

FACULDADE MÉLIÈS

Pós-Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais

ANA GIURIATI

ESTELA KAZMIERCZAK

O VALE DOS SALGUEIROS

São Paulo, 2025

ANA GIURIATI
ESTELA KAZMIERCZAK

O VALE DOS SALGUEIROS

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais, da Faculdade Méliès, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais.

Orientador: Reynaldo Marchesini.

São Paulo, 2025

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho por qualquer meio convencional ou eletrônico para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através da Bibliotecária Antonieli S. Alves - CRB-8/9633, da Faculdade Méliès.

G4491v Giuriati, Ana Flávia Tresmonde.

O Vale dos Salgueiros. / Ana Flávia Tresmonde Giuriati; Estela Mari Schmidt Kazmierczak. - São Paulo, 2025.

158 f. : il. color. ; 30 cm.

Monografia (Pós-Graduação em Produção Executiva Criativa) - Faculdade Méliès.

Orientador(a): Prof. Reynaldo Marchesini.

1. Projeto audiovisual 2. Animação brasileira. 3. Longa-metragem. I. Marchesini, Reynaldo. II. Título

CDD 791.430981

ANA GIURIATI
ESTELA KAZMIERCZAK

O VALE DOS SALGUEIROS

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais, da Faculdade Méliès, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais.

Aprovada em: 19/12/25

BANCA EXAMINADORA

Reynaldo Marchesini, Produtor Executivo Criativo - Méliès/Flamma

Fernanda Carvalho, Head de Produção do Estúdio - Split Studio

Thiago Fogaça, Roteirista/Mestre

AGRADECIMENTO

Por Ana Giuriati

“A terra fala para todos nós, e se ouvirmos, podemos entender.” (Castelo no Céu, Studio Ghibli, 1989).

Sinto a necessidade de começar agradecendo à minha família, que me permitiu sonhar com o imaterial, o arriscado e por serem meus guias de determinação, garra e persistência.

Aos meus amigos, pelo apoio constante, por ouvirem cada reclamação e ideia ruim, por serem sempre pacientes e compreensivos, entenderem os sumiços e as ausências e, principalmente, por sempre acreditarem em mim bem mais do que eu mesma sou capaz.

O audiovisual entrou na minha vida com a delicadeza e a rebeldia inspiradora que só quem vive sabe explicar; a partir de então, tudo virou uma epifania de sentimentos e razões, dificuldades constantes que, não importa quão desesperançosas sejam, continuam não sendo motivo suficiente para desistir.

Não posso deixar de registrar a imensa gratidão que tenho pelos meus professores, que, além de serem fonte de sabedoria e referências inesgotáveis, se tornaram grandes inspirações durante esses dezoito meses. Sem dúvida, a conclusão deste trabalho muito se deve ao cuidado, afeto e talento intermináveis dos mestres que tive o privilégio de conhecer.

Em especial, ao nosso orientador Reynaldo Marchesini, por sempre ser paciente e generoso, colocando-se à disposição em todos os momentos. Muito obrigada pelos conselhos, abraços, risadas e avisos.

Aos membros da banca, Fernanda Carvalho e Thiago Fogaça, por dedicarem seu tempo à leitura do material, proporcionarem feedback constante e reuniões ricas em conhecimento. Aos meus colegas de classe, pelas infinitas trocas e conversas.

E, finalmente, agradeço a Estela Kazmierczak. Só nós duas sabemos tudo o que passamos durante a construção deste trabalho, as noites não dormidas e as longas reuniões. Estou muito orgulhosa de termos concluído esse ciclo juntas.

Agora, digo tchau para esta pós-graduação muito diferente de quando cheguei; foram dezoito meses cheios de aprendizados que, de qualquer outra forma, demorariam uma vida para alcançar.

AGRADECIMENTO

Por Estela Kazmierczak

Ao longo de tantos anos na área de animação, passei por momentos difíceis e também por conquistas que me marcaram. Houve ocasiões em que pensei em desistir, mas com o amadurecimento percebi que o mercado audiovisual estará sempre em constante mudança. Este curso me fez enxergar essa realidade com mais clareza, fortalecendo minha trajetória e ampliando minha visão profissional.

Quero agradecer à nossa banca: Thiago Fogaça, Fernanda Carvalho e Reynaldo Marchesini. A Thiago, pelo conhecimento transmitido nas aulas de roteiro e pelo feedback valioso tanto na banca de qualificação quanto na orientação que tivemos. A Fernanda, pelas orientações que nos fizeram melhores, pela empolgação envolvente e pela expertise como produtora, que nos inspirou e guiou. E ao Reynaldo, pela dedicação como professor e orientador do nosso TCC, sempre atento e generoso em compartilhar sua experiência.

Agradeço também à equipe da Melies, que proporcionou um salto significativo na minha formação. Cada professor da pós-graduação contribuiu para que eu adquirisse aprendizados que dificilmente teria acesso tão cedo por conta própria. Foi uma base sólida que levarei para toda a minha carreira.

Por fim, agradeço à minha colega de TCC, Ana Giuriati. Em muitos momentos, ela atuou como o principal pilar deste projeto, com sua postura firme, dedicação e empolgação que não me deixaram desistir. Trabalhar ao seu lado neste um ano foi uma experiência de parceria verdadeira, em que enfrentamos altos e baixos, mas sempre com profissionalismo e compreensão. A obra que idealizou, com sua história envolvente e sensível, nos deu propósito e força para seguir. Sua presença foi essencial para que este projeto chegasse até aqui, e tenho certeza de que sua contribuição permanecerá como parte fundamental da nossa trajetória conjunta e como inspiração para os próximos passos que virão.

Um especial obrigada à minha família e ao meu marido, pela paciência em compreender e apoiar este percurso, só nós sabemos como foi desafiador este longo ano de 2025, com muitos choros e risos, momentos difíceis e outros de comemoração. Agradeço também o suporte de meus colegas de profissão que acreditaram na minha capacidade. Este curso nos trouxe momentos memoráveis e marcantes, e finalmente estamos chegando ao fim desta etapa que tanto contribuiu para meu crescimento e direcionamento profissional. Levo comigo não apenas o aprendizado, mas também os laços e experiências que moldaram este caminho, e que continuarão a me acompanhar em cada novo desafio.

RESUMO

O Vale dos Salgueiros é um longa-metragem de fantasia e aventura sobre a jornada de Greta, uma guerreira, e da ninfa Naia em busca de um artefato mágico capaz de curar a princesa doente, enquanto aprendem lições sobre amizade e companheirismo. Essa monografia descreve e debate os estágios de uma obra audiovisual inédita, desde a narrativa até a distribuição. A proposta é esclarecer as etapas necessárias para criar um produto de qualidade que realce temas socioambientais e dê protagonismo para amizades femininas.

Palavras-chave: O Vale dos Salgueiros, Ficção, Animação Brasileira, Longa-metragem, Obra Inédita.

ABSTRACT

The Willow's Valley is a fantasy and adventure feature film about the journey of Greta, a warrior, and the nymph Naia in search of a magical artifact capable of curing a sick princess, while they learn lessons about friendship and companionship. This monograph describes and discusses the stages of an original audiovisual work, from narrative development to distribution. The proposal is to clarify the necessary steps to create a high-quality product that highlights socio-environmental themes and gives prominence to female friendships.

Keywords: The Willow's Valley. Fiction. Brazilian Animation. Feature Film. Unpublished work.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Ilustração "O Vale dos Salgueiros", por Ana Giuriati.	12
Figura 2: Arte Conceitual "Greta", por Ana Giuriati.	14
Figura 3: Arte Conceitual "Naia", por Ana Giuriati.	15
Figura 4: Arte Conceitual "Casper", por Ana Giuriati.	16
Figura 5: Arte Conceitual "Muruh", por Estela Kazmierczak.	17
Figura 6: Arte Conceitual "Vale", por Ana Giuriati.	19
Figura 7: Arte Conceitual "Vale", por Estela Kazmierczak.	20
Figura 8: Universo Transmídia de Scott Pilgrim.	26
Figura 9: Organograma Plano de Equipe.	32
Figura 10: Decupagem de Dificuldade das Cenas.	33
Figura 11: Tabela Quantidade de Cenários.	34
Figura 11.5: Tabela Quantidade de Props.	34
Figura 12: Tabela Quantidade de Personagens.	35
Figura 13: Cronograma Desenvolvimento 1.	36
Figura 14: Orçamento Desenvolvimento 2.	37
Figura 15: Fluxograma Pré-Produção.	38
Figura 16: Cronograma Desenvolvimento 2.	39
Figura 17: Fluxograma Pré-Produção.	39
Figura 18: Orçamento Pré Produção.	40
Figura 19: Cronograma Pré-Produção.	42
Figura 20: Orçamento de Produção.	43
Figura 21: Cronograma de Produção.	44
Figura 22: Fluxograma de Produção.	44
Figura 23: Cronograma Pós-Produção.	45
Figura 24: Orçamento de Pós-Produção.	46
Figura 25: Fluxograma Pós-Produção.	47
Figura 26: Tabela de Custo Total.	48
Figura 27: Orçamento Despesas Administrativas.	49
Figura 28: Tabela de Mecanismos de Fomentos.	50
Figura 29: Modelo Canvas, por Ana Giuriati.	55
Figura 30: Modelo SWOT, por Ana Giuriati.	56
Figura 31: Certificado de registro do argumento de O Vale dos Salgueiros.	57
Figura 32: Cronograma Difusão e Distribuição.	59
Figura 33: Orçamento Acessibilidade Audiovisual.	60

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. DESENVOLVIMENTO.....	12
2.1 Ficha técnica.....	12
2.2 Sinopse.....	13
2.2.1 <i>Outline</i>	13
2.2.2 <i>Argumento</i>	13
2.3 Personagens principais	13
2.3.1 <i>Greta</i>	13
2.3.2 <i>Naia</i>	15
2.3.3 <i>Casper</i>	16
2.3.4 <i>Muruh</i>	17
2.4 Mundo.....	18
2.4.1 <i>O Vale dos Salgueiros</i>	18
2.4.2 <i>Reino Griseu</i>	20
2.5 Tema e relevância.....	21
2.6 Público-alvo.....	22
2.6.3 <i>Estratégia para alcançá-los</i>	23
2.7 Justificativa.....	24
2.7.1 <i>Justificativa temática</i>	24
2.8 Roteiro	25
2.9 Plano de redução de danos.....	25
2.10 Plano transmidiático	26
2.10.1 <i>Série</i>	26
2.10.2 <i>Jogo RPG</i>	27
2.10.3 <i>Argumento de conteúdo</i>	27
2.11 Bíblia de vendas.....	28
2.12 Justificativa técnica e artística	28
2.13 Planejamento de pipeline.....	29
2.14 Estruturação e treinamento de equipe.....	31
2.15 Orçamento e cronograma de execução físico-financeiro	32
2.15.1 <i>Desenvolvimento 1</i>	32
2.15.2 <i>Desenvolvimento 2</i>	36
2.15.3 <i>Pré-produção</i>	39
2.15.4 <i>Produção</i>	42
2.15.5 <i>Pós-produção</i>	45
2.15.6 <i>Despesas administrativas</i>	47
2.16 Plano de viabilização de Recursos.....	49
2.16.1 <i>Possíveis fomentos</i>	50
2.16.1.3 <i>SPCINE</i>	52
2.17 Históricos de longas nacionais	53

