



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

GÉSSICA ROQUETTI DE ALENCAR

AS DESVENTURAS DO PATOTÁRIO
CURTA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO DE HUMOR *NONSENSE* PARA
PLATAFORMA DE VÍDEO ONLINE

Salvador

2018

GÉSSICA ROQUETTI DE ALENCAR

AS DESVENTURAS DO PATOTÁRIO
CURTA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO DE HUMOR *NONSENSE* PARA
PLATAFORMA DE VÍDEO ONLINE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Colegiado do Curso de Comunicação com Habilitação em Jornalismo da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, para a obtenção do título de bacharel em Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Marcos Oliveira de Carvalho

Salvador

2018

GÉSSICA ROQUETTI DE ALENCAR

AS DESVENTURAS DO PATOTÁRIO
CURTA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO DE HUMOR *NONSENSE*
PARA PLATAFORMA DE VÍDEO ONLINE

Prof. Dr. Marcos Oliveira de Carvalho (Orientador)

Prof.^a Dr.^a Regina Lucia Gomes Souza e Silva
(Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia)

Me. Marcelo Oliveira Lima

Salvador, de junho de 2018.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Gilda e Josué, agradeço o amor e o início de tudo. Mãe, obrigada pelo cuidado e aceitação incondicionais.

Aos meus tios, Regina e Valdenir, por priorizarem desde sempre minha formação. Agradeço também ao meu primo Julian, pelo permanente incentivo e apoio.

Aos meus irmãos, Lucas e Tom pelo crescimento e evolução juntos. Tom, obrigada por não apenas dublar os personagens neste trabalho, mas ter sido fundamental na importância do humor na minha vida desde a infância e ter sido meu primeiro contato com o *nonsense*.

A todos os amigos, amigas e familiares próximos, agradeço pela amizade, confiança, carinho, convívio e pelas “zueras de internet”. Meu sincero obrigada aos que dedicaram tempo a acompanhar processos deste trabalho. Vocês também são público deste produto e agradeço as valiosas sugestões para seu enriquecimento!

Em especial, obrigada a Allan Tivanello, Bruno Luiz, Daruych Rachid, Geovana Côrtes, Luana Amancio, Mário Roberto, Matheus Buranelli e Tiago Antunes, por colaborarem de forma ainda mais direta.

Aos queridos amigos formandos Alessandra Oliveira, Hilza Cordeiro, João Bertonie e Milena Hildete, vocês me orgulham muito e sou grata por dividir com vocês as aventuras desta graduação.

A todos os mestres que passaram pela minha vida, em especial aos professores da graduação que orientaram minha formação neste curso, gratidão por me ensinarem o essencial: prazer em aprender. Agradeço especialmente ao meu professor orientador, Bau Carvalho, pelo trabalho conjunto neste projeto, direções e auxílio. É uma honra ser sua primeira orientanda.

Gratidão também aos governos Lula e Dilma, pelos programas sociais que tornaram minha formação mais possível.

Por fim, muito obrigada, Deus, por ser Deus e possibilitar tudo. Obrigada por me guiar nesta jornada e colocar pessoas maravilhosas em meu caminho.

RESUMO

As Desventuras do Patotário é um vídeo curta-metragem de animação digital que apresenta um personagem fracassado diante da vida. No trabalho, acompanhamos a trajetória do Patotário em uma sucessão de acontecimentos desafortunados que o exigem lutar para manter seu emprego. O curta-metragem tem como tema o processo de defecação realizado pelo personagem principal ao longo da narrativa. A construção deste trabalho, realizado para distribuição em plataforma de vídeo online, foi possível devido ao atual contexto de acessibilidade das ferramentas de produção e distribuição de conteúdo audiovisual na web. O produto dialoga com a cultura *trash* digital e é orientado pelo estilo *nonsense* de humor, a fim de causar no espectador tanto o riso, quanto expressar uma não-adequação ao que é socialmente reconhecido como valoroso e a rejeição à comum representação excessiva de sucesso presente em plataformas online para redes sociais.

Palavras-chave: animação digital, humor, internet, *nonsense*, *trash*

ABSTRACT

As Desventuras do Patotário is a short digital animation video that presents the character's failure towards his life. In work, we follow the path of Patotário in a succession of misfortunate events that demand him to fight over keeping his job. The short film has as theme the defecation process made by the main character during the progress of the narrative. The construction of this work, distributed in online video platform, is possible due to the actual context of accessibility of the production tools and audiovisual content distribution on web. The product dialogues with digital trash culture and is oriented by the nonsense humour style, whit interest on causing in the watcher the laugh and on expressing a non-adequation to what is socially recognized as valorous, besides rejecting the common excessive representation of success in online platforms to social networks.

Key words: digital animation, humour, internet, nonsense, trash

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Captura de tela de postagem no perfil pessoal da autora no Facebook, uma montagem a partir de frame do filme <i>Willy Wonka and the Chocolate Factory</i> (1971).....	10
Figura 2 – Sequência de frames onde o personagem Tom reaparece ileso logo após ser vítima de violência.	11
Figura 3 – Ilustrações originais do livro de Lewis Carrol, feitas por Sir John Tenniel.....	13
Figura 4 – Meme circulado na web durante as eleições presidenciais, em 2014. Na peça, observamos uma imagem do candidato Aécio Neves em debate eleitoral, com a inserção de um símbolo do aplicativo Whatsapp.	15
Figura 5 - Frame da abertura da webnovela <i>Foi Sem Querer</i>	16
Figura 6 – Frame do capítulo 6 da webnovela <i>Foi Sem Querer</i>	16
Figura 7 e 8 – Frames do vídeo <i>Charlie the Unicorn</i>	17
Figura 9 – Primeiros esboços do personagem Patotário.	21
Figura 10 e 11 – Esboços da personagem Nadine.....	22
Figura 12 e 13 – Cenas da animação no <i>storyboard</i>	24
Figura 14 e 15 – Cenários em aquarela.....	26
Figura 16 e 17 – Cenários produzido no <i>Paint</i>	28
Figura 18 – Cenário em imagem vetorizada	29

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. JUSTIFICATIVA	10
3.1 <i>Nonsense</i> , humor e transgressão	13
3.2 Produção audiovisual e internet	14
3.3 Cultura <i>trash</i> digital	18
3.5 Animação de recorte	20
4. PROCESSO DE REALIZAÇÃO	21
4.1 O produto	21
4.2 Pré produção	21
4.2.1 Concepção do produto e perfis dos personagens	21
4.2.2 <i>Storylines</i>	22
4.2.3 Argumento	23
4.2.4 Roteiro	23
4.2.5 <i>Storyboard</i>	23
4.2.6 <i>Animatic</i>	25
4.3 Produção e finalização	25
4.3.1 Ilustrações	25
4.3.1.1 Aquarela	25
4.3.1.2 Ilustração com imagens em pixels	27
4.3.1.3 Ilustração com imagens vetoriais	28
4.3.2 Sonorização	29
4.3.2.1 Efeitos sonoros	30
4.3.2.2 Trilhas sonoras	30
4.3.2.3 Dublagem	30
4.3.3 Montagem	31
4.3.4 Animação	31

4.3.4.1 Animação por interpolação digital	31
4.3.4.2 <i>Stopmotion</i>	31
4.4 Desafios	32
5. CONCLUSÃO	33
REFERÊNCIAS	34
APÊNDICE A – PERFIL DE PERSONAGENS	37
APÊNDICE B – STORYLINES	38
APÊNDICE C – ARGUMENTO	39
APÊNDICE D – ROTEIRO	41
ENDEREÇO DE ACESSO AO PRODUTO	44

1. INTRODUÇÃO

Nonsense, como o próprio termo sugere, trata-se do que não faz sentido. Ao longo da história, o estilo do absurdo teve e tem espaço em diversos movimentos artísticos e linguagens de expressão. Com o surgimento e perpetuidade da internet, o *nonsense* também ganhou o ambiente digital.

