostrando a mesma mensagem anterior.

CENA 12. INT/DIA - SALA

A mão da personagem desenha com um lápis, um círculo laranja em um caderno. Antes de terminar seu desenho ela anota algo em um *post it* na sua frente.

CENA 13. INT/DIA - SALA

A mão da personagem aperta o botão de "enviar" na sua tela de email do Ipad.

CENA 14. INT/DIA - SALA

Ela, com olheiras nos olhos, apoia seu rosto em sua mão.

CENA 15. INT/DIA - SALA

A mão da personagem retira o *post it* do seu bloco e o cola ao redor da tela de seu Ipad, nele está escrito:

“Lavar a louça”

CENA 16. INT/DIA - SALA

A mão da personagem digita um email em seu Ipad, podemos ler o início da frase:

“ Olá Senhora,”

CENA 17. INT/DIA - SALA

A água sobe ainda mais. Vemos a protagonista lendo um livro.

CENA 18. INT/DIA - SALA

No celular sobre a mesa aparece uma mensagem em um grupo que diz:

“Também to com saudades”

CENA 19. INT/DIA - SALA

A mão da personagem aperta o botão de “enviar” na sua tela de email do Ipad.

CENA 20. INT/DIA - SALA

A mão da personagem digita um email em seu Ipad, podemos ler o início da frase:

“ Olá Senhora, me chamo”

CENA 21. INT/DIA - SALA

A mão da personagem, com um lápis laranja, rabisca agressivamente em um caderno.

CENA 22. INT/DIA - SALA

Na mesa, a tela do Ipad atualiza mais uma vez mostrando a mesma mensagem anterior.

CENA 23. INT/DIA - SALA

Vemos a personagem desiste de ler o livro pensando a cabeça entre seus braços.

CENA 24. INT/DIA - SALA

No celular sobre a mesa aparece uma mensagem em um grupo que diz:

“Vamo se vê hoje?”

CENA 25. INT/DIA - SALA

A mão da personagem aperta o botão de “enviar” na sua tela de email do Ipad.

CENA 26. INT/DIA - SALA

Ella bebe um gole de café.

CENA 27. INT/DIA - SALA

O celular notifica uma mensagem, Ella se movimenta para pega-lo.

CENA 28. INT/DIA - SALA

A mão da personagem digita um email em seu Ipad, podemos ler o inicio da frase:

“ Olá Senhora, me chamo”

CENA 29. INT/DIA - SALA

A mão da personagem, com um lápis laranja, rabisca agressivamente em um caderno, completando a folha.

CENA 30. INT/DIA - SALA

Ella pega o celular, olha para a tela e ao perceber que a notificação não era o que esperava, o coloca de volta em seu lugar.

CENA 31. INT/DIA - SALA

Na mesa, a tela do Ipad atualiza mais uma vez mostrando a mesma mensagem anterior.

CENA 32. INT/DIA - SALA

Ella bebe um gole de café.

CENA 33. INT/DIA - SALA

O nível da água sobre ainda mais, Ella coloca seus pé sobre a cadeira.

CENA 34. INT/DIA - SALA

A mão da personagem aperta o botão de “enviar” na sua tela de email do Ipad.

CENA 35. INT/DIA - SALA

A mão da personagem digita um email em seu Ipad, podemos ler o inicio da frase:

“ OláaaAAAAAAA”

CENA 34. INT/DIA - SALA

A personagem, sentada na cadeira, com os pés recolhidos, aperta o botão de “enviar” na sua tela de email do Ipad.

Fim da sequencia de cenas rápidas**TELA PRETA****CENA 35. INT/DIA - SALA**

Vemos os pulmões da personagem respirando com dificuldade, como se estivéssemos vendo por um raio-x.

CENA 36. INT/DIA - SALA

As mãos da personagem empurram seu corpo para longe da mesa.

CENA 37. INT/DIA - SALA

Ella se afasta da mesa e se desvincula da cadeira enquanto estende seu corpo sobre a água, como se estivesse boiando, ela olha para o lado.

CENA 38. INT/DIA - SALA

Pelo lado de fora da janela passam peixes laranjas gigantes.

CENA 39. INT/DIA - SALA

A água está em um nível muito alto. A personagem respira fundo e mergulha.

CENA 40. INT/DIA - ÁGUA

Ella afunda na água e seu cabelo se desprende.

CENA 41. INT/DIA - ÁGUA

Ella nada de baixo da água enquanto um cardume de peixes passa em volta dela.