2.18 Plano de negócios considerando riscos e oportunidades	54
2.18.1 <i>Canvas</i>	55
2.18.2 <i>Análise SWOT</i>	55
2.19 Protocolo de registro na Fundação da Biblioteca Nacional.....	56
2.20 Plano de difusão e distribuição para diferentes segmentos do mercado.....	57
2.20.1 <i>Estratégia de comercialização e marketing</i>	57
2.20.2 <i>Lançamento e modo de distribuição</i>	58
2.20.3 <i>Planejamento de participação em festivais e eventos</i>	58
2.20.4 <i>Cronograma de difusão e distribuição</i>	59
2.21 Planejamento de acessibilidade audiovisual.....	60
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS	61
4. REFERÊNCIAS	62
5. ANEXOS	65
5.1 Anexo A - Outline	65
5.2 Anexo B – Argumento.....	70
5.3 ANEXO C - ROTEIRO.....	84
5.4 Anexo D – Bíblia de venda.....	142
5.5 Anexo E – Orçamento por etapas	152
5.6 Anexo F – Cronograma de produção.....	154
5.7 Anexo G – Fluxogramas.....	158

1. INTRODUÇÃO

O planejamento do desenvolvimento do longa-metragem *O Vale dos Salgueiros* é o trabalho de conclusão de curso, desenvolvido por meio de estudos e análises que consideram os requisitos necessários para a criação e distribuição de obras audiovisuais no Brasil em 2025.

O Vale dos Salgueiros é um longa-metragem de 80 minutos que mescla técnicas de animação 2D tradigital e 3D. O filme é voltado ao público infanto-juvenil e adulto. Na história, acompanhamos duas garotas que se aventuram em um vale mágico em busca de um artefato misterioso que pode salvar a vida da princesa, enquanto são perseguidas por um vilão milenar. Ao longo da jornada elas precisam superar suas diferenças e trabalhar juntas para atingir seus objetivos.

A obra também enfatiza a necessidade de preservação de áreas florestais, respeitando a fauna e flora locais, evidenciando a importância que esses espaços exercem na vida de todos.

A ideia surgiu na reflexão sobre a complexidade das amizades e o esforço necessário para o fortalecimento de tal relação. A história tem o caráter lúdico, com criaturas mágicas e cenários extraordinários, mas que continuamente transmite a mensagem de que, quando unidos, somos mais fortes.

A autoria desse trabalho é de Ana Flávia Tresmonde Giuriati, formada em Design de Animação pela Faculdade Belas Artes, em São Paulo em 2023, possuindo experiência na área como animadora 2D e 3D; e de Estela Mari Schmidt Kazmierczak, formada em Design Gráfico pela Universidade Positivo, em Curitiba em 2011, com atuação profissional especializada em animação 2D, tendo trabalhado como animadora, supervisora e diretora de animação.

O trabalho prático consiste nessa monografia que detalha todas as etapas de desenvolvimento de um longa-metragem inédito, e uma bíblia de venda, apresentando as escolhas artística e técnica da obra. Com esses materiais, temos como objetivo transmitir com clareza o plano que nós, como autoras, consideramos como essencial para a concepção da obra, incluindo financiamento, cronograma e público-alvo.

2. DESENVOLVIMENTO

O capítulo seguinte tem como objetivo apresentar a história, personagens e mundo desenvolvidos ao longo do projeto, ressaltando as técnicas escolhidas e o planejamento desde a concepção até a publicação da obra, demonstrando seus aspectos artísticos, financeiros e executivos.

Figura 1: Ilustração "O Vale dos Salgueiros", por Ana Giuriati.



Fonte: Ana Giuriati, 2025.

2.1 Ficha técnica

Título: O Vale dos Salgueiros.

Técnica: Mista 2D – *Cut-Out* e Tradigital – e 3D.

Formato: Longa-metragem, 80 minutos.

Gênero: Fantasia e Aventura.

Faixa Etária: *Family & Kids*.

Primeira Janela: Cinema.

Segunda Janela: *Streaming/VOD*.

Logline: Greta, uma guerreira determinada, junta-se a Naia, uma ninfa sonhadora, para explorar o Vale dos Salgueiros, buscar o Cajado da Vida e salvar a princesa, antes que Casper, possuído pelo Muruh, uma energia maligna, o encontre primeiro.

2.2 Sinopse

Após uma misteriosa doença infectar a princesa, Greta precisa encontrar o Cajado da Vida, um artefato mágico escondido nas profundezas do Vale dos Salgueiros, uma floresta proibida aos humanos. Ela é guiada por Naia, uma ninfa local, mas ambas precisam ser rápidas para encontrar o Cajado antes de Casper, que foi possuído pelo Muruh, uma energia maligna que vai fazer de tudo para atrapalhar a jornada delas.

2.2.1 Outline

O *Outline* completo está no Anexo A.

2.2.2 Argumento

O Argumento está no Anexo B.

2.3 Personagens principais

2.3.1 Greta

A primeira personagem que conhecemos é a Greta, de 12 anos, a protagonista corajosa e determinada, que sempre faz o que acredita ser certo. Pré-adolescente, rígida e teimosa, ela busca honrar o Reino com seus grandes feitos, mas é extremamente cabeça-dura e tem dificuldade em aceitar ajuda, achando melhor fazer tudo sozinha.

Ela se encontra quando serve à Guarda Real, gostando de ser uma guerreira. O peso de sua espada lhe dá um propósito. Ela busca utilidade em tudo o que faz e até nas pessoas com quem convive. Quer se provar digna de servir o seu povo e conquistar honras em nome do reino.

Sua relação com a família é complicada, se sentindo a ovelha negra em qualquer situação. Sente-se desconectada e diferente dos outros. Acredita que o rei não a conhece e não percebe como a machuca ser colocada em uma caixa de títulos que não a suportam. Ao mesmo tempo, ela não tem um senso forte de identidade, não se encaixa com sua família nem com sua responsabilidade real, sendo guiada somente pelo seu senso de dever.

Seu pior pesadelo é ser princesa. Ela não gosta de falar em público e não se sente confortável com a feminilidade. O contraste com sua irmã a deixa insegura e prefere se desvincular desse título, se afastando emocionalmente de sua família. Como consequência, a

maioria desconhece sua ligação familiar. Ela não é conhecida pelos súditos, sendo apenas mais uma integrante da guarda real.

No filme acompanhamos Greta desde o início e observamos a jornada emocional pela qual a personagem passa. Ela começa completamente fechada, mas, à medida que adentra o Vale e se conecta à Naia, ela lentamente vai se abrindo. O contraste entre o seu modo de pensar rígido e a fluidez do Vale dos Salgueiros e de seus habitantes a faz questionar suas certezas e lentamente se abrir, aprendendo a não levar tudo para o lado pessoal e aceitar brincadeiras.

Conhecer a Naia tem um impacto positivo em Greta. Os questionamentos de Naia a fazem refletir sobre o quão sem sentido é tentar provar sua própria dignidade, já que essa provação foi imposta por ela mesma. As duas meninas, inicialmente contrapostas, encontram dificuldades para se entender e trabalhar em conjunto, mas, conforme avançam pela floresta, iniciam uma amizade. Naia traz a leveza que Greta tanto precisa.

Figura 2: Arte Conceitual “Greta”, por Ana Giuriati.



Fonte: Ana Giuriati, 2025.

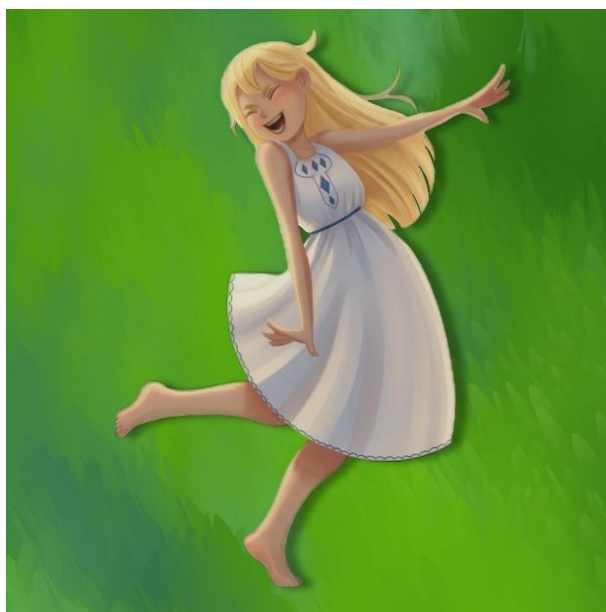
2.3.2 Naia

Naia, 12 anos, espiritual e decidida, é uma habitante do Vale e nunca saiu de lá - nem pretende. Para ela, não há lugar melhor do que sua casa. Sempre irá defender o Vale, sendo superprotetora de seu lar, que é tudo que conhece. Isso faz com que tenha a mente fechada para criaturas de fora, nutrindo diversos preconceitos em relação aos humanos.

Ela teme ver sua casa e família perecerem pela ganância humana e fica ainda mais assustada ao ver Muruh se erguer. A Árvore-Mãe, sua criadora, está enfraquecendo lentamente à medida que Muruh se fortalece, causando temor a todos os habitantes do Vale.

No filme, vemos Naia em contraste com Greta nas ações, crenças e até mesmo na aparência. Ao contrário de Greta, que usa armadura, Naia usa um vestido leve de algodão e anda descalça. Enquanto Greta usa seu cabelo preso por praticidade, mas Naia não se importa com isso e exibe longos cabelos loiros.

Figura 3: Arte Conceitual “Naia”, por Ana Giuriati.



Fonte: Ana Giuriati, 2025.