Um espaço de experimentação, interatividade, produção de informação por usuários e compartilhamento, a web se tornou uma nova via de criação, com potente partilha de ideias, técnicas e *softwares*. Isso indica uma produção independente maior e mais diversificada, refletindo-se na produção de audiovisual e de animação, assim como na criação de público consumidor interessado. A propagação do clima “faça-você-mesmo” proporcionado pela rede virtual, articulada com a cultura *trash* digital, resulta num ambiente propício para a junção de tudo isso: produção independente de humor audiovisual, *nonsense* e tosco. *As Desventuras do Patotário* é um produto pensado a partir desses sentidos.

2. JUSTIFICATIVA

Em minha experiência pessoal como usuária de plataformas digitais para redes sociais como *Youtube*, *Facebook* e *Instagram*, é recorrente o uso do esdrúxulo, do irônico, do brega e do absurdo para me expressar, tanto no formato de texto quanto fotos e vídeos. Esses estilos de linguagem estão muito presentes no meu cotidiano virtual e me instigam pela característica de apresentar sentido de forma implícita, através do não-sentido, ou da confusão dele.

Meu inquietamento inicial para tal estilo de postagens surge ao me relacionar em plataformas para redes sociais e ter a sensação de um comportamento predominante dos usuários em mostrar excessivamente aspectos positivos da vida privada e cotidiana em seus perfis para redes sociais online. Passei, então, a fazer postagens que me expunham ao ridículo ou que não tinham um objetivo claro ou útil, com intuito de causar estranhamento e fugir da redundância nesse meio.

Figura 1 – Captura de tela de postagem no perfil pessoal da autora no Facebook, uma montagem a partir de frame do filme *Willy Wonka and the Chocolate Factory* (1971).



Fonte: acervo do autor¹ (2015).

Além disso, em minha trajetória acadêmica na área de Comunicação, desenvolvi grande interesse em cinema (documental e ficcional), assim como em séries de TV, principalmente a partir de disciplinas optativas do curso como

1

Disponível

em

<<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1137674786249669&set=a.358044910879331.103637.100000214745710&type=3&theater>>. Acesso em 24 de fevereiro de 2018.

Narrativas Audiovisuais, Temas Especiais em Cinema e Cinema Internacional. Assim como a disciplina Edição e Montagem da Concentração de Cinema do Bacharelado Interdisciplinar de Artes, com expectativas de me tornar futuramente uma realizadora audiovisual.

A escolha neste trabalho por desenvolver um produto de animação se deve ao fato de que esta categoria pode oferecer maior liberdade para expressão através de fenômenos que não respeitem regras físicas e lógicas, característica que são relevantes a este produto. Estas características podem ser vistas comumente em seriados de animação, como em *Tom e Jerry*, em que os personagens sempre reaparecem ilesos logo após cenas de violência extrema.

Figura 2 – Sequência de frames onde o personagem Tom reaparece ileso logo após ser vítima de violência.



Fonte: Episódio número 73 da série *Tom e Jerry*, *The Missing Mouse*, criado em 1953, com direção de William Hanna e Joseph Barbera e produzido por Fred Quimby.

Dessa forma, a intenção é experimentar a realização de animação unindo três interesses - humor *nonsense*, internet e audiovisual, ligados ao que busco profissionalmente após a conclusão da graduação.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Nonsense, humor e transgressão

As raízes do *nonsense* dentro da arte estão na literatura. Um nome muito representativo disso é Edward Lear, que em 1864 publicou o *Book of Nonsense*, uma coletânea de poesias. Outro grande exemplo é Lewis Carrol², pseudônimo do autor de *Alice no País das Maravilhas* (1865) e *Alice Através do Espelho* (1871), em que o uso de elementos absurdos também é a tônica.

Figura 3 – Ilustrações originais do livro de Lewis Carrol, feitas por Sir John Tenniel.



Fonte: Wikimedia Commons³

Pelo seu caráter de incômodo às regras, podem ser encontrados exemplos frequentes do uso do *nonsense* como uma atitude transgressora. Tristan Tzara, um dos idealizadores do Dadaísmo, pretendia libertar a arte da lógica e métodos intelectuais de criação (MARTINS, 1999) assim como, mais tarde, André Breton, em seu primeiro *Manifesto Surrealista* define o Surrealismo como o modo de expressão pura.

SURREALISMO, s.m. Automatismo psíquico puro pelo qual se propõe exprimir, seja verbalmente, seja por escrito, seja de

² Pseudônimo de Charles Lutwidge Dodgson.

³ Disponível em https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:John_Tenniel%27s_illustrations_of_Alice%27s_Adventures_in_Wonderland . Acesso em 27 de fevereiro de 2018.

qualquer outra maneira, o funcionamento real do pensamento. Ditado do pensamento, na ausência de todo controle exercido pela razão, fora de toda preocupação estética ou moral (BRETON, 1924).

O elemento absurdo também está presente no humor. O humor e o riso, em si, são carregados pela sensação de surpresa, quebra de expectativa e contraste com o cotidiano. Para Freud, o risível surge de uma ruptura de determinismo e previsão (SALIBA, 2002). Assim, sem nenhuma surpresa neste caso, o *nonsense* tem uma relação natural e direta com o humor.

3.2 Produção audiovisual e internet

O perpetuamento da internet e o acesso digital crescentes que possibilitaram o surgimento do cinema digital contribuem para a democratização do acesso às ferramentas de produção antes restritas a condições financeiras maiores, demanda de equipamentos mais caros. Mais pessoas e com menos recursos podem hoje produzir audiovisual e disponibilizar essas produções gratuitamente na rede sem custos (PERGOLA, 2004).

A popularização da Internet no Brasil trouxe um momento notável da relação entre o espaço digital e o humor, expressa principalmente através dos *memes* produzidos e consumidos pelos usuários da rede. Aqui também é possível identificar a influência do estilo *nonsense*, que dialoga intimamente com o fenômeno da cultura *trash* digital na web (PEREIRA, 2007). Isso pode ser encontrado, por exemplo, na webnovela *Foi Sem Querer*⁴, lançada em trinta capítulos no canal do *Youtube Keké Isso na TV*⁵, entre 2011 e 2013.

⁴ Disponível em <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLAXa12IM5x92k8tSD4xuypXX9xtktsmYQ>> . Acesso em 19 de agosto de 2017.

⁵ Nascido como canal do *Youtube*, *Keké Isso na TV* foi criado em 2009 em Mossoró, Rio Grande do Norte, e hoje tem programa transmitido pela televisão em quatro estados através da emissora Sistema Brasileiro de Televisão (SBT).

Figura 4 – Meme circulado na web durante as eleições presidenciais, em 2014. Na peça, observamos uma imagem do candidato Aécio Neves em debate eleitoral, com a inserção de um símbolo do aplicativo Whatsapp.



Fonte: perfil do usuário @gentilombra no *Twitter*⁶

A webnovela, realizada por Jedson Leandro e Kerginaldo Bezerra, foi filmada sem roteiro e sem equipamentos e atores profissionais. Há poucas décadas, seria impossível imaginar a realização de produções em condições tão amadoras, tanto de equipamento quanto de equipe técnica, atingindo grandes públicos. A web, formando realizadores e públicos através dela, transformou-se num ambiente que dá mais possibilidades à produção independente, de disponibilização e recepção de produtos audiovisuais, desde *lirycvideos* feitos por fãs a filmes cinematográficos e vídeos de receitas. (NOGUEIRA, 2008).

⁶ Disponível em <<https://twitter.com/gentilombra/status/517880322705596416>>. Acesso em 25 de fevereiro de 2018.

Figura 5 - Frame da abertura da webnovela Foi Sem Querer.