CENA 42. INT/DIA - ÁGUA

Ella se vira para observar o que tem ao seu redor.

CENA 43. INT/DIA - ÁGUA

Ella nada devagar em direção a um peixe muito grande.

CENA 44. INT/DIA - ÁGUA

O peixe gigante observa a personagem e então abre sua boca, que emite um ruído de notificação de mensagem.

CENA 45. INT/DIA - SALA

Na mesa, o telemóvel recebe uma notificação de que recebeu um email.

TELA PRETA

Anexo 2

Universidade Lusófona
Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologia da Informação

Mestrado em Artes da Animação



#MANDAJOBS

2D | 3min30seg

Beatriz Barbosa
2020

ÍNDICE

- Sinópse
- Nota de Intenção
- Referência Temáticas
- Descrição dos Personagens e Ambientes
- Estudos Gráficos
- Técnicas a Utilizar
- Storyboard 2D
- Mapa de Produção
- Orçamento
- Montagem Financeira
- Estratégias de Promoção
- Biografia

SINOPSE

Uma ilustradora recém formada passa pelas complicações que seu trabalho em regime “freelance” pode causar. Por entre as crises de ansiedade, devaneios, comparações e cobranças, ela caminha em um mundo onírico à procura da sua saúde mental.

NOTA DE INTENÇÃO

Trabalhar de casa e com o que ama, parece um mundo utópico, mas para muitos ansiosos, o tempo sozinho com seus pensamentos pode ser uma fonte de paranóias. O estilo de vida que envolve o tipo de trabalho em regime *freelance* está cada vez mais comum na nossa sociedade, mas ainda é pouco debatido para além da imagem idealizada. Com o avanço das redes sociais, é possível perceber que algumas pessoas estão falando sobre os prós e contras da vida de *freelancer*, afinal, não é todo mundo que consegue se adequar às incertezas de quando se terá um novo projeto, a falta de horários, ao isolamento e a se ter como próprio chefe.

É preciso abrir o diálogo sobre saúde mental e como conseguir de forma saudável lidar com essa nova rotina. O filme “#mandajobs” (expressão popular utilizada como brincadeira pelos trabalhadores independentes que estão a procura de novos projetos) tem como objetivo ser uma forma de representação para aqueles que estão passando por cobranças e vivências numa rotina repleta de dualidades entre o espaço profissional e pessoal, alertando-lhes de que não estão sozinhos e de que é importante respeitar seus limites e dar ao seu corpo o tempo de descanso que ele precisa.

REFERÊNCIAS TEMÁTICAS

O MUNDO NÃO VAI ACABAR SE VOCÊ DESCANSAR



LIDO DIARIAMENTE COM A CULPA DE TER TEMPO LIVRE

ACHO QUE FOMOS CRIADOS PARA ACREDITAR QUE TEMPO LIVRE É DESPERDÍCIO



OU QUE É PRECISO TORNAR O TEMPO FUNCIONAL

11h- DESENHAR
12h- ALMOÇAR
13h- FREELA
14h- REUNIÃO

15h- DESENHAR
16h- REUNIÃO





VOCÊ SABE QUE NÃO É BOA O BASTANTE.



VOCÊ ESTÁ DESEMPREGADA, ACUMULANDO BOLETO.



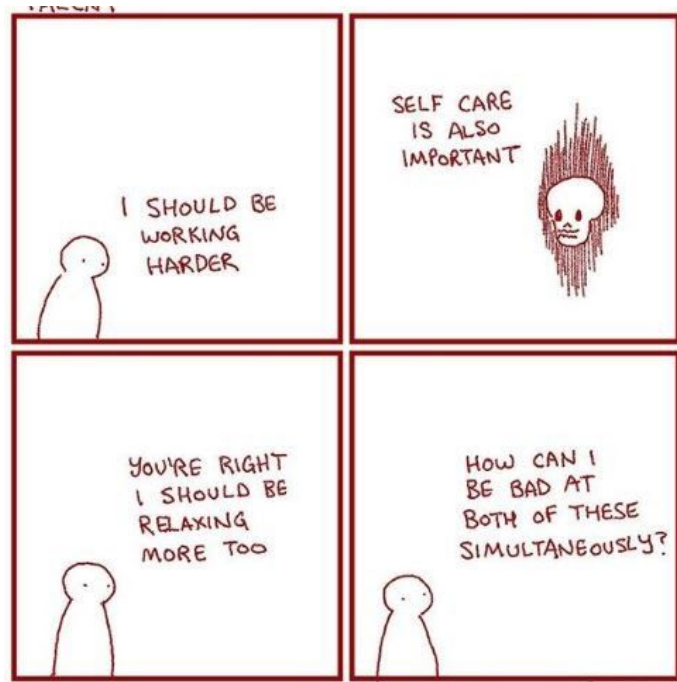
For the last two years my relationship with my art has gone through a lot of changes



I wanted to completely give up. No one thought I was good enough.

so I wasn't, right?