Ela não entende conceitos humanos como honra e trabalho, nem tem sonhos distantes ou metas. Portanto, encontra dificuldade em entender Greta quando a conhece. No entanto, conhecer Greta causa um impacto positivo em Naia, que finalmente entende o seu preconceito enraizado e passa a equilibrar sua falta de senso de responsabilidade. Greta traz a estabilidade da qual a Naia tanto precisa.

O nome Naia é a forma abreviada de Náíade, que significa ninfa - uma criatura feminina da mitologia grega ligada espiritualmente à alguma coisa ou lugar natural.

2.3.3 Casper

Casper, 19 anos, é jovem e galã. É um estrangeiro de um reino vizinho, cujo brasão exibe em suas vestes. Ele é o noivo da Perla e, embora seja uma relação diplomática, estão muito apaixonados.

O Casper se entende muito bem com a família real, demonstrando grande respeito pelo Rei. Ele vê Greta como uma irmã mais nova, mesmo que ela não seja tão carismática como Perla e quase nunca fale.

Figura 4: Arte Conceitual “Casper”, por Ana Giuriati.



Fonte: Ana Giuriati, 2025.

Quando mais jovem, Casper adentrou o Vale dos Salgueiros. Sua cobiça pelas histórias miraculosas contadas por todos - sobre tesouros inimagináveis e mágicas espetaculares - o cegou. Sem qualquer preparo, ele invadiu o Vale, mas não chegou longe. Sombras o expulsaram pouco tempo depois. Hoje, Casper anda com dificuldade, mancando constantemente, um lembrete diário de quão implacável é o Vale dos Salgueiros.

Por isso, Casper odeia o Vale dos Salgueiros. Ele não entende o que Perla vê em um monte de árvores velhas e grama alta. Ele é a favor de desmatar o vale e explorar seus recursos,

considerando os humanos muito mais importantes do que os animais selvagens, como ele os chama.

No filme, vemos Casper adentrar novamente no Vale dos Salgueiros, agora acompanhado de dois escudeiros, mas seu constante ódio fortalece Muruh, fazendo de si um alvo. Casper é possuído por Muruh, tornando-se um soldado conquistador que busca pelo Cajado da Vida e contamina tudo em seu caminho.

2.3.4 Muruh

Muruh é uma energia negativa milenar que habita o Vale dos Salgueiros. Ele é a representação da peste, contaminando tudo o que toca e infectando a vida à sua volta. Sua energia é fortalecida por sentimentos negativos, principalmente ganância, egoísmo e ódio.

Figura 5: Arte Conceitual “Muruh”, por Estela Kazmierczak.



Fonte: Estela Kazmierczak, 2025.

Ninguém sabe como ou quando Muruh apareceu, as lendas se perderam com o tempo. No entanto, os habitantes mais velhos do Vale relatam sobre o reino de terror que Muruh impôs há muito tempo e como só foi possível derrotá-lo graças a guerreiros que não existem mais. Desde então, Muruh permaneceu fraco e aprisionado, sem causar problemas.

Na obra, Muruh ganha força por meio da ganância humana, representada pelo desejo de desmatamento do Vale. Ele se movimenta como uma névoa e possui Casper; manipula a

natureza à sua volta; e infecta o lobo esguio, controlando-os para executarem seus desejos e para atacar a Greta. Seu objetivo é alcançar o Cajado da Vida, um artefato capaz de canalizar o seu poder destrutivo, potencializando sua força e alcance. No último ato, Muruh se liberta de Casper e possui Naia; quando derrotado ele se transforma em um grande monstro. Ele rouba recursos da vegetação em volta, arrancando raízes, troncos e terra até formar uma carcaça com pedaços do lugar com que jura destruir.

As ideias para a concepção do Muruh surgiram a partir da compreensão de que as energias presentes no Vale se manifestam de forma intensificada, tornando os sentimentos mais fortes e palpáveis, o que afeta diretamente a fauna e a flora ao redor. Considerando as consequências dessa energia constantemente negativa, desenvolveu-se o Muruh como uma representação ampliada do impacto da ganância humana sobre áreas preservadas.

A construção conceitual do personagem foi inspirada nos Dementadores, seres que sugam a felicidade dos humanos, no livro *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* (J.K. Rowling, 1999). Além disso, a denominação Muruh deriva da palavra Mu'ru, termo em tupi-guarani que designa a planta caeté (*Heliconia velloziana*), conhecida por suas propriedades medicinais.

2.4 Mundo

O filme se passa em dois ambientes distintos que se destacam pelo contraste entre si. Cada local é associado a uma das protagonistas, cujas vivências em circunstâncias diferentes influenciam diretamente suas ações, medos e sonhos.

Em seguida, são descritos os dois territórios que compõem a narrativa.

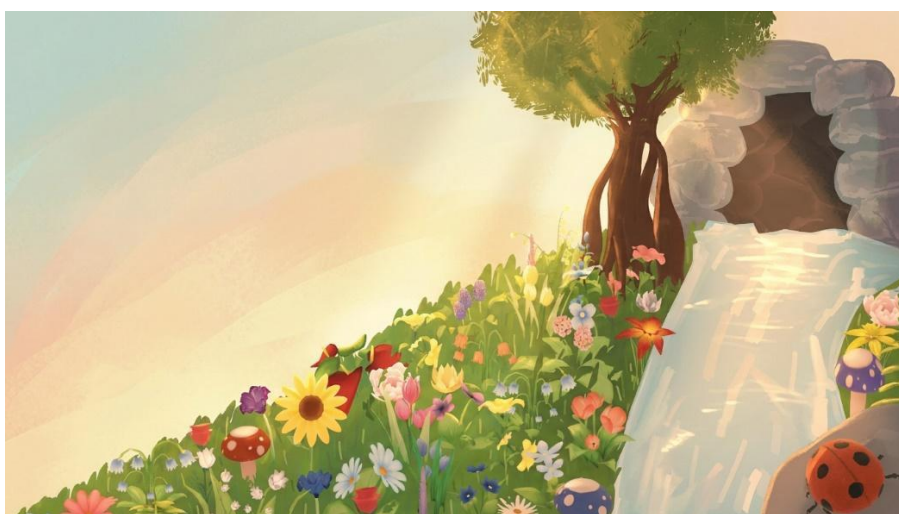
2.4.1 O Vale dos Salgueiros

O Vale dos Salgueiros é uma floresta mágica estritamente proibida para humanos. Trata-se do lar de diversas criaturas pitorescas, reais e imaginárias, que coexistem seguindo a ordem natural, cada qual comportando-se de maneira própria em seu território.

Lendas e histórias cercam o Vale desde tempos imemoriais. Não se sabe ao certo o que aquelas árvores milenares guardam. Fala-se de magias inacreditáveis, tesouros inalcançáveis e provações impiedosas. Todos no Reino conhecem o perigo de adentrar o local, pois poucos retornaram em plena sanidade.

A paisagem é inteiramente natural, intocada pela presença humana. Raízes se contorcem livremente pelo solo, árvores erguem-se em direção ao céu em busca de luz, rios fluem de forma ritmada e a grama cresce alta e desimpedida. O Vale não possui construções, infraestrutura ou estradas — apenas trilhas de terra batida formadas pela passagem constante de seus habitantes. No filme, são apresentados diversos ambientes internos do Vale pelos quais Greta é guiada por Naia: rios e riachos, colinas e clareiras, cavernas e caminhos. Encontram-se ali animais silvestres, alguns falantes, outros não.

Figura 6: Arte Conceitual “Vale”, por Ana Giuriati.



Fonte: Ana Giuriati, 2025.

Os Três Salgueiros Entrelaçados constituem o local onde se guarda o Cajado da Vida. As três árvores unem-se por um nó que pode ser desatado apenas por aqueles considerados de coração dourado. Chamam atenção por sua altura e espessura extraordinárias, abrigando em seu interior um oásis mágico. Há uma clareira dentro dos salgueiros que possui seu próprio bioma. Os troncos, que funcionam como paredes, são adornados com cogumelos e samambaias. No centro da clareira, uma lagoa dourada brilha, sobre a qual o Cajado da Vida flutua, sempre protegido pelo Guardião Dourado.

O Coração do Vale é o local onde se encontra a Árvore-Mãe e onde os seres do Vale se reúnem para deliberar livremente. Trata-se de um espaço espiritual de grande importância, respeitado por todos. Ali, os habitantes sentam-se em conjunto; a grande árvore possui raízes que percorrem grande parte do Vale e uma copa tão ampla que abriga todos sob sua sombra.

A concepção do Vale dos Salgueiros foi inspirada na junção entre uma floresta mágica, que é repleta de plantas exóticas e criaturas como fadas e trolls, e elementos da fauna e flora

brasileiras, especialmente da Mata Atlântica, da qual restam apenas 24% da área original preservada (Fundação SOS Pró-Mata Atlântica, 2025).

2.4.2 Reino Griseu

O Reino Griseu é um território medieval de estrutura monárquica e caráter diplomático. Seus súditos orgulham-se de seu rei justo e demonstram confiança na monarquia. A cultura local é diversa, influenciada pela constante passagem de estrangeiros e pela herança histórica da região.

Figura 7: Arte Conceitual “Vale”, por Estela Kazmierczak.



Fonte: Estela Kazmierczak, 2025.

A arquitetura do reino é marcada por altas muralhas de pedregulho e telhados vermelhos. As ruas e construções são feitas de pedras cinzentas e pesadas, conferindo ao ambiente uma atmosfera rígida. Os únicos elementos coloridos são os telhados, as bandeiras hasteadas e as barracas da feira.

No filme, é apresentado o centro do reino, composto pela taverna, pela praça e pela feira — áreas movimentadas por súditos, guardas e visitantes. Griseu é um importante centro diplomático que reúne pessoas de diversas partes do mundo.

O castelo destaca-se por suas torres altas e vitrais ornamentados. As paredes e pisos, todos de pedra, são decorados com tapetes, tapeçarias e molduras que retratam linhagens reais e paisagens. O salão do trono é amplo e cercado por pilastras, configurando um espaço adequado para festas e celebrações. O trono intrincado e os grandes vitrais reforçam a sensação de magnitude e soberania.

Na torre mais alta encontra-se a princesa Perla durante grande parte do filme. Seu quarto aparece brevemente: a princesa adormecida repousa em uma cama coberta por vários cobertores estampados, e o ambiente é iluminado por diversas lâmpadas, criando uma atmosfera aconchegante e angelical.

O quarto de Greta é mostrado em um momento de fragilidade e dúvida. O ambiente é frio e pesado, refletindo a dificuldade da personagem em sentir que pertence ao local. Diferentemente da torre de Perla, o quarto de Greta é simples: um espaço pequeno com móveis de madeira, uma cama no canto, um armário, uma escrivaninha com cadeira e um espelho de corpo inteiro. Há um tapete no chão, mas as paredes não possuem decoração.