Fonte: canal Keké Isso na TV, no Youtube⁷

Figura 6 – Frame do capítulo 6 da webnovela *Foi Sem Querer*



Fonte: canal Keké Isso na TV, no Youtube⁸

⁷ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=QC5d0H6Wiq0&index=1&list=PL7D9E9B8A315CF93B> . Acesso em 24 de fevereiro de 2018.

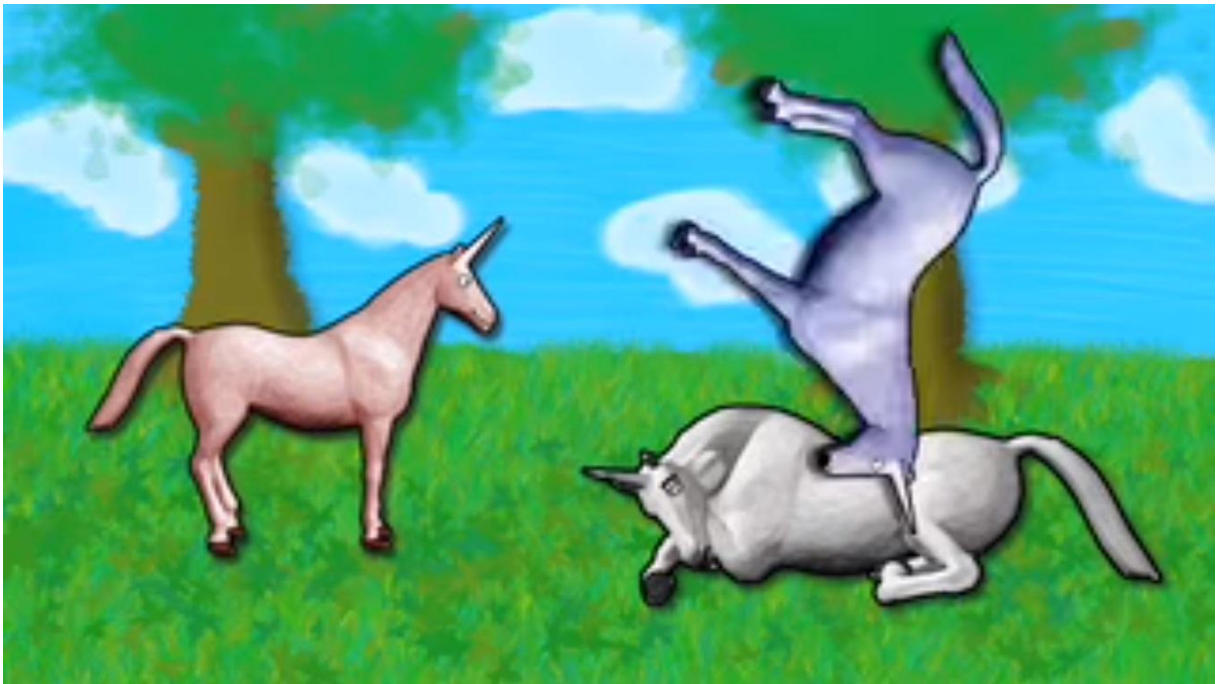
Outro exemplo de produto surgido neste contexto é o curta-metragem de animação *Charlie the unicorn* (2005), de Jason Steel. No filme, dois unicórnios convencem alegremente um terceiro unicórnio ranzinza a irem em busca da chamada *Candy Mountain*. No fim, prende-o na montanha e levam-lhe o rim, de uma forma totalmente inesperada. A animação tem três minutos e foi inicialmente publicado na plataforma Newgrounds⁹, de compartilhamento de vídeos e *games* autorais. No *Youtube*, o vídeo oficial¹⁰ lançado em 2008 já foi visto mais de 31 milhões de vezes. O produto, desenhado e animado nos softwares Adobe Photoshop, Adobe Flash, After Effects e Final Cut Pro, apresenta uma simulação de movimentos limitada e teve praticamente apenas Jason Steel em toda a sua ficha técnica, o que indica sua decisão por um estilo menos rebuscado em sua realização audiovisual.

Figura 7 e 8 – Frames do vídeo *Charlie the Unicorn*.

8 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=o5QSz6m29iw&list=PL7D9E9B8A315CF93B&index=6>. Acesso em 24 de fevereiro de 2018.

⁹ Disponível em <http://www.newgrounds.com/>. Acesso em 25 de agosto de 2017.

¹⁰ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=CsGYh8AacgY> .Acesso em 27 de fevereiro de 2018.



Fonte: canal FilmCow, no Youtube¹¹

3.3 Cultura *trash* digital

No ambiente virtual, o *nonsense* em muito se articula com a cultura digital *trash*, que possui uma linguagem própria guiada pela valorização do que seria

¹¹ Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=CsGYh8AacgY>> . Acesso em 27 de fevereiro de 2018.

considerado descartável diante do que é considerado cultura erudita e/ou dentro de padrões estéticos hegemônicos, como define Fontanella (2009).

Por digital *trash* entende-se o fenômeno típico da cibercultura que envolve as práticas produção, reprodução, compartilhamento e consumo de produções textuais, e audiovisuais fundamentadas em uma estética intencionalmente tosca, frequentemente difundido de forma viral através de redes sociais (FONTANELLA, 2009, p. 3).

Dessa forma, pode ser percebida a valorização do grotesco, do inútil, do mal feito em produções próprias da internet que viralizam, como os memes e vídeos que circulam na internet.

Considerando o contexto de produção e consumo audiovisual na web e a cultura digital *trash*, não é estranho que esses dois fenômenos se aliem: para produções com custos baixos e equipe reduzida, a estética do mal feito e do tosco se encaixam espontaneamente. No caso da webnovela *Foi Sem Querer*, já citada acima, o tom amador fica claro em termos como de cenário, recursos de edição e montagem, atuações, captação de som e imagem. E esse tom amador, que reforça o humor da produção, é em parte responsável pelo sucesso da novela.

3.4 Positividade em plataformas para redes sociais

Contrário a isso, o processo majoritário de nossa socialização virtual em plataformas para redes sociais, em sites e aplicativos como *Facebook* e *Instagram*, assim como em nossa socialização face a face, consiste em apresentar uma boa imagem da vida cotidiana para os demais usuários e, assim, construir a representação de uma “imagem do eu delineada em termos de atributos sociais aprovados” (GOFFMAN, 2011, p. 14).

A exposição da vida privada é feita principalmente para gerar reações de aprovação na rede, chamadas *likes* ou curtidas, demonstrando satisfação.

Os sites de redes sociais, como no caso do Facebook, ajudam nessa busca pela representação da felicidade e, sobretudo, na procura por aquele agente legitimador do discurso perene do “ser feliz”. Seus artifícios tecnológicos mostram que todo aquele ambiente no qual se constrói a fachada da sua identidade é propício ao registro de momentos felizes [...], com os quais, adicionalmente, se estimula interagir também de forma positiva (CARRERA, 2013, p. 37).

Assim, o conteúdo publicado nas plataformas digitais para redes sociais que vão de encontro a isso, como os movimentos *nonsense* e *trash*, apresentam-se como formas de resistência a essa grande expectativa de representações positivas nas redes.

3.5 Animação de recorte

A animação de recorte, ou *cut-out*, é uma das técnicas mais antigas de realização de animação, estando ligada ao próprio surgimento da animação. Este modo de produção, que surgiu de forma completamente artesanal, tem novamente ganhado força com a possibilidade de combinação com técnicas digitais (LIMA, 2009). Combinada à ao uso de *softwares*, a animação de recorte digital é baseada na mobilidade de recortes de desenhos estáticos em 2D. Esta técnica apresenta vantagens para projetos com baixo investimento e com equipe técnica reduzida, pois suas etapas de produção são menos complexas que outras formas de animação.