I became very bitter and frustrated. I assumed everyone was laughing behind my back at my failure.



Honestly there was never a specific point where I decided to not give up. I just knew I couldn't live without it.

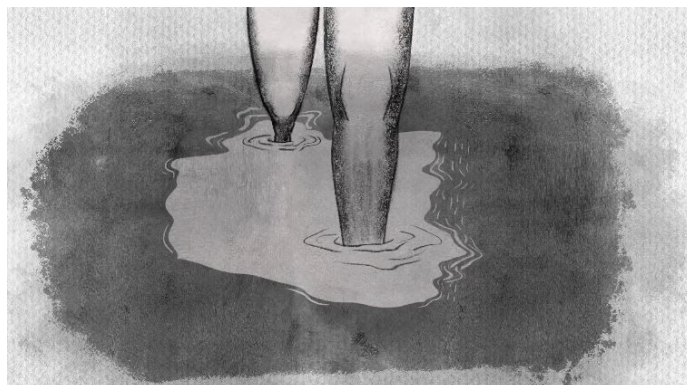
DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS E AMBIENTES

O filme “#mandajobs” passa um pouco da vida de uma *freelancer* durante seus 3 minutos e 30 segundos de duração isento de diálogos e de cores, tem como objetivo envolver o espectador na sua narrativa que caminha do mundo concreto tal como conhecemos até os devaneios de um mundo onírico da personagem. Para isso, a parte visual, tanto da personagem quando dos cenários é muito cuidada e trabalhada para que represente adequadamente os sentimentos buscados, assim temos:

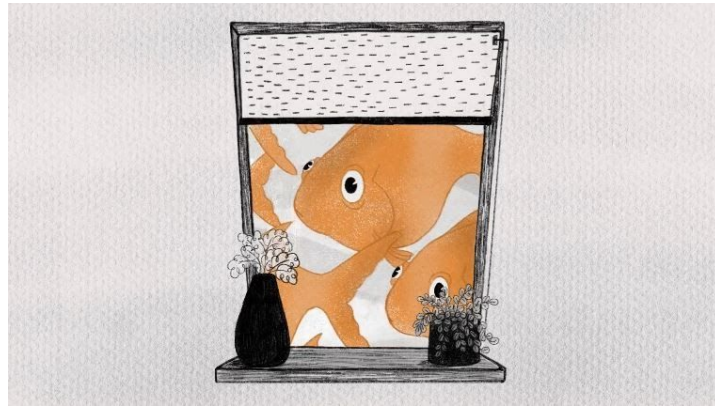
A personagem: ela é representada unicamente pelas cores pretas, brancas e cinzas, a escolha das cores é feita justamente para mostrar a monotonia dos seus dias e a falta de energia que ela já se encontra. Ela tem características muito genéricas, como alguém que já desistiu de tentar se destacar na multidão, seu cabelo sempre bagunçado mostram como ela não se preocupa mais com seus cuidados, seus olhos sempre baixos mostram seu cansaço.



A água: tem como significado representar o estado emocional da personagem, aumentando e diminuindo de acordo com o nível das ansiedades do seu dia.