O nome Griseu significa “cinza” em latim. A escolha desse nome busca representar a antiguidade do reino, sua longa história e a rigidez cultural de seus habitantes.

2.5 Tema e relevância

O tema central da obra *O Vale dos Salgueiros* aborda amizade, desafios e superação. A narrativa evidencia como pessoas diferentes podem unir-se e crescer juntas, enfrentando obstáculos que, à primeira vista, parecem impossíveis.

A trama explora a influência das emoções sobre o mundo diegético. Medo e raiva intensificam-se e geram novas emoções negativas, enquanto coragem e confiança têm o potencial de transformar o destino das personagens. Essa mensagem é especialmente relevante para pré-adolescentes, que estão descobrindo o mundo e aprendendo sobre relações e desafios, mas também para adultos, que podem identificar-se com momentos de superação e decisões difíceis.

Além disso, *O Vale dos Salgueiros* tem como objetivo apresentar uma história que inspira reflexão, crescimento pessoal e fortalecimento das relações de amizade, ao mesmo tempo em que promove impacto social significativo. A obra pode estimular conversas sobre emoções, responsabilidade nas escolhas e até mesmo sobre a construção da identidade. Para pré-adolescentes, a animação pode funcionar como incentivo à autoconfiança e à capacidade de enfrentar obstáculos respeitando, acima de tudo, a integridade dos outros e o ambiente em que vivem. Para adultos, pais e educadores, a narrativa oferece uma reflexão sobre a importância do apoio emocional e do desenvolvimento afetivo.

O impacto da entidade sombria simboliza os efeitos da devastação ambiental, intensificando-se à medida que o equilíbrio da natureza é comprometido. Assim, constrói-se uma mensagem contundente de preservação, evidenciando que a sobrevivência do Vale dos

Salgueiros depende do respeito aos recursos naturais e da conexão das personagens com a terra que habitam.

Outro ponto relevante é a contribuição da obra para o mercado audiovisual, especialmente no setor de animação independente e de conteúdo original. Diante da crescente demanda por histórias autênticas e universos bem desenvolvidos, a obra ocupa um espaço significativo, atraindo públicos diversos e agregando valor à indústria nacional.

2.6 Público-alvo

A definição do público-alvo em produções audiovisuais é um elemento central do planejamento narrativo e mercadológico, especialmente em obras de animação, cuja recepção costuma abranger múltiplas faixas etárias¹. No contexto contemporâneo, marcado pelo consumo acelerado de conteúdos digitais, vídeos de curta duração e acesso precoce às plataformas de streaming, observa-se uma reconfiguração dos hábitos de crianças e adolescentes, o que impacta diretamente a categorização e o posicionamento de obras destinadas a esse público².

Considerando que O Vale dos Salgueiros é um longa-metragem projetado para exibição em salas de cinema, adotou-se a classificação *family and kids*, categoria amplamente utilizada pela indústria para obras que podem ser apreciadas por crianças, mas que também oferecem camadas narrativas capazes de envolver espectadores adultos³. Essa classificação atende à necessidade de mediação parental, especialmente em conteúdos que abordam temas emocionais e simbólicos mais complexos. Dessa forma, o filme se direciona a dois públicos: o público primário e o secundário.

O público primário, composto por crianças e pré-adolescentes, constitui o núcleo central da recepção. Para esse grupo, a narrativa oferece uma jornada de aventura e autodescoberta ambientada em um universo fantástico, combinando elementos da tradição medieval com temas como amizade, desenvolvimento emocional e superação de desafios. Segundo Wells⁴, obras desse tipo funcionam como espaços simbólicos de experimentação emocional, permitindo que jovens espectadores explorem medos, conflitos e afetos por meio da ficção. Esse público,

¹ WELLS, Paul. *Understanding Animation*. London: Routledge, 1998.

² GELPI, Antonio; LIVRARI, Débora; SANTOS, Jullie; JAROUCHE, Lylua; DANTAS, Sergio Silva. As mudanças no consumo da geração Alpha a partir da hiperconectividade. *Revista Jovens Pesquisadores*, v. 20, n. 1 (38), jan.–jun. 2023.

³ BEUMERS, Birgit. *Animation and Contemporary Media*. London: Bloomsbury, 2021.

⁴ WELLS, Paul. *Understanding Animation*. London: Routledge, 1998.

habituação a animações como *O Menino e a Garça*⁵ (2023) e *Perlimps*⁶ (2022), tende a valorizar histórias que conciliam imaginação, sensibilidade e construção de mundo.

O público secundário, formado por adultos, pais, educadores e jovens adultos, também desempenha um papel relevante em obras classificadas como *family*. Esse grupo encontra na narrativa oportunidades de reflexão sobre temas como coragem, escolhas difíceis, responsabilidade emocional e crescimento pessoal. De acordo com Furniss⁷, a animação contemporânea frequentemente opera em múltiplos níveis de leitura, permitindo que adultos se identifiquem com camadas simbólicas e éticas que ultrapassam o entretenimento infantil. Assim, o filme pode envolver pais, educadores e profissionais ligados ao desenvolvimento infantojuvenil, oferecendo mensagens que dialogam com processos formativos de crianças e adolescentes.

2.6.3 Estratégia para alcançá-los

O foco inicial consiste em investir na distribuição como produção independente, a fim de atingir um mercado em crescimento exponencial, especialmente na América Latina. Histórias originais e culturalmente enraizadas encontram um público receptivo nesses espaços.

O marketing e as redes sociais desempenham papel essencial nesse processo. A criação de perfis no Instagram, TikTok e YouTube, com a divulgação de *teasers*, ilustrações e bastidores da produção, contribui para atrair atenção e envolver o público antes mesmo do lançamento. A colaboração com influenciadores que abordam temas relacionados à animação e ao cinema também favorece a aproximação com espectadores que já demonstram interesse nesse tipo de conteúdo.

Além disso, busca-se estabelecer parcerias com plataformas de streaming, como Netflix, Amazon Prime Video e Disney+, que constantemente procuram novos conteúdos originais para seus catálogos. Essa estratégia contribui para ampliar a visibilidade da obra e alcançar um público global.

⁵ IMDB.com, Inc. *O Menino e a Garça*, 2023. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt6587046/>.

⁶ IMDB.com, Inc. *Perlimps*, 2022. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt14817802/>.

⁷ FURNISS, Maureen. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. Revised Edition. London: John Libbey, 2016.

2.7 Justificativa

Segundo Maia (2021), “o grande poder do cinema de resistir e de criar histórias que confrontam essa hegemonia não virá de Hollywood, mas do cinema independente e experimental, que enfrenta a indústria.”

O projeto fundamenta-se na necessidade de evidenciar amizades femininas que possam representar diversas experiências e oferecer identificação ao público jovem. A narrativa também busca abordar a importância da saúde mental, estimulando a autoconfiança e valorizando o respeito às diferenças.

Considerando a escassez de representações positivas de amizades femininas na mídia, a criação de uma animação que destaque protagonistas mulheres, bem como temas relacionados ao crescimento pessoal, às emoções complexas e ao processo de desconstrução de preconceitos aprendidos, revela-se de extrema relevância.

2.7.1 Justificativa temática

A obra também propõe uma reflexão sobre a preservação ambiental, evidenciando as consequências negativas das ações impensadas de seres humanos que invadem áreas florestais e destacando a necessidade de equilíbrio entre natureza e sociedade. Optou-se por representar essa temática por meio da inspiração na Mata Atlântica, devido à proximidade afetiva e geográfica das autoras com esse bioma.

A escolha de incorporar elementos de brasilidade ao projeto ocorreu de forma espontânea e natural, motivada pelo desejo de promover identificação cultural. Embora a brasilidade seja um valor buscado nacionalmente, reconhece-se que ela pode representar um desafio para a internacionalização do projeto. Considerando esse aspecto, foram integrados elementos naturais e simbólicos que dialogam com a narrativa lúdica e fantasiosa da obra.

Ao longo da história, observam-se aspectos da fauna e da flora brasileiras integrados ao universo fantástico. O Guardião Dourado, personagem responsável por proteger o Cajado da Vida, é representado como um mico-leão-dourado, espécie ameaçada de extinção. Também são apresentados animais como quero-queros, tatus, antas e joões-de-barro. A combinação entre elementos imaginários e reais contribui para a verossimilhança do mundo narrativo, reforçando a construção de uma floresta diversa e concreta.

Segundo dados da SOS Mata Atlântica (2024), “hoje restam apenas 24% da floresta que existia originalmente, sendo que apenas 12,4% são florestas maduras e bem preservadas. É preciso monitorar e recuperar a floresta, além de fortalecer a legislação que a protege.”

2.8 Roteiro

O Roteiro está presente no Anexo C.

2.9 Plano de redução de danos

A graphic novel é uma história em quadrinhos publicada em formato de livro, com começo, meio e fim, e geralmente apresenta uma narrativa e um universo mais estruturados do que os das HQs tradicionais. Enquanto a captação de recursos para a obra ainda está em andamento, o lançamento de uma graphic novel demonstra ao público que o universo de O Vale dos Salgueiros possui uma narrativa forte, atraente e consistente, contribuindo para a construção de uma base de fãs antes mesmo da estreia do filme. A novel também pode funcionar como uma ferramenta para aumentar a credibilidade diante de investidores interessados e pode ser um elemento relevante durante a avaliação de júris em editais.

Como exemplo de longas-metragens de sucesso que nasceram a partir de *graphic novels* incluem *Scott Pilgrim vs. The World* (Edgar Wright, 2010)⁸, que se tornou uma IP de sucesso, conteúdo uma série de game no mesmo universo; *Watchmen: O Filme* (Zack Snyder, 2009)⁹, adaptada para filme e série e também *Persépolis* (Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud, 2007)¹⁰, adaptação da obra de Marjane Satrapi, que conquistou prêmios em *Cannes* e foi indicada ao Oscar.

⁸ IMDB.com, Inc. Scott Pilgrim Contra o Mundo, 2010. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt0446029/> Acesso em: 05/12/2025.

⁹ IMDB.com, Inc. Watchmen: O Filme, 2009. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt0409459/> Acesso em: 05/12/2025.

¹⁰ IMDB.com, Inc. Persépolis, 2007. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt0808417/> Acesso em: 05/12/2025.

Figura 8: Universo Transmídia de Scott Pilgrim.



Fonte: Montagem de Scott Pilgrim feito pelas autoras, 2025.