Animações de recorte têm menos demanda de especialização em qualquer etapa do processo de produção, quando comparada às demais técnicas. Permitem ainda uma grande manutenção do estilo e design, seja de personagens ou de cenários, utilizados em toda produção, sendo indicadas não somente para pequenas produções independentes, mas também para séries e produções comerciais em estúdios de pequeno porte [...] (LIMA, 2009, p. 9).

A partir disso, pretendo realizar o curta-metragem utilizando o estilo *nonsense* como norte para a criação dos personagens, do roteiro e do ambiente apresentado, articulado à cultura *trash* utilizando a estética amadora e do disforme, com simulação de movimentos limitados e falta de sentido diante das lógicas da realidade.

4. PROCESSO DE REALIZAÇÃO

4.1 O produto

As Desventuras do Patotário é um vídeo curta-metragem de animação de recorte digital com ilustrações digitais, de até 7 minutos, para veiculação online. A versão final do vídeo será publicado online na plataforma *Youtube*, em um canal criado com o nome do personagem. O público a ser alcançado é o público virtual adulto interessado em séries animadas de humor.

4.2 Pré produção

A fase de pré-produção do produto consistiu na concepção dos personagens, desenvolvimento do argumento, roteiro e esboços da animação. Esta fase foi fundamental para definir quais elementos do trabalho trariam os aspecto *nonsense* desejado.

4.2.1 Concepção do produto e perfis dos personagens

Toda a criação do produto se apoiou no personagem protagonista, que já existia antes do início do projeto. Estavam pré-definidas a aparência física do personagem e um traço fundamental de sua personalidade: o fracasso.

Figura 9 – Primeiros esboços do personagem Patotário.

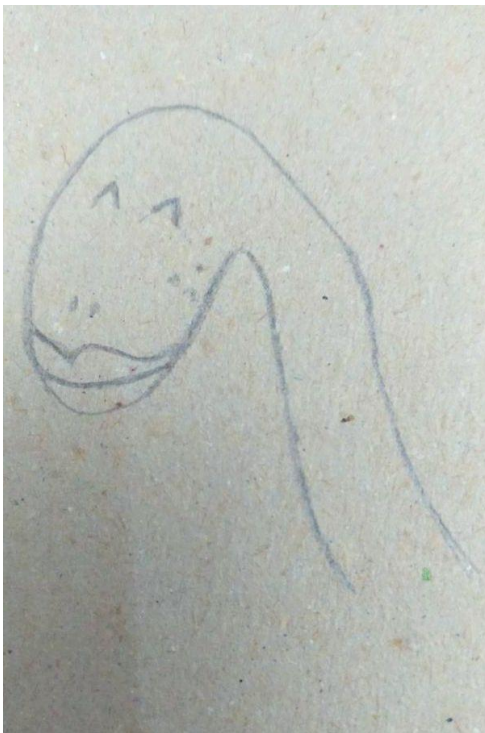


Fonte: acervo do autor (2017).

Baseada em indicações do professor orientador para criação dos perfis de personagens protagonistas e secundários, desenvolvi os perfis de personagem (Apêndice A) do personagem protagonista e da personagem secundária.

Com os perfis dos personagens traçados, fixei o desenho do personagem protagonista de acordo com seu perfil mais amplo e realizei esboços da aparência física da personagem Nadine que demonstram leveza e alegria, também em equivalência à personalidade construída.

Figura 10 e 11 – Esboços da personagem Nadine



Fonte: acervo do autor (2017).

4.2.2 *Storylines*

A partir dos perfis das personagens definidos, criei três breves argumentos em potencial, que são chamados de *storylines*. Para a realização das *storylines*, além de trazer para a narrativa fatos que evidenciam os insucessos do personagem principal, criei situações inusitadas e improváveis direcionadas pelo estilo de humor *nonsense* (ver em APÊNDICE B). Selecionei a segunda opção para ser desenvolvida no produto por, até ali, ser a opção que apresentou mais detalhes na resolução do problema que o personagem iria enfrentar.

4.2.3 Argumento

O argumento do curta-metragem foi um passo necessário para escrever um roteiro maduro. Para elaborar o argumento (APÊNDICE C), acrescentei elementos novos à *storyline* escolhida. Neste momento, o esforço foi criar a sucessão de fatos que desencadeariam a estória proposta, além de dar corpo à narrativa, enriquecendo-a de acordo com o estilo *nonsense* escolhido.

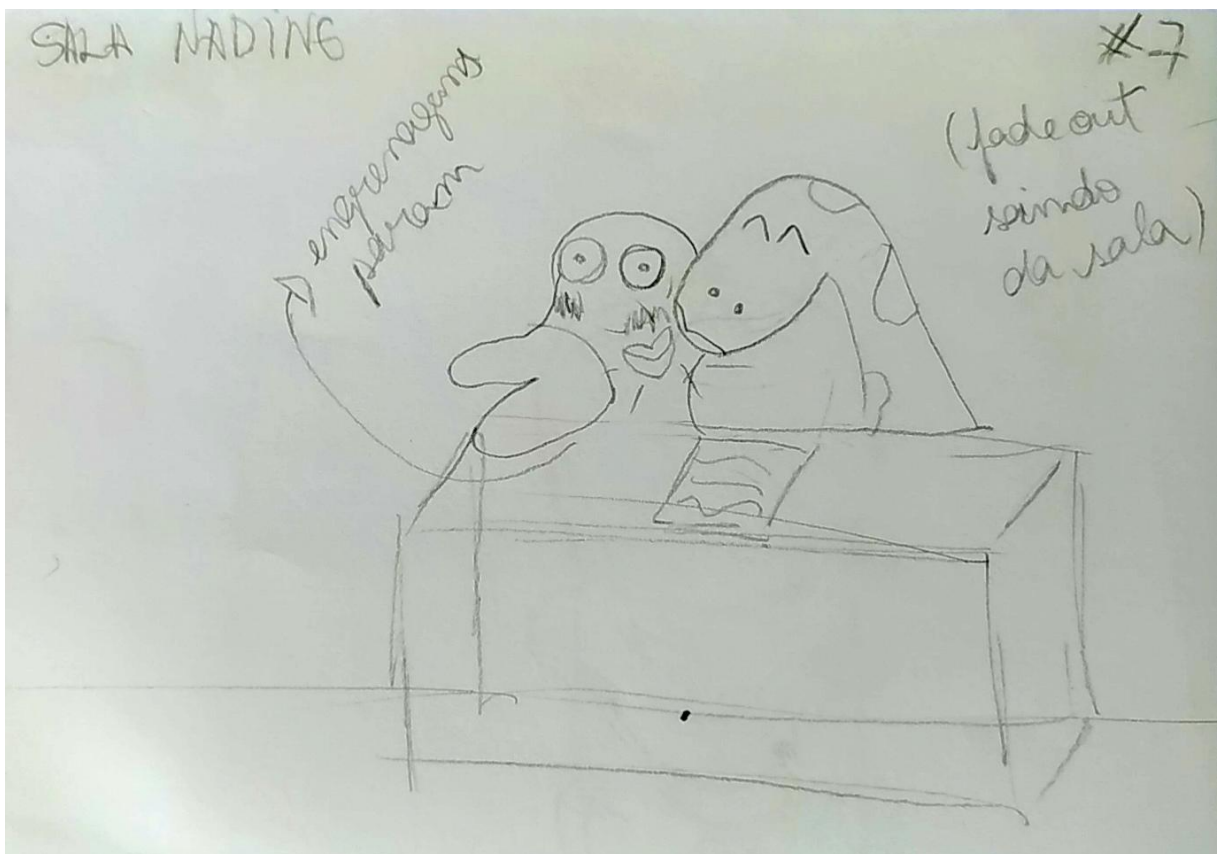
4.2.4 Roteiro

Nesta fase, ocorreu a evolução do argumento para o roteiro da animação. Aqui, o trabalho foi planejar quais seriam as saídas para tradução do projeto em uma linguagem audiovisual. No roteiro (APÊNDICE D), a narrativa passou a ser organizada em cenas e sequências. Surgiram também nesta fase primeiros esboços dos diálogos e indicações de ações que expressassem as intenções do argumento. Neste momento, por exemplo, passa a ficar mais bem definida a posição profissional superior da personagem secundária sobre o protagonista.