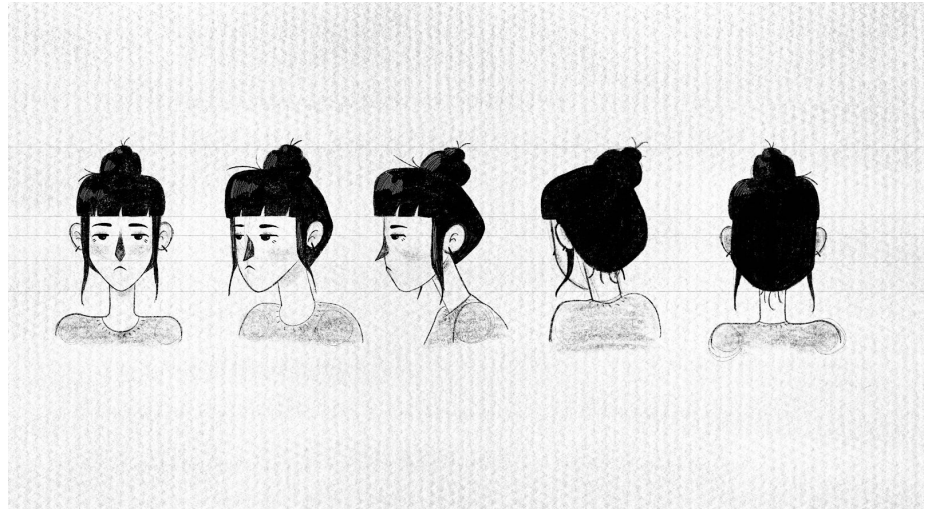
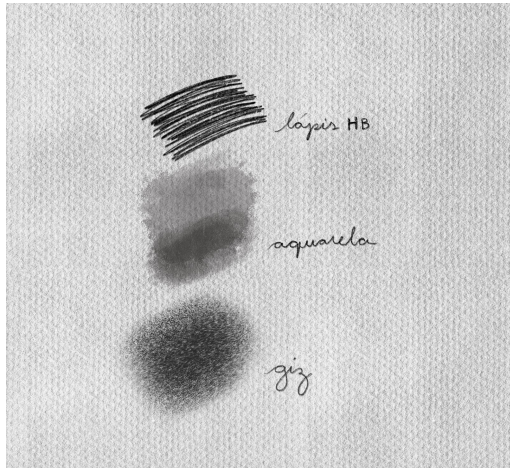
O peixe: esse é o único elemento do filme que apresenta alguma cor, a laranja. O peixe laranja tem como função ser uma metáfora para a calma que a personagem deve alcançar, como se fosse seu subconsciente lhe alertando para descansar.



A sala: todo o filme ocorre em um único local, a sala onde a personagem trabalha e passa seus dias. Diante dos elementos surrealistas, o local se torna quase moldável de acordo com as sensações da personagem, assim sua mesa de trabalho é estreita e passa a sensação de claustrofobia, enquanto ao se afastar dela a mesma sala parece se esticar e expandir.



ESTUDOS GRÁFICOS

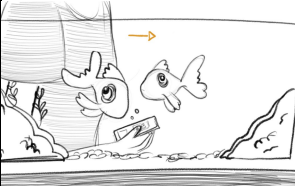
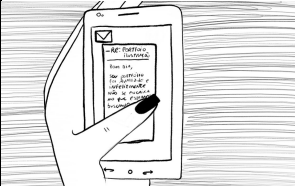
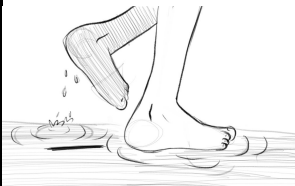
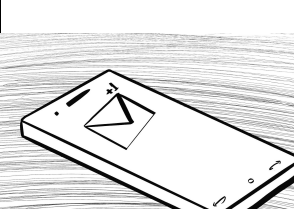
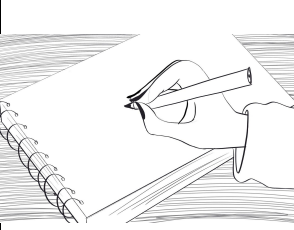
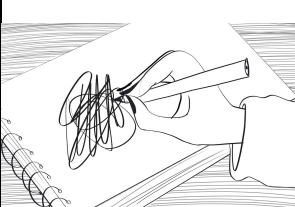


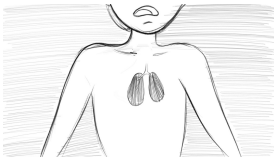
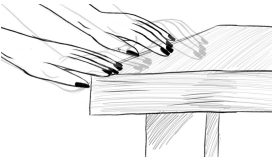
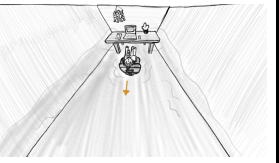
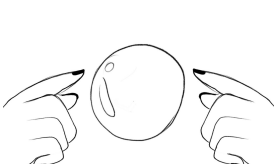
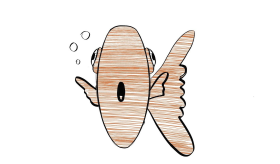
TÉCNICAS A UTILIZAR

O filme será feito com a técnica de animação 2D tradicional.