Construir um público fiel também é útil por mais alguns motivos, além de facilitar os motivos de captação por aumentar a credibilidade do projeto. Caso seja necessário doação via *crowdfunding*, o público pertence ao projeto desde o começo podendo apoiar e conquistar marcas melhores. Além disso, vemos uma baixa demanda de telespectadores de filmes brasileiros nas salas de cinema, especialmente por animação. A divulgação não é efetiva e o público escasso, na maioria dos casos. Uma exceção é *O Menino e o Mundo*, que estava na campanha para o Oscar. Já tendo uma *fan base* consolidada, podemos não só atingir um público maior como planejar com maior precisão a expectativa de público alcançado.

2.10 Plano transmidiático

O Plano Transmídia de O Vale dos Salgueiros visa garantir uma imersão total em seu universo, permitindo que fãs explorem a história através de múltiplos formatos. Cada plataforma funciona como um ponto de conexão, fortalecendo a experiência sem perder a sua essência.

2.10.1 Série

A série será uma animação 2D, de caráter episódico e serializado, na qual se acompanham as duas protagonistas após os acontecimentos apresentados no filme, momento em que ambas se tornam Exploradoras Oficiais do Reino Griseu. Dessa forma, cada episódio apresenta uma missão a ser cumprida por Greta e Naia, ampliando a compreensão do universo

ficcional e contribuindo para a construção de uma narrativa complexa, composta por diversas culturas. Paralelamente, as protagonistas enfrentam desafios típicos da pré-adolescência, desenvolvendo um arco narrativo que reforça a temática central da amizade.

Além da narrativa central, a série terá uma integração direta com o game, trazendo missões inspiradas em episódios específicos. Dessa forma, os jogadores poderão vivenciar eventos fundamentais da história, explorando o universo do Vale de maneira interativa e expandindo ainda mais a experiência transmídia.

2.10.2 Jogo RPG

O jogo será um RPG de ação e aventura, oferecendo modos *single player* e cooperativo, permitindo que os jogadores optem por explorar individualmente ou em conjunto com outros participantes. O título estará disponível para PC, consoles e dispositivos móveis, garantindo acesso em diferentes plataformas e ampliando seu alcance.

O objetivo principal do jogo consiste em explorar O Vale dos Salgueiros, desvendar seus segredos e restaurar o equilíbrio perdido, enfrentando desafios que influenciam diretamente o destino da região. Cada jogador terá a possibilidade de impactar o mundo ao redor por meio de suas decisões, tornando a experiência mais envolvente e personalizada.

A jogabilidade permitirá a escolha entre três personagens principais, Greta, Naia e o Guardião Dourado, cada um com habilidades distintas que influenciam as mecânicas do jogo. O sistema de escolhas morais integra-se à narrativa, fazendo com que as ações dos jogadores afetem o Vale de maneira positiva ou negativa, alterando o desenvolvimento da história.

2.10.3 Argumento de conteúdo

No filme, a narrativa principal será apresentada, estabelecendo o universo, os personagens centrais e o conflito com Muruh. A série animada expandirá essa história, aprofundando o desenvolvimento dos personagens e explorando *spin-offs* que complementam o enredo original. Por fim, no jogo RPG, a experiência será imersiva, permitindo que os jogadores interajam diretamente com a floresta e enfrentem seus desafios, ampliando a conexão com o universo da franquia.

2.11 Bíblia de vendas

A bíblia de venda, ou *pitch bible*, é um material promocional destinado a apresentar o universo e a narrativa desenvolvida na obra. Na elaboração desse documento, buscou-se o esclarecimento narrativo, descrevendo os personagens e seus objetivos, desafios e características, bem como a premissa central do projeto. Ao final, foi incluído o cronograma de difusão, com o intuito de evidenciar o potencial de franquia e o planejamento a longo prazo.

No Anexo D está inserida a bíblia de venda desenvolvida por Ana Giuriati e Estela Kazmierczak.

2.12 Justificativa técnica e artística

A escolha das técnicas planejadas para a realização do longa-metragem foi orientada pela busca do equilíbrio entre qualidade artística e otimização produtiva. Para *O Vale dos Salgueiros*, foram adotadas técnicas de animação 3D para os cenários, além de 2D *full animation* e 2D *cut-out* para os personagens.

A decisão de incorporar o 3D fundamenta-se na eficiência. A modelagem tridimensional permite alcançar uma ampla variedade de formas, podendo inclusive ser integrada visualmente ao 2D pintado. Em uma narrativa ambientada na natureza, o uso do 3D nos cenários mostrou-se estratégico, considerando a facilidade de animar elementos naturais, como grama, rios, vento e flores, em comparação ao mesmo processo realizado em 2D com qualidade e estética equivalentes.

Durante os testes de arte desenvolvidos para a bíblia, ainda que se tratassem apenas de *concepts*, foi possível estimar a proporção ideal entre as técnicas planejadas. O resultado obtido indica a utilização aproximada de 60% de animação 2D e 40% de animação 3D.

A tendência atual na indústria de longas-metragens de animação é a combinação entre 2D e 3D, especialmente quando o 2D é aplicado de forma estilizada sobre o 3D, como observado em produções de grande impacto, tais como *Homem-Aranha: No Aranhaverso* (Peter Ramsey, Bob Persichetti e Rodney Rothman, 2018)¹¹, *Gato de Botas 2: O Último Pedido* (Joel

¹¹ IMDB.com, Inc. **Homem-Aranha: No Aranhaverso**, 2018. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt4633694/> Acesso em: 05/12/2025.

Crawford, 2022)¹² e *Nimona* (Troy Quane e Nick Bruno, 2023)¹³. Já em *O Vale dos Salgueiros*, busca-se explorar essa integração de maneira distinta, priorizando uma fusão contínua entre as técnicas, sem delimitações visuais claras sobre onde uma termina e a outra se inicia.

Uma referência de estilo artístico que apresenta uma combinação semelhante de técnicas é *Klaus* (PABLOS, 2019). O filme utiliza predominantemente técnicas de animação 2D, enquanto o elemento 3D é empregado como recurso de otimização. Em entrevista concedida à *Insider*, Sergio Pablos afirma: “Eu nunca enxerguei 3D como uma evolução do 2D. Eu vi uma divisão: agora há uma nova forma de fazer animação”. Assim, as duas técnicas não apenas podem coexistir em um mesmo projeto, como também, quando integradas de forma estratégica, são capazes de gerar um visual expressivo e autêntico.

Para os personagens, optou-se pelo uso de animação *tradigital* e *cut-out*. O termo *tradigital* refere-se ao emprego de tecnologias digitais para auxiliar o artista de animação tradicional — ou *full animation* — caracterizada pelo desenho quadro a quadro. Já o termo *cut-out* diz respeito à técnica de animação por recortes, que exige personagens com *rigs* completos. Em ambas as técnicas, é essencial o uso de mesas digitalizadoras e de uma licença do software Toon Boom Harmony. A escolha entre uma técnica e outra depende da complexidade de cada cena. Embora o processo de animação *full* seja mais trabalhoso, oneroso e demorado, considera-se que o investimento se justifica pelo impacto emocional e pela elevada qualidade artística que essa abordagem proporciona, resultando em movimentos mais dinâmicos. Para cenas menos movimentadas ou de menor complexidade, a técnica *cut-out* será priorizada.

2.13 Planejamento de pipeline

O pipeline de *O Vale dos Salgueiros* foi planejado para garantir eficiência técnica e criativa em todas as etapas de desenvolvimento e produção, com o apoio de ferramentas de gestão de equipes, organização de arquivos, definição de etapas e separação de processos. Essa estrutura otimiza a integração entre as áreas criativas e executivas.

O planejamento envolveu a definição dos fluxos de tarefas, cronogramas e responsabilidades, utilizando a plataforma Monday para a gestão de atividades e o Notion para documentação e organização interna. A gestão criativa e técnica foi estruturada com o apoio do

¹² IMDB.com, Inc. *Gato de Botas 2: O Último Pedido*, 2022. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt3915174/> Acesso em: 05/12/2025.

¹³ IMDB.com, Inc. *Nimona*, 2023. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt19500164/> Acesso em: 05/12/2025.

Notion, que abrigou a biblioteca de documentos, como roteiros, Bíblia de Venda e *concepts*, e do Monday, responsável pelo controle das entregas e pelo acompanhamento dos prazos.

Além dessas funções, o Notion oferece ferramentas baseadas em inteligência artificial que auxiliam na otimização dos processos, como geração automática de resumos, sugestões de melhorias textuais e organização inteligente de dados. Essas funcionalidades ampliam a eficiência da equipe, permitindo maior agilidade na revisão de materiais e na adaptação de conteúdos para diferentes formatos de apresentação, aspecto essencial em projetos como O Vale dos Salgueiros.

Também foi incorporado o uso da plataforma Canva como recurso complementar para a criação da Bíblia de Venda, de fluxogramas explicativos e de materiais gráficos de apresentação durante o Desenvolvimento 1, prevendo-se sua utilização contínua no Desenvolvimento 2. O Canva possibilita a elaboração de layouts visuais claros e atrativos, fundamentais para a comunicação do projeto em eventos de pitching e em ações de difusão cultural.

A comunicação entre os núcleos foi estruturada via Discord, com canais específicos por área, enquanto o compartilhamento de arquivos foi realizado por meio do Google Drive, garantindo acesso remoto e controle de versões.

As etapas de pré-produção, produção e pós-produção de O Vale dos Salgueiros foram planejadas com o uso integrado de diferentes softwares, de modo a assegurar qualidade técnica e coesão estética. O pacote Adobe será utilizado em funções específicas: o Photoshop para a criação de *concepts* de cenários e personagens; o Illustrator para a vetorização dos personagens, etapa fundamental para o desenvolvimento dos rigs no Toon Boom Harmony; o After Effects para a adição de efeitos visuais e para a composição entre cenários 3D e animações 2D; e o Premiere para ajustes finais, incluindo a edição do animatic. No campo da animação 2D, o Toon Boom Harmony será empregado tanto para animação cut-out quanto para animação full, enquanto o Storyboard Pro será utilizado para o desenvolvimento e organização do storyboard.

Na dimensão 3D, o Blender será responsável pela criação dos cenários e pela execução dos shots, seguindo a estrutura narrativa definida no storyboard. Essa combinação de ferramentas assegura um pipeline híbrido, capaz de integrar técnicas tradicionais e digitais, ampliando a expressividade visual e a eficiência produtiva da obra.

Por fim, o armazenamento e a segurança dos arquivos foram garantidos por meio de backups semanais no Google Drive, cópias físicas em HD externo e redundância em nuvem via OneDrive e Dropbox. Esse pipeline foi concebido para acompanhar o crescimento do projeto desde o desenvolvimento inicial até a divulgação final da obra.