4.2.5 Storyboard

Com base no roteiro pronto, a fase de *storyboard* consistiu em desenhar esboços dos quadros que comporiam o vídeo, com as indicações de planos e ângulos de câmera. Neste momento, muito do aspecto visual foi definido, como o cenário e aparência de elementos visuais das cenas.

Figura 12 e 13 – Cenas da animação no storyboard.



Fonte: acervo do autor (2017)

4.2.6 Animatic

Para realização do que funcionaria como *animatic*, da animação, filmei o storyboard com a simulação do tempo que teria cada cena e falas das personagens. Este foi o primeiro vídeo gerado no trabalho. Com isso, conclui a etapa de pré-produção e iniciei a segunda fase de realização do produto.

4.3 Produção e finalização

Tendo o primeiro vídeo do projeto em mãos, a manipulação dos arquivos passou a ser prioritariamente dentro do programa escolhido para edição e animação, o *Adobe Premiere Pro CC*, em cada uma das seis sequências por vez.

Na timeline de trabalho, compus novas camadas sobre o *animatic* com cenários, personagens, elementos animados e dando corpo às camadas sonoras, substituindo ou acrescentando áudios de efeitos, que compuseram as fases de produção e finalização do trabalho.

Vale acrescentar aqui que algumas etapas da produção e finalização clássicas de audiovisual mesclaram-se no trabalho, pois durante a fase de edição fizeram-se necessárias alterações nas ilustrações, por exemplo.

4.3.1 Ilustrações

Para as ilustrações, houve três diferentes tentativas. A primeira, utilizando pinturas manuais como base para os cenários e outras duas utilizando diferentes tipos de ilustrações digitais.

4.3.1.1 Aquarela

Minha proposta inicial era a produção dos cenários utilizando a técnica da aquarela. Apesar da estética aquosa interessante para imagens de plano de fundo, o recurso se mostrou pouco vantajoso. Não seria prático no caso de necessitar de alterações futuras nas ilustrações, tanto exclusão e acréscimo de elementos no quadro quanto mudanças de planos e ângulos de câmera que poderiam surgir no processo de produção. Além disso, a técnica apresentou problemas de resolução ao

manipular os desenhos escaneados e imporia dificuldades ao trabalho pelo próprio processo de escaneamento das imagens, não presentes no caso de ilustração digital.

Porém, este momento foi importante para a definição das diferentes paletas de cores dos cenários entre os ambientes da narrativa. Segundo o site da revista *Saúde*, da editora abril, o tom das fezes, saudáveis ou não, pode variar nas cores vermelho, verde, amarelo e marrom, podendo passar também por tons de branco e preto. Por ser o excremento o objeto de trabalho do protagonista e segmento de atuação da empresa na qual trabalha, escolhi tons próximos a essas cores para compor os cenários do ambiente profissional.

Já os cenários de sua casa foram definidos em escala de cinza. Esta escolha foi uma forma de expressar, em seu espaço privado, a vida pouco interessante do Patotário.

Nos demais cenários, como a vista externa dos espaços e tomadas da feira, optei por uma coloração mais comum, ou mais colorida, para um contrastar com o trabalho e a casa.

Figura 14 e 15 – Cenários em aquarela.





Fonte: acervo do autor (2018)

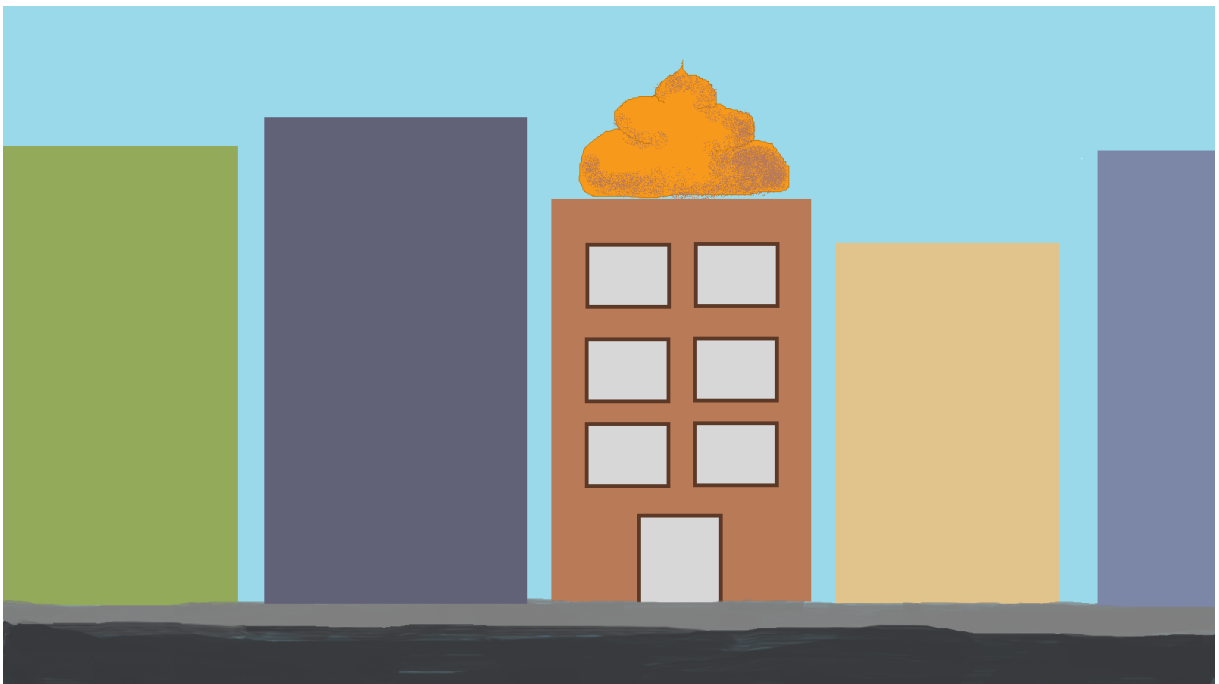
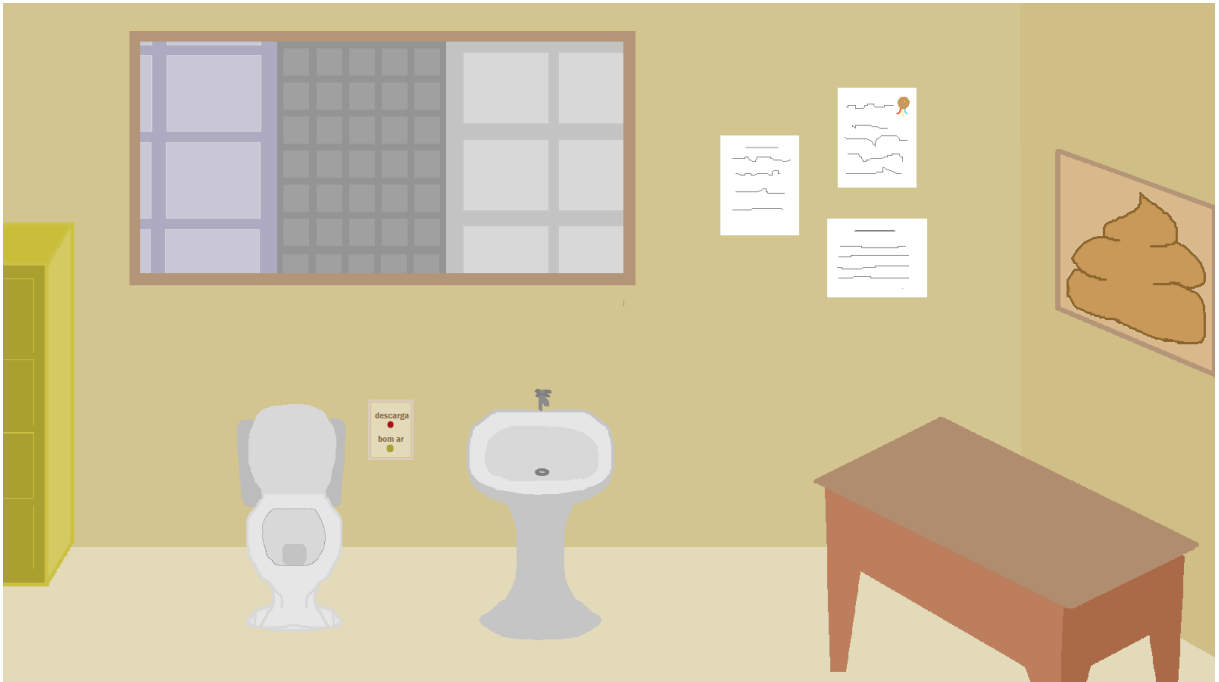
4.3.1.2 Ilustração com imagens em pixels