A escolha pelo 2D é feita para dar ao expectador a sensação de que estamos assistindo ao trabalho da própria personagem, que por sua vez é uma ilustradora. Para alcançar esse objetivo, todo o grafismo do filme tem como intuito fazer referência à materiais utilizados por desenhistas, dessa forma, temos a textura de papel ao fundo de todas as cenas, a personagem e os cenários desenhados com um *brush* de lápis 6B, os peixes pintados com *brush* de giz e a água com *brush* de aquarela.

STORYBOARD 2D

			
3 seg	4 seg	29 seg	5 seg
			
4 seg	7 seg	8 seg	3 seg
			
2 seg	2 seg	2 seg	2 seg
			
3 seg	2 seg	3 seg	3 seg
			
2 seg	2 seg	2 seg	2 seg

 2 seg	 4 seg	 2 seg	 5 seg
 6 seg	 4 seg	 8 seg	 13 seg
 9 seg	 5 seg	 5 seg	

MAPA DE PRODUÇÃO

[illegible]

ORÇAMENTO

#MandaJobs	2D	3min30seg			
	Valor (unitário)	Quantidade Px	Quantidades	Duração	Total
Guião	1000		1x		1000
Character Design	900		1x		900
Música	800		1x		800
Produtor	900		11x	11 meses	9900
Contabilidade	100		10x	10 meses	1000
Advogados	100		3x	10 meses	300
Outros					
Realizador	1100		11x	11 meses	12100
Storyboard / Animatic	1000		1x	2 meses	1000
Outros					
Layout	900		1x	2 meses	900
Animação	1000		4x	4 meses	4000
Traçagem	800		1x	1 mes	800
Intercalação	800		2x	2 meses	1600
Pintura	800		1x	1 mes	800
Outros					
Estúdio de Som	200		2x	2 meses	400
Sondesign	700		1x	1 mes	700
Sonoplasta	700		1x	1 mes	700
Montagem / Edição	600		1x	1 mes	600
Aluguer do Estúdio	180		11x	11 meses	1980
Eletricidade	50		11x	11 meses	550
Limpeza	20		18x	11 meses	360
Comunicação	40		11x	11 meses	440

Água	20		11x	11 meses	220
Computador	900		1x		900
Mesa Digitalizadora	200		1x		200
Monitor	150		1x		150
Software de Animação	62		8x	8 meses	496
Discos rigidos	60		2x		120
DCP / DCDM	300		1x		300
Deslocação	22	1	6x		132
Financeiro	100				100
Cartazes	250				250
Redes Sociais	100				100
Trailer	150		1x		150
TOTAL					43948
TOTAL					
Total					43948
Imprevisto	5%				5% = 2197,4
GRANDE TOTAL					48416.3

MONTAGEM FINANCEIRA

Montagem Financeira			Total	
ICA	80%		38 733,04	
Produtora	5%		2 420,815	
Espaço de Coworking	5%		2 420,815	
Laboratório Arkopharma	10%		4 841,63	
TOTAL				48416.3

ESTRATÉGIAS DE PROMOÇÃO

Como forma de promover e divulgar o filme será elaborada estratégias de promoção com formato tanto para plataformas online quanto para materiais gráficos, sendo esses:

- criação de página de divulgação no *instagram* e *facebook* onde será compartilhado materiais e fotos do processo do filme, além de cartazes e datas de exibição.
- cartaz oficial do filme
- trailer oficial
- flyer com data de exibição

O filme tem como ambição ser exibido em festivais como:

- MONSTRA
- CINEANIMA
- ANIMAMUNDI
- BANG FESTIVAL
- KINIFORUM

O público alvo do filme são pessoas com mais de 18 anos, que já estejam iniciando sua vida no mercado de trabalho e para pessoas que se identificam com o tema de ansiedade e teletrabalho.

BIOGRAFIA

Beatriz Barbosa, autora brasileira, formada em Cinema pela Fundação Armanda Álvares Penteado (FAAP) iniciou sua trajetória no mercado de publicidade em 2016 onde conheceu o trabalho em regime freelance. Em 2018, iniciou sua carreira como ilustradora, mudando-se para Portugal, onde pode juntar sua paixão por cinema e por ilustração iniciando um mestrado em Animação na Universidade Lusófona.