2.14 Estruturação e treinamento de equipe

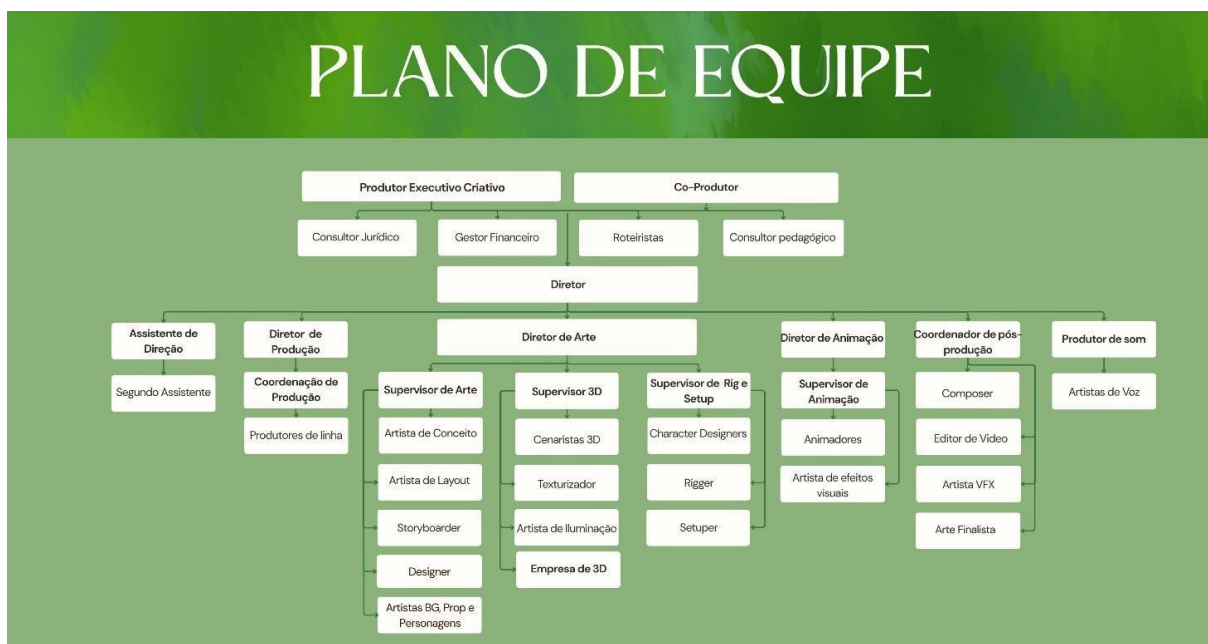
A produção de um longa-metragem apresenta, com frequência, alta rotatividade de artistas, o que exige estratégias eficientes de integração e manutenção da consistência artística. Considerando esse cenário, foi desenvolvido um plano de treinamento destinado a facilitar a adaptação de novos integrantes, garantindo um processo de acolhimento gradual, organizado e alinhado às diretrizes estéticas e técnicas da obra.

No início do projeto, será realizado um treinamento introdutório com a equipe primária. Esse material será gravado e disponibilizado posteriormente para novos colaboradores, assegurando uniformidade nas orientações. Os supervisores de cada departamento serão responsáveis tanto por acolher os novos integrantes quanto por apresentar o conteúdo inicial, esclarecer dúvidas e acompanhar os primeiros passos no fluxo de trabalho. Para funções que exigem conhecimentos técnicos específicos, serão reservados alguns dias adicionais para estudo e prática dos materiais necessários.

A primeira fase do treinamento consiste em *workshops* internos voltados à narrativa infantojuvenil. Em encontros posteriores, os temas abordarão animação híbrida em 2D e 3D, bem como o uso de ferramentas técnicas essenciais ao pipeline. Além disso, serão promovidas reuniões de alinhamento e consultorias externas especializadas no uso dos softwares Photoshop, Blender e Toon Boom Harmony, garantindo que toda a equipe esteja apta a operar as ferramentas adotadas pela produção.

É igualmente fundamental que cada integrante compreenda seu papel na cadeia de produção, assegurando clareza sobre responsabilidades, hierarquia e fluxo de comunicação. A seguir, apresenta-se uma imagem ilustrativa que demonstra essa estrutura organizacional.

Figura 9: Organograma Plano de Equipe.



Fonte: Desenvolvido pelas autoras, 2025.

2.15 Orçamento e cronograma de execução físico-financeiro

O orçamento e o cronograma foram organizados de modo a evidenciar cada etapa do processo de criação do longa-metragem, considerando as necessidades específicas de cada fase da obra. O planejamento, a estimativa orçamentária e a estruturação do cronograma foram elaboradas com base nas planilhas desenvolvidas e fornecidas pela produtora executiva criativa Fernanda Carvalho. As figuras desta seção também estão disponíveis nos Anexos E e F.

2.15.1 Desenvolvimento 1

Para o desenvolvimento 1, optou-se por dividir o processo em duas etapas distintas. A primeira corresponde à elaboração deste Trabalho de Conclusão de Curso; a segunda refere-se ao aprimoramento da base conceitual, do roteiro e da bíblia de venda.

A decisão de separar o desenvolvimento em duas fases foi motivada tanto pelo prazo estabelecido para a entrega da monografia quanto pela possibilidade de inscrever o projeto em editais de desenvolvimento, o que pode viabilizar recursos financeiros e impactar diretamente a qualidade dos materiais produzidos.

Esta etapa foi estruturada a partir dos requisitos estabelecidos para este trabalho de conclusão de curso, considerando tanto os objetivos pedagógicos quanto as demandas práticas de um projeto audiovisual profissional. Dessa forma, concentrou-se na construção de uma base

narrativa sólida, no desenvolvimento dos personagens e de seus arcos emocionais, bem como no planejamento de execução da obra, buscando garantir qualidade técnica e alinhamento com o mercado audiovisual nacional.

Para assegurar maior precisão no orçamento e no cronograma, o primeiro passo consistiu na realização de uma decupagem completa do roteiro, conforme demonstrado a seguir.

Figura 10: Decupagem de Dificuldade das Cenas.

DECUPAGEM DE CENAS					
Cena	Dificuldade	Descritivo	Cena	Dificuldade	Descritivo
1	3	Casper mais novo no Vale.	26	3	Casper e Escudeiros passando dificuldades.
2	4	Apresentação do Reino Griseu.	27	5	Onda de Tatus.
3	3	Apresentação Perla e Greta.	28	2	Meninas passam a noite em uma Caverna.
4	2	Perla ajuda súditos.	29	1	Princesa adormecida.
5	1	Tenda. Apresentação Casper.	30	2	Meninas acordam e seguem jornada.
6	5	Discurso na Praça.	31	3	Muruh possui Casper.
7	2	Muruh acorda.	32	1	Clareira. Formigas.
8	2	Perla desmaia.	33	4	Clareira. Lobo Esquiu.
9	1	Povo de luto pela princesa Perla.	34	4	Briga. Casper Empurra Greta.
10	1	Curandeiros buscam cura.	35	2	Sonho com Perla.
11	2	Rei conta do Cajado da Vida.	36	2	Riacho. Greta acorda.
12	2	Quarto da Greta.	37	3	Árvore-Mãe.
13	1	Greta entra no Vale dos Salgueiros.	38	3	Sonho. Muruh.
14	2	Muruh ganha força.	39	2	Conversa Emotiva.
15	3	Greta entra no Vale pela primeira vez.	40	3	Segundo encontro com Lobo Esquiu.
16	3	Proscrição acompanha Casper até o Vale.	41	4	Abrem os Três Salgueiros Entrelaçados.
17	5	Reunião dos habitantes do Vale.	42	5	Luta Final.
18	3	Meninas se conhecendo pela primeira vez.	43	5	Derrotam Muruh.
19	2	Colmeia.	44	4	Lobos ajudam a voltar para casa.
20	4	Formigueiros.	45	4	O Vale está vivo e alegre.
21	2	Proposta de apoio.	46	4	Tatus ajudam a voltar para casa.
22	1	Cipós.	47	4	Quero-quero ajudam a voltar para casa.
23	2	Pinheiros, esquilos.	48	2	Comemoração no Castelo
24	3	Naia e Greta concordam em se ajudarem.	49	3	Festa no Castelo.
25	4	Precisam atravessar o rio.	50	2	Meninas felizes brincando.

Fonte: Ana Giuriati, 2025.

Foi elaborada uma tabela que representa o nível de dificuldade de cada cena do roteiro. Essa versão foi construída com base na segunda versão deste TCC, e o mesmo procedimento será retomado no Desenvolvimento 2, já com a versão final do roteiro, a fim de garantir maior precisão no planejamento.

Além disso, foram contabilizados outros aspectos relevantes da narrativa, que influenciam diretamente o orçamento e o cronograma:

Figura 11: Tabela Quantidade de Cenários.

Cenário	qtde v/c	Descritivo
Cenários		
Reino	6	Reino, Ruas, Feira, Praça, Tenda, Taverna.
Castelo	6	Corredor Torre, Salão do Trono, Corredor Salão, Quarto da Guerreira, Muralhas do Reino, Torre da Princesa.
O Vale dos Salgueiros	25	Vale, Profundezas do Vale, Divisa do Sul, Divisa do Norte, Coração do Vale, Caminho 1, Trilha, Formigueiros, Encruzilhada, Passagem, Pinheiros, Rio, Caminho 2, Caminho de Terra, Colina, Colina Alagada, Caminho 3, Clareira, Riacho, Caminho 3, Três Salgueiros Entrelaçados, Clareira Mágica, Árvore, Gramma, Rio 1.
Total	37	

Fonte: Desenvolvido por Ana Giuriati com base na planilha de Fernanda Carvalho, 2025.

Foram contabilizados 37 cenários ao todo, distribuídos entre as 58 cenas do longa-metragem. A maior parte deles é utilizada em cenas únicas, sendo que apenas 16 reaparecem ao longo da narrativa. Essa distribuição está diretamente relacionada ao percurso linear das protagonistas, que se deslocam do ponto A até o ponto B, ou seja, da divisa do Vale até os Três Salgueiros Entrelaçados. Os cenários desempenham um papel fundamental na obra, uma vez que o próprio Vale funciona como um personagem, dada a relevância da fauna e da flora para a construção narrativa.

Figura 11.5: Tabela Quantidade de Props.