Na segunda experiência de ilustração, agora com desenhos digitais, trabalhei utilizando o popular *Paint*, software de edição gráfica desenvolvido para o sistema operacional *Windows*, geralmente utilizado para obter desenhos digitais simples.

Optei inicialmente pelo programa por dois motivos. Pela familiaridade por uso pessoal com o *Paint* e pela estética pouco realista que costuma resultar nos trabalhos, o que combina com o aspecto *trash* proposto no trabalho.

Porém, as ferramentas do aplicativo logo também se mostraram limitadas: os arquivos de imagem gerados pelo formatos de exportação disponíveis pelo programa são compostos por *pixels*, o que torna a limitada resolução da imagem quando ampliada.

Além disso, o desenho pode ser feito apenas numa mesma camada e os elementos do arquivo gerado não podem ser manipulados individualmente, durante ou depois da exportação do arquivo.

Figura 16 e 17 – Cenários produzido no *Paint*

Fonte: acervo do autor (2018)

4.3.1.3 Ilustração com imagens vetoriais

Para solucionar estes problemas, optei por utilizar um programa computacional que me desse mais liberdade para criação. Passei, então, a utilizar o *Adobe Illustrator*, que exporta imagens vetoriais. Estas, diferentes das imagens em *pixels*, mantêm a exatidão de traços e curvaturas quando ampliadas, o que me

poupou trabalho ao criar planos mais fechados usando como base os desenhos já prontos.

Neste programa, trabalhei na reprodução do que me agradava na estética pouco realista resultada pelo *Paint* e tive a liberdade de alterar as imagens criadas em qualquer momento do processo de produção sem perdas, fossem os elementos que compunham os cenários, o objetos animados ou as diferentes poses e alterações nos personagens ao longo da narrativa.

Figura 18 – Cenário em imagem vetorizada



Fonte: acervo do autor (2018)

4.3.2 Sonorização

A finalização do *animatic* deu início também ao processo de sonorização. A princípio, uma primeira camada de áudio foi criada e posteriormente desenvolvida. Nesta área do produto, utilizei sons de efeitos, trilhas musicais e dublagens dos personagens. Avancei no processo de sonorização desde o início da produção até a finalização, na medida em que a edição das imagens crescia trazendo novas possibilidades sonoras para o projeto.

4.3.2.1 Efeitos sonoros

Os efeitos sonoros se mostraram fundamentais na maioria das ações em cena, criando a ampliação dos sentidos das imagens. A cada novo elemento visual adicionado, surgiu a necessidade do seu acompanhamento sonoro.

Inicialmente, foram utilizados clipes de áudios de efeitos de captação própria. Utilizando *smartphone* como equipamento de captação, gravei sons como o de objetos caindo em recipiente com água, para simular o som de fezes caindo em uma privada.

Após a inserção dos efeitos captados na *timeline* do programa de edição, ficou evidente a grande quantidade de efeitos necessários para a clareza da narrativa não previstos em etapas anteriores. Por ser inviável a gravação própria de todos os efeitos, optei, portanto, por fazer o *download* de efeitos sonoros disponibilizados por usuários na plataforma de vídeo online *Youtube*.

4.3.2.2 Trilhas sonoras

As trilhas sonoras foram recursos utilizados para criar atmosferas de medo e tensão, ou em momentos de quebra de expectativa.

Um exemplo é o momento em que Patotário vai em direção à sala da chefe, e toca a clássica música *The Murder*, composta por Bernard Herrmann para o filme de suspense *Psycho* (1960), dirigido por Alfred Hitchcock. A utilização da música busca um efeito de tensão e, juntamente com elementos visuais, demonstra nervosismo do protagonista.

4.3.2.3 Dublagem

Na primeira fase de dublagem, houve gravações provisórias dos diálogos previstos no roteiro, importantes para evolução do trabalho de montagem.

Posteriormente, a gravação dos diálogos definitivos serviu como um momento de aperfeiçoamento no texto a partir também da contribuição dos dubladores convidados e foi fundamental para trazer o tom *nonsense* a partir de elementos de voz não verbais.

4.3.3 Montagem

A partir das ilustrações e faixas de áudio disponíveis, foi iniciado o processo de montagem da animação, tomando como base as indicações do roteiro e do *animatic* e aperfeiçoando a duração de cada plano. Com os elementos melhor organizados na linha do tempo, a edição foi dando ritmo ao trabalho e abrindo caminho para a próxima etapa.

4.3.4 Animação

Com o encaminhamento da montagem e duração de cenas melhor definidos, iniciou-se o processo de animação dos elementos. Nesta etapa, definiram-se dois tipos de animação necessárias.

4.3.4.1 Animação por interpolação digital

O primeiro avanço no processo de animação, utilizando a animação por interpolação digital dentro do programa de edição, foram os movimentos básicos de personagens dentro do quadro, indicando alterações na posição dos objetos ou personagens em movimento na linha do tempo, para esquerda ou direita e/ou para baixo e para cima.

Posteriormente, me dediquei ao aprimoramento desses movimentos para simular um andar saltado dos personagens. A técnica por interpolação digital também foi utilizada para aumentar a escala de elementos e girá-los na passagem de tempo, recursos fundamentais para alcançar os resultados desejados em momentos como o das engrenagens girando ou o pato inchando ao ingerir bebidas e alimentos.

4.3.4.2 *Stopmotion*

O produto apoiou-se também na animação de *stopmotion* para criar outros efeitos necessários para a narrativa. Para efeitos como movimentação de boca e olhos, assim como água corrente, criei versões diferentes de objetos a serem animados e dispus em sequência na linha do tempo, alternando a frequência e duração de cada quadro de acordo com o ideal para simulação de cada movimento.

4.4 Desafios

Em todo o trabalho prático da realização da animação, uma das maiores dificuldades enfrentadas foi encontrar meios de contar a estória desejada utilizando recursos os audiovisuais de animação. Para aproveitar as possibilidades da linguagem audiovisual, procurei reduzir ao máximo o uso da linguagem verbal para compreensão da narrativa, o que justifica a escolha pela não existência de narração em áudio ou legendas explicativas, assim como os diálogos curtos e esporádicos, sem informações de contexto excessivas nos diálogos.

Buscando recursos de imagem e som que evidenciam as intenções do projeto, fiz, então, uso de recursos como crachás e pranchetas para expressar funções dentro do trabalho, engrenagens para indicar funcionamento do intestino, uso de trilhas e sons para demonstrar estados e emoções dos personagens; além de símbolos de fácil leitura, como lâmpada para indicar surgimento de ideia, imagem dentro de um balão de pensamento antecedendo ação do personagem para justificá-la.