Props	qtdev/c	Descritivo
Objetos		
Planta Caneleira	1	Ato 2.
Espada da Guerreira	1	Todos os atos.
Luva da Guerreira	2	Atos 3 e 4.
Cajado da Vida	1	Atos 3 e 4.
Bandeiras	5	Ato 2, Cena 2 - 1 para cada soldado da prossição.
Nozes	2	Ato 1.
Armadura da Guerreira	1	Ato 2.
Lança do Capitão	1	Atos 3 e 4.
Bastão do Guardião Dourado	1	Ato 4.
Cipós	5	Atos 2 e 4.
Trombeta	4	Ato 2, Cena 2 e Ato 4.
Tochas dos protestantes	6	Ato 1.
Total	30	

Fonte: Desenvolvido por Ana Giuriati com base na planilha de Fernanda Carvalho, 2025.

Também foram contabilizados os *props* e *assets* de cena, totalizando 30 elementos.

Figura 12: Tabela Quantidade de Personagens.

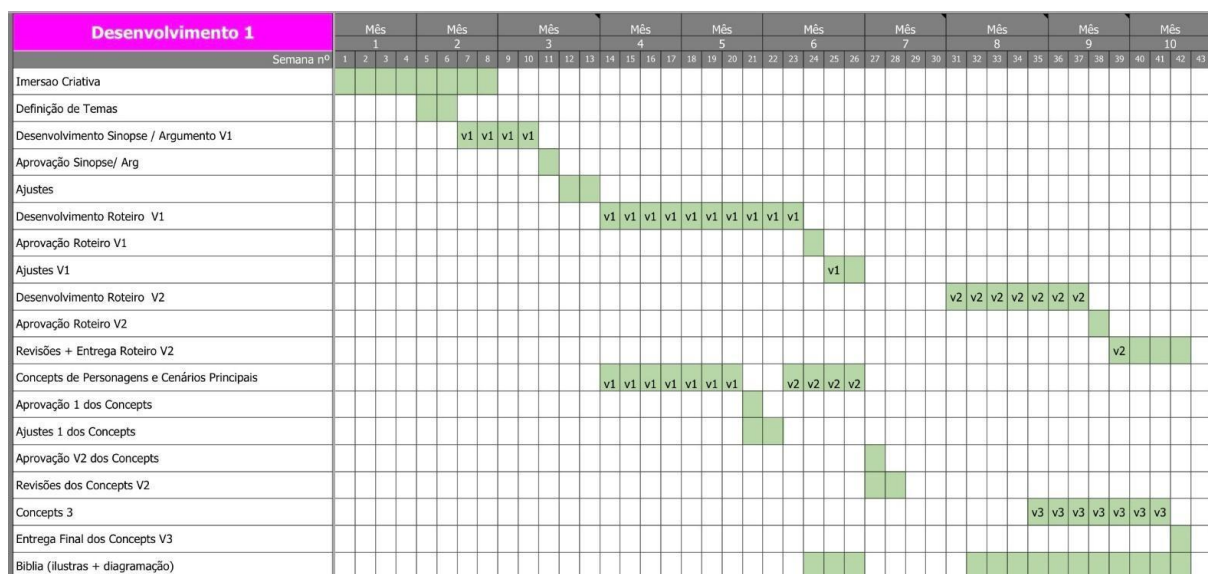
Personagens	qtde	Descritivo
Principais	4	Guerreira e Ninfa Capitão e Muruh
Secundários	3	Guardião Dourado, Rei, Princesa
<i>Figurantes</i>	11	Rebelde 1, Súdito 1, Rebelde 2, Rebelde 3, Líder da Guarda, Súdito 2, Criança Rebelde 4, Súdito 3, Súdito 4, Súdito 5
<i>Multidões/Grupos</i>	10	Nativos, Extranqueiros, Comerciantes, Maqos, Guardas, Crianças, Rebeldes Médicos, Cavaleiros, Músicos
Criaturas do Vale		
<i>Falam</i>	11	3 Fadas, Troll, Bem Te Vi, Porco Espinho, Jabuti, Anta, Camaleão, Tatu 1 Tatu 2.
<i>Não Falam</i>	18	2 Cavalos, Coelho, 3 Libélulas, 2 Esquilos, 5 Sapos, Coruja, Lobo Esquilo, Gambá, 2 Lobos.
<i>Multidões/Grupos</i>	11	Animais no Coração do Vale, Tatus, Quero-Quero Gigantes, Abelhas, Insetos Passarinhos, Girinos, Formigas, Peixes, 2 Borboletas
Total	68	

Fonte: Desenvolvido por Ana Giuriati com base na planilha de Fernanda Carvalho, 2025.

No que diz respeito aos personagens, identificou-se um total de sessenta e oito personagens e grupos. Entre eles, quatro são protagonistas e cinco são personagens secundários de maior relevância. Doze personagens secundários pertencem ao Reino Griseu, sendo humanos que desempenham funções específicas. Os demais trinta personagens aparecem exclusivamente no Vale dos Salgueiros e foram classificados de acordo com sua participação vocal: personagens falantes e não falantes. Além disso, foram identificados 21 grupos distintos, compostos por multidões que se movimentam e emitem som, mas que não exigem o mesmo nível de detalhamento artístico destinado aos personagens individuais.

No primeiro desenvolvimento, o cronograma foi estruturado com base no prazo estipulado para este TCC, compreendido entre março de 2025 e o final do mesmo ano. Dentro desse período, foram destinados dois meses para a imersão criativa, um mês para a elaboração do argumento e dois meses e meio para o desenvolvimento do roteiro. A etapa de *concept art* demandou um mês e meio, enquanto a criação da bíblia de venda exigiu aproximadamente três semanas. Em razão da natureza acadêmica do trabalho, essa fase envolveu revisões constantes, com retornos frequentes a etapas previamente concluídas, movimento característico apenas deste primeiro desenvolvimento.

Figura 13: Cronograma Desenvolvimento 1.



Fonte: Desenvolvido por Ana Giuriati com base na planilha de Fernanda Carvalho, 2025.

Os resultados do Desenvolvimento 1 incluem a versão 2 do roteiro, a versão 2 da bíblia de venda e esta monografia. Para o Desenvolvimento 2, está previsto o aprimoramento desses materiais, resultando na versão 4 do roteiro, na versão 4 da bíblia de venda e na elaboração de uma bíblia técnica.

2.15.2 Desenvolvimento 2

O Desenvolvimento 2 foi estruturado considerando a possibilidade de captação de recursos por meio de editais específicos para essa etapa. O valor estimado é de R\$554.690,00 (quinhentos e cinquenta e quatro mil, seiscentos e noventa reais), para um período de seis meses de execução. O orçamento detalhado apresenta a forma como os custos serão distribuídos ao longo desse processo.

Figura 14: Orçamento Desenvolvimento 2.

Itens	Descrição dos Itens	qtde unid/s	unidade	qtde item	Valor unitário	Sub-Total	Total
1	Desenvolvimento 2 de Projeto						554.690,00
1.1	Roteiro					190.700,00	
1.1.1	Chefe de roteiros e cessão	5,5	meses	1	12.000,00	66.000,00	
1.1.2	Roteiristas e cessão de direitos sobre roteiro	5,5	meses	3	7.000,00	115.500,00	
1.1.3	Consultor pedagógico	2	roteiros	1	4.000,00	8.000,00	
1.1.4	Traduções ingles argumentos e roteiros	1	verba	1	1.200,00	1.200,00	
1.2	Arte					170.500,00	
1.2.1	Desenvolvimento do universo estético - dir arte	5,5	meses	1	10.000,00	55.000,00	
1.2.2	Desenvolvimento do universo estético - concept artists	4,5	meses	3	7.000,00	94.500,00	
1.2.3	Artistas 3D	1,5	meses	2	7.000,00	21.000,00	
1.3	Promoção					49.490,00	
1.3.1	Impressão de materiais	1	verba	1	4.000,00	4.000,00	
1.3.2	Making of	1	verba	1	12.000,00	12.000,00	
1.3.3	Redes sociais	1	verba	1	20.000,00	20.000,00	
1.3.4	Bíblia de Vendas	1	verba	1	3.000,00	3.000,00	
1.3.5	Despesas Extras	1	verba	1	5.000,00	5.000,00	
1.3.6	Softwares e Plataformas	6	meses	1	915,00	5.490,00	
1.4	Equipe					144.000,00	
1.4.1	Produtor Executivo Criativo	6	meses	1	12.000,00	72.000,00	
1.4.2	Assistente Executivo Criativo	6	meses	1	6.000,00	36.000,00	
1.4.3	Ass. Direção	6	meses	1	6.000,00	36.000,00	
1.4.4	Direção Geral	6	meses	1	10.000,00	60.000,00	

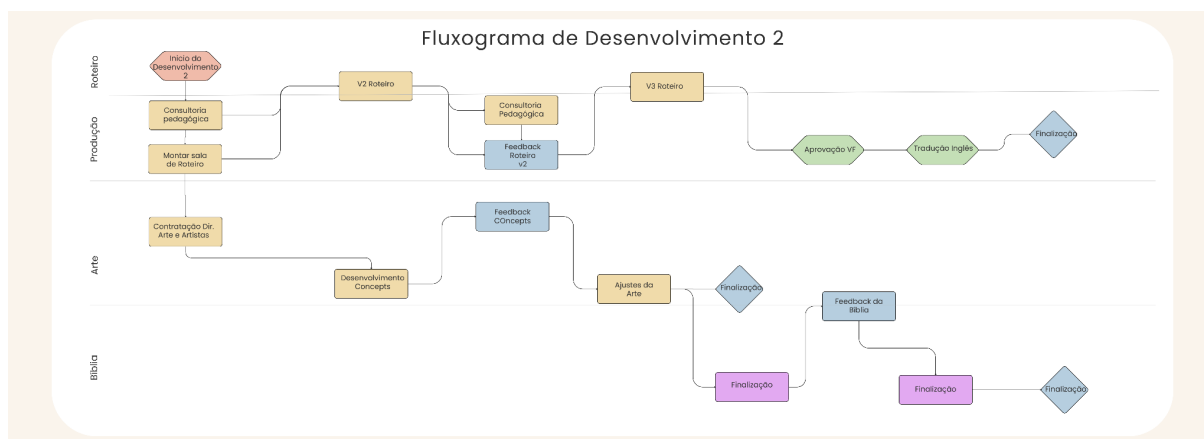
Fonte: Desenvolvido por Ana Giuriati com base na planilha de Fernanda Carvalho, 2025.

Para alcançar o objetivo de produzir a terceira e a quarta versões do roteiro, está prevista a formação de uma sala de roteiro virtual composta por três roteiristas, sob a liderança de um roteirista-chefe, além da realização de duas sessões de consultoria pedagógica. Paralelamente, na área de arte, será contratado um diretor de arte experiente, responsável por supervisionar uma equipe formada por três artistas de conceito e dois artistas 3D. Juntos, esses profissionais serão responsáveis pela elaboração da bíblia de venda e da bíblia técnica.