5. CONCLUSÃO

Patotário, personagem protagonista que dá nome ao produto, é um pato atrapalhado e de pouca sorte. Através deste produto, distribuindo-o na própria web em um site de rede social de compartilhamento de vídeo, tenho a pretensão de apresentar uma vida de prejuízos ao invés de orgulhos, indo contra ao que se costuma reproduzir na interação social virtual, através de imagens positivas no *Facebook* ou *Instagram*.

O produto opta por explorar um tema como a defecação que, apesar de tratar-se de algo natural, fundamental e rotineiro para o funcionamento do organismo de seres humanos e outros animais, é pouco falada e encarada como tabu.

As Desventuras do Patotário, portanto, se aproveita tanto de uma estética de humor virtual quanto das facilidades de realização distribuição possibilitadas pelo desenvolvimento da web e plataformas online e se utiliza do estilo *nonsense* a fim de alcançar incômodo à regras físicas e lógicas e ao que é social e moralmente aprovado, reconhecido como valoroso.

Assim como as referências em que está apoiado, o produto pretende causar estranhamento e desconforto, ao mesmo tempo em que busca atingir o riso do espectador na medida em que apresenta as sucessivas falhas e acontecimentos absurdos sofridos pelo personagem.

REFERÊNCIAS

BNDES. **Animação: técnicas e processo:** Disponível em <<http://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/conhecimento/noticias/noticia/proceso-so-animacao>>. Acesso em 05 de setembro de 2017.

CARRERA, Fernanda. **O imperativo da felicidade em sites de redes sociais:** materialidade como subsídio para o gerenciamento de impressões (quase) sempre positivas. Brasil: Revista Eptic Online, Volume 16, 2013. Disponível em <<https://seer.ufs.br/index.php/eptic/article/view/1857/1639>>. Acesso em 27 de junho de 2017.

BRETON, André. **Manifesto Surrealista**, 1924.

CHARLIE the unicorn. Direção: Jason Steel. Filmcow, 2005. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=CsGYh8AacqY>>. Acesso em 28 de jun. de 2017.

FILMCOW. **Frequently Asked Questions.** Disponível em: <<http://www.filmcow.com/faq/>>. Acesso em: 28 de jun. de 2017.

FONTANELLA, Fernando Israel. **O que vem de baixo nos atinge:** intertextualidade, reconhecimento e prazer na cultura digital *trash*. Intercom: Curitiba, 2009.

GOFFMAN, E. A representação do eu na vida cotidiana. Tradução de Maria Célia Santos Raposo. Petrópolis: Vozes, 1985.

_____. Ritual de interação: ensaios sobre o comportamento face a face. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

GONÇALVES, Nelson. Manual livre de animação em 2D. Disponível em: <<http://nafergo.github.io/manual-livre-animacao2d/>>. Acesso em 05 de setembro de 2017.

INOCENCIO, Luana; LOPES, Camila Priscila. **The Zuera Never Ends**: interação, compartilhamento e potências virais das imagens meméticas em comentários no *Facebook*, 2014.

LIMA, Daniel Pinheiro. **Animação de recorte**: do stopmotion ao digital. Belo Horizonte, 2009. Disponível em http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/JSSS-82KGMM/daniel_dissertacao_defesa.pdf?sequence=1>. Acesso em 27 de junho de 2018.

MARTINS, Ana Maria Pina. **Movimento Dada**: O banal e o indizível, 1999. <http://www.scielo.mec.pt/pdf/aps/v17n4/v17n4a08.pdf>

MUSEU de memes. Universidade Federal Fluminense. Disponível em <http://www.museudememes.com.br/>>. Acesso em 23 de fevereiro de 2018.

NEWGROUNDS. **Newgrounds Wiki: About Newgrounds**. Disponível em <http://www.newgrounds.com/wiki/about-newgrounds>>. Acesso em: 28 de jun. de 2017.

PEREIRA, Vinicius Andrade (org.). **Cultura Digital Trash**: Linguagens, comportamentos, entretenimento e consumo. Rio de Janeiro: e-Papers, 2007.

PERGOLA, Alessandra Campos. **O cinema e a produção audiovisual**: Um estudo preliminar sobre as novas formas de distribuição na Internet. São Carlos, 2004.

PRIMO, Alex . **Digital trash e lixo midiático**: A cauda longa da micromídia digital. In: Vinicius Andrade Pereira. (Org.). *Cultura Digital Trash: Linguagens, Comportamentos, Entretenimento e Consumo*. Rio de Janeiro: ePapers, 2007, v. , p. 77-93.

REMONTI, Flávio. Processo de produção de um filme de animação digital. Disponível em: <http://www.theconceptartblog.com/2015/10/21/processo-de-producao-de-um-filme-de-animacao-digital/>>. Acesso em 05 de setembro de 2017.

ROMÃO, Rosana. **Conheça Dona Irene, a anônima que conquistou o Nordeste com seu bordão**: “É preço pra torar!”. *Tribuna do Ceará*, Fortaleza, 2015. Disponível em <http://tribunadoceara.uol.com.br/noticias/perfil-2/conheca-dona-irene-a-anonima-que-conquistou-o-nordeste-com-seu-bordao-e-preco-pra-torar/>. Acesso em 25 de agosto de 2017.

SALIBA, Elias Thomé. **Raízes do Riso**. A representação humorística na história brasileira: da Belle Époque aos primeiros tempos do rádio. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

TOM e Jerry: the missing mouse. Direção: Joseph Barbera e William Hanna. Produção: Fred Quimby. Los Angeles (EUA): Metro-Goldwyn-Mayer, 1953.

VASCONCELOS, Filomena. **Sentidos do não sentido**: contributos para uma reflexão sobre a escrita *nonsense*. Portugal: Revista da Faculdade de Letras, 1998.

WIKIMEDIA commons. Disponível em https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page . Acesso em 27 de fevereiro de 2018.

APÊNDICE A – PERFIL DE PERSONAGENS

Perfil de Patotário (personagem protagonista)

Fisiologia

gênero: masculino

idade: adulto

características físicas: um pato amarelo, com bico laranja

Sociologia

classe: média

ocupação: trabalha catalogando suas próprias fezes

vida familiar: sozinho

estado civil: solteiro

nacionalidade: brasileiro

Psicologia

premissa pessoal: não ser rejeitado

frustrações e medos: medo de fracassar, como sempre

temperamento: melancólico, inseguro, tímido, passivo

atitude em relação à vida: dificuldade com a vida prática, pouca garra, desiste facilmente

complexos: vergonha e insegurança

qualidades: gentileza, obediência

Perfil de Nadine (personagem secundária)

Idade: adulta

Gênero: neutro

Características físicas: dinossauro rosa com manchas lilás

Temperamento: curioso, animado e distraído

APÊNDICE B – STORYLINES

Storyline 1: Patotário tem uma obsessão romântica secreta por Nadine. Leva-o para um encontro em uma plantação de batatas, aparentemente boazinhas. Conversando com eles, as batatas contam para Nadine sobre os sentimentos do Patotário e depois o enforcam até a morte.

Storyline 2: Patotário trabalha catalogando suas próprias fezes, mas está há muito tempo sem ir ao banheiro. Preocupado com isso, pede conselhos a seu colega de trabalho, Nadine, por quem é secretamente apaixonado, pois precisa entregar um relatório sobre os cocôs da semana. Nadine passa exercícios vocais que farão com que ele faça suas necessidades rapidamente. Patotário se esforça nesses exercícios e dá a luz a um filho dele e do cocô, que toma seu emprego.

Storyline 3: Após tentar ajudar uma boneca gigante sem olhos a atravessar a rua e ambos serem atropelados, Patotário vai para o inferno e vive eternamente, em sequência, uma experiência de ser rejeitado. Porém, sua experiência não dura até o fim dos tempos: o expulsam, pois ele é otário demais até para o inferno.

APÊNDICE C – ARGUMENTO

Patotário é um pato atrapalhado e sem sorte que trabalha catalogando suas próprias fezes.

Ao final de toda semana, envia relatórios à empresa que trabalha.

Na firma, é apaixonado secretamente por Nadine, seu colega hadrossauro, que analisa os relatórios apresentados.

Nadine não percebe seus sentimentos e o trata como amigo.

Após entregar um trabalho muito ruim, esperando decepcionar, Nadine adora e, com um beijo, parabeniza o amigo pelo trabalho.

A reação de Nadine deixa Patotário muito emocionado e isso influencia o funcionamento de seu aparelho digestivo.

Dias passam após a entrega do último relatório e o pato começa a preocupar-se: está sofrendo obstipação.

Adquire um banquinho para apoiar os pés enquanto tenta fazer suas necessidades, mas todos os esforços no banheiro são em vão.

Experimentando métodos para superar o problema, come uma infinidade de alimentos com fibras, frutas, verduras, legumes...

Aos poucos fica inchado e continua sem defecar.

O tempo vai passando, a entrega do próximo relatório se aproxima e Patotário fica mais nervoso.

Começa, então, a tomar muita água. No trabalho, está sempre com uma garrafa de água e indo urinar com frequência. Em uma dessas vezes, não consegue segurar até o banheiro.

É, então, encontrado por Nadine enquanto faz xixi em um lugar inapropriado no trabalho.

Patotário, muito constrangido, tenta disfarçar, mas Nadine não aparenta nenhuma surpresa. [indicação para diálogo: o pato explica porque está fazendo xixi naquele lugar e Nadine comenta - já pensou que a água que você bebe pode ter sido xixi dos meus antepassados?]

Nadine apresenta ao pato uma espécie de exercícios vocais para melhorar seu funcionamento intestinal.

Trabalhando nesses exercícios com afinco, Patotário começa a sentir-se estranho. Já bastante inchado e maior, sente que de repente chegou a hora de colocar para fora tudo o que ingeriu ao longo da semana.

No banheiro, dá à luz um filho, dele e de seus próprios excrementos.

O filho-cocô nasce desbocado, reclamando passar tanto tempo no intestino do pato. Mais apto à função do pai, o cocô torna-se independente.

Apresenta-se à vaga do pato, é contratado e toma seu emprego.

APÊNDICE D – ROTEIRO

SEQUÊNCIA 01 (contexto e gatilho do problema)

CENA 01 BANHEIRO - INT/DIA

Patotário está sentado no vaso sanitário com uma prancheta na mão. Após um barulho de algo caindo na água, levanta-se, olha pro vaso e anota na prancheta.

CENA 02 SALA DE ESCRITÓRIO - INT/DIA

Patotário analisa um documento em sua mesa. Na sala de escritório, há decorações de cocô e um quadro com o logo da empresa. Ao se levantar com o documento na mão, o papel diz, mal-educado:

- Você vai mesmo me entregar pra Nadine, seu idiota? Estou um relatório de merda, dessa vez você perde esse emprego.

Patotário sai da sala cabisbaixo, a postura pouco confiante.

CENA 03 SALA DE NADINE - INT/DIA

Ao abrir timidamente a porta do escritório de Nadine, ela fica feliz em vê-lo e o pato fica corado, envergonhado. Vai até a mesa de Nadine e entrega seu trabalho. Nadine aprova o trabalho satisfeita e o parabeniza, beijando-o no rosto, sem demonstrar intenções além de amizade.

- Parabéns, Patotário! Surpreendo-me com os melhores relatório de bosta a cada semana!

O pato fica avermelhado e, na região do seu intestino, pode-se ver uma engrenagem parando de rodar.

SEQUÊNCIA 02 (aparecimento do problema)

CENA 04 QUARTO DO PATO - INT/NOITE

O pato, deitado em silêncio, sem se mover, mexe apenas o olho, esperando algo com tédio e ansiedade. As engrenagens paradas na região do intestino aparecem novamente. Levanta-se, vai ao banheiro, não consegue fazer suas necessidades, continua esperando ansioso e passa a andar pela casa.

CENA 05 CASA DO PATO - tempo acelerado e sequência de cortes - INT/DIA E NOITE

Há um banco baixo no ambiente e um relógio de parede. O relógio dá uma volta completa a cada corte: Patotário anda nervosamente de um lado para o outro quatro vezes, intercalando quatro vezes que senta no vaso sem nada acontecer.

CENA 06 CASA DO PATO - INT/NOITE

Pega o banquinho e apoia os pés enquanto senta no vaso. Novamente seus esforços no banheiro são em vão.

SEQUÊNCIA 03 (tentativa de resolução 1)

CENA 07 FEIRA - EXT/DIA

Patotário enche um carrinho de supermercado com frutas, verduras, legumes e cereais. **CENA 08 CASA DO PATO - INT/NOITE**

Passa a comer tudo o que comprou. Vai até o banheiro e continua sem defecar. Dorme preocupado e inchado.

CENA 09 TRABALHO DO PATO - INT/DIA

Ao passar por Nadine no corredor, ainda inchado, ela pergunta ao pato como está indo o relatório.

- Iai, cagando bastante? - pergunta animada.
- Sim, to sim - mente, nervoso.

Vai até o banheiro, abre a torneira para lavar o rosto. Anima-se, surpreso.

SEQUÊNCIA 04 (tentativa de resolução 2)

CENA 10 TRABALHO DO PATO - INT/DIA

Enche uma garrafa desproporcionalmente grande e toma muita água. Vai ao banheiro e faz apenas xixi. Continua tomando água sentado no vaso, e faz xixi ao mesmo tempo. Após um tempo sem fazer xixi, volta para sua sala. Ao entrar, sai imediatamente de novo, em direção ao banheiro.

CENA 11 CORREDOR DO TRABALHO - INT/DIA

Antes de chegar, faz xixi no corredor. Surge Nadine, que não demonstra se importar e fala com ele normalmente enquanto ele, constrangido e apaixonado, continua fazendo xixi no corredor.

- Já pensou que a água que você bebe pode ter sido xixi dos meus antepassados? Por que está tão inchado?
- Não consigo cagar há dias.

- Se não cagar vai perder seu emprego. Conheço bons exercícios vocais para melhorar o intestino. Experimente repetir “hashuminihá” algumas vezes seguidas.
- “Hashuminihá”?
- Hashuminiháhashuminiháhashuminiháhashuminiháhashuminihá... - Nadine sai em direção ao banheiro.

SEQUÊNCIA 05 (tentativa de resolução 3)

CENA 12 ESCRITÓRIO - INT/DIA

Patotário repete várias vezes a sequência ensinada por Nadine.

CENA 13 CASA - INT/NOITE

Continua repetindo a sequência de exercícios vocais e sente algo mudar. Bastante inchado, sente as engrenagens começando a se movimentar. Senta no vaso com os pés apoiados no banquinho e nada. Come verduras, bebe água, faz exercícios vocais. Dorme, mais inchado do que antes.

SEQUÊNCIA 06 (desfecho)

CENA 14 TRABALHO - INT/DIA

No banheiro, um cocô gigante em forma de pato sai de dentro do Patotário, que volta ao seu tamanho original.

- Cara, por que demorou tanto pra me soltar? Tava foda aí dentro - reclama, falando alto.

Patotário é insultado pelo filho-cocô e fica sem reação. O cocô abre a porta e sai para o corredor da empresa.

- Oláaaa-aa, é aqui que estão procurando um novo analista de cocôs?

Ouve-se um alvoroço, burburinhos, e Patotário vai para sua sala.

CENA 15 ESCRITÓRIO - INT/DIA

Patotário abre a porta, tudo está escuro e então é recebido por um musical de rolos de papel higiênico cantando que ele está sendo demitido.

ENDEREÇO DE ACESSO AO PRODUTO

Link para assistir o produto online:

<https://vimeo.com/277643009>