Há também uma verba destinada especificamente à bíblia de venda, contemplando a contratação de um designer gráfico para auxiliar na diagramação e finalização do material. Os custos de impressão e outras despesas adicionais foram planejados considerando a participação em eventos de mercado, incluindo gastos com ingressos e transporte.

Para a gestão da equipe, serão destinados R\$915,00 (novecentos e quinze reais) mensais para a contratação de softwares e plataformas essenciais ao fluxo de trabalho, entre eles: o Pacote Adobe, especialmente para uso do Photoshop e After Effects, o Monday na categoria Padrão e uma conta Google também na categoria Padrão.

Figura 15: Fluxograma Pré-Produção.



Fonte: Estela Kazmierczak, 2025.

Durante essa etapa, uma verba de R\$32.000,00 (trinta e dois mil reais) será reservada para ações de promoção e marketing. O planejamento inclui a produção de *making ofs* que serão publicados posteriormente nas redes sociais, com o objetivo de registrar o início do processo criativo e gerar engajamento com o público.

Tanto o produtor executivo criativo quanto o diretor geral contarão com o apoio de um assistente, recebendo remuneração proporcionalmente menor em relação às etapas posteriores, uma vez que esta fase ainda corresponde ao desenvolvimento.

O objetivo central desta etapa é produzir materiais comerciais de alta qualidade para apresentação em eventos de mercado, no formato de *pitching*, além de estabelecer parcerias estratégicas com empresas do setor.

Figura 16: Cronograma Desenvolvimento 2.

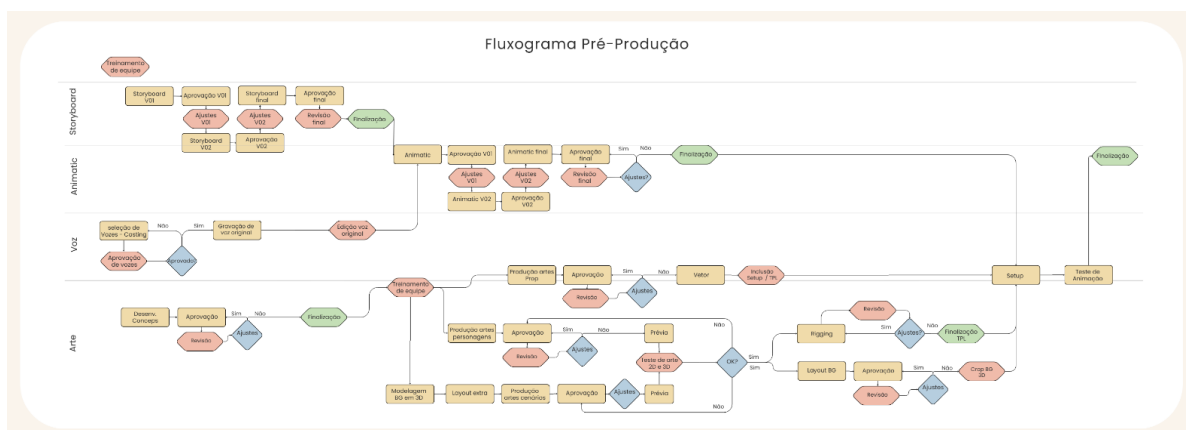
Desenvolvimento 2	Mês																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
Semana nº	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
Consultoria Pedagógica (tema + roteiro + concepts)																										
Revisão + Novos Ajustes do Roteiro V2																										
Aprovação V3																										
Revisão V3 + Entrega Roteiro VF																										
Aprovação VF																										
Tradução da VF para o inglês																										
Desenvol. 2 de Concepts; Revisão de Personagens e Cenários Principais + person. extras cenários props																										
Aprovação																										
Ajustes																										
Aprovação Concepts Finais																										
Arte 3D																										
Aprovação 3D																										
Ajustes 3D																										
Aprovação 3D																										
Bíblia 2 (ilustrar + diagramação)																										
Aprovação																										
Ajustes e aprovação da Bíblia																										

Fonte: Desenvolvido por Ana Giuriati com base na planilha de Fernanda Carvalho, 2025.

2.15.3 Pré-produção

A pré-produção é a etapa em que as ideias são concretizadas. Para essa fase, estimou-se um processo com duração de 28 semanas, envolvendo um total de 78 profissionais que ingressam no projeto em momentos e funções distintas.

Figura 17: Fluxograma Pré-Produção.



Fonte: Estela Kazmierczak, 2025.

Foi elaborado um fluxograma que apresenta os processos necessários para a conclusão dessa etapa, considerando as possíveis revisões e ajustes ao longo do percurso. Todos os fluxogramas também estão disponíveis no Anexo G.

Figura 18: Orçamento Pré Produção.

2	Pré-Produção						2.515.623,87
2.1	Equipe					1.703.500,00	
2.1.1	Produtor Executivo Criativo	6,5	meses	1	18.000,00	117.000,00	
2.1.2	Assistente Executivo Criativo	6,5	meses	1	3.500,00	22.750,00	
2.1.3	Coordenação de Produção	6,5	meses	1	10.000,00	65.000,00	
2.1.4	Ass de produção	6,5	meses	1	3.500,00	22.750,00	
2.1.5	Direção Geral	6,5	meses	1	15.000,00	97.500,00	
2.1.6	Ass de direção	6,5	meses	1	8.000,00	52.000,00	
2.1.7	Estagiário de direção	6,5	meses	1	1.500,00	9.750,00	
2.1.8	Dir de Arte	6,5	meses	1	12.000,00	78.000,00	
2.1.9	Concept Artist	3	meses	7	8.000,00	168.000,00	
2.1.10	Cenários 3D Modelagens - Outra Empresa	4	meses	1	30.000,00	120.000,00	
2.1.11	Ilustradores Cenaristas - equipe 1	3	meses	8	7.000,00	168.000,00	
2.1.12	Ilustradores Cenaristas - equipe 2 e 3	2	meses	8	7.000,00	112.000,00	
2.1.13	Ilustrador Personagens - equipe 1	3	meses	8	6.000,00	144.000,00	
2.1.14	Ilustrador Personagens - equipe 2 e 3	2	meses	8	6.000,00	96.000,00	
2.1.15	Ilustrador Props- equipe 1	2	meses	3	4.500,00	27.000,00	
2.1.16	Ilustrador Props- equipe 2 e 3	1	meses	6	4.500,00	27.000,00	
2.1.17	Supervisor de Cenários	3	meses	1	8.000,00	24.000,00	
2.1.18	Supervisor de Personagens e Props	2,5	meses	1	10.000,00	25.000,00	
2.1.19	Coordenador de arte	6,5	meses	1	12.000,00	78.000,00	
2.1.20	Ass de coordenação de arte	6,5	meses	1	3.500,00	22.750,00	
2.1.21	Storyboarder	5	meses	5	6.000,00	150.000,00	
2.1.22	Animatic	2	meses	1	6.000,00	12.000,00	
2.1.23	Supervisor de story board e animatic	6,5	meses	1	10.000,00	65.000,00	
2.1.24	Supervisor de Rigging	1	meses	1	5.000,00	5.000,00	
2.1.25	Traço	1	meses	4	2.000,00	8.000,00	
2.1.26	Rigging Senior	1	meses	3	3.200,00	9.600,00	
2.1.27	Rigging Pleno	1	meses	2	2.000,00	4.000,00	
2.2	Equipamentos					507.450,00	
2.2.1	Computadores story board e animatic	6,5	meses	7	1.000,00	45.500,00	
2.2.2	Computadores arte	6,5	meses	68	1.000,00	442.000,00	
2.2.3	Mesas Wacom Bamboo	57	unidade	1	350,00	19.950,00	
2.3	Material Sensível					127.573,87	
2.3.1	Hds	1	hds	1	1.500,00	1.500,00	
2.3.2	Licenças de softwares para arte	6,5	meses	58	300,00	113.100,00	
2.3.3	Licenças Story board Pro	6,5	meses	7	285,14	12.973,87	
2.4	Alimentação					152.100,00	
2.4.1	Alimentação	6,5	meses	78	300,00	152.100,00	
2.5	Despesas de Produção					25.000,00	
2.5.1	Pipeline	6,5	meses	1	900,00	5.850,00	
2.5.2	Verba de produção	1	verba	1	25.000,00	25.000,00	

Fonte: Desenvolvido por Ana Giuriati com base na planilha de Fernanda Carvalho, 2025.

A equipe foi organizada em setores, cada um com supervisores e coordenadores responsáveis. Os ilustradores foram distribuídos em três equipes (1, 2 e 3). Essa divisão tem como objetivo esclarecer o tempo de atuação e as funções de cada grupo. As equipes 2 e 3 atuam principalmente no início da pré-produção, quando diversas etapas ocorrem simultaneamente. Já a equipe 1 permanece ativa durante todo o processo artístico, do início ao fim.

A principal diferença apresentada neste cronograma decorre do estilo de arte escolhido. Os cenários serão modelados em 3D e posteriormente pintados pelos ilustradores. Além disso, a quantidade de personagens, especialmente figurantes, demanda um número maior de artistas especializados em design de personagem.

Uma empresa terceirizada será responsável pelas modelagens 3D e pelo crop das câmeras. Após essa etapa, os cenários modelados serão encaminhados aos ilustradores, que

darão vida às cenas utilizando uma paleta de cores vibrante e lúdica. Com os crops definidos, os animadores trabalharão dentro de cada enquadramento.

Todos os valores selecionados – para todas as etapas de produção – tanto para cada profissional quanto para serviços foram baseados em uma série de dados. Muitos viram as aulas, planilhas e tabelas disponibilizadas pela professora Belisa Proença, durante a pós-graduação; os dados da Convenção Coletiva mais recente, com informações referentes aos anos de 2025 e 2026, disponibilizada pelo SINDCINE¹⁴; e pesquisas presentes no website Glassdoor¹⁵, utilizadas para atualizar os parâmetros conforme o cenário atual do mercado.

Durante a pré-produção, considerou-se essencial incluir um teste de animação no cronograma. Planeja-se selecionar até 50 segundos das cenas mais complexas do filme e submetê-las ao processo completo de produção, a fim de compreender com maior precisão as demandas técnicas e artísticas necessárias para alcançar o nível de qualidade desejado. Esse teste permitirá experimentar diferentes abordagens e possibilitará ajustes no cronograma, caso necessário. O planejamento antecipado contribui para decisões mais assertivas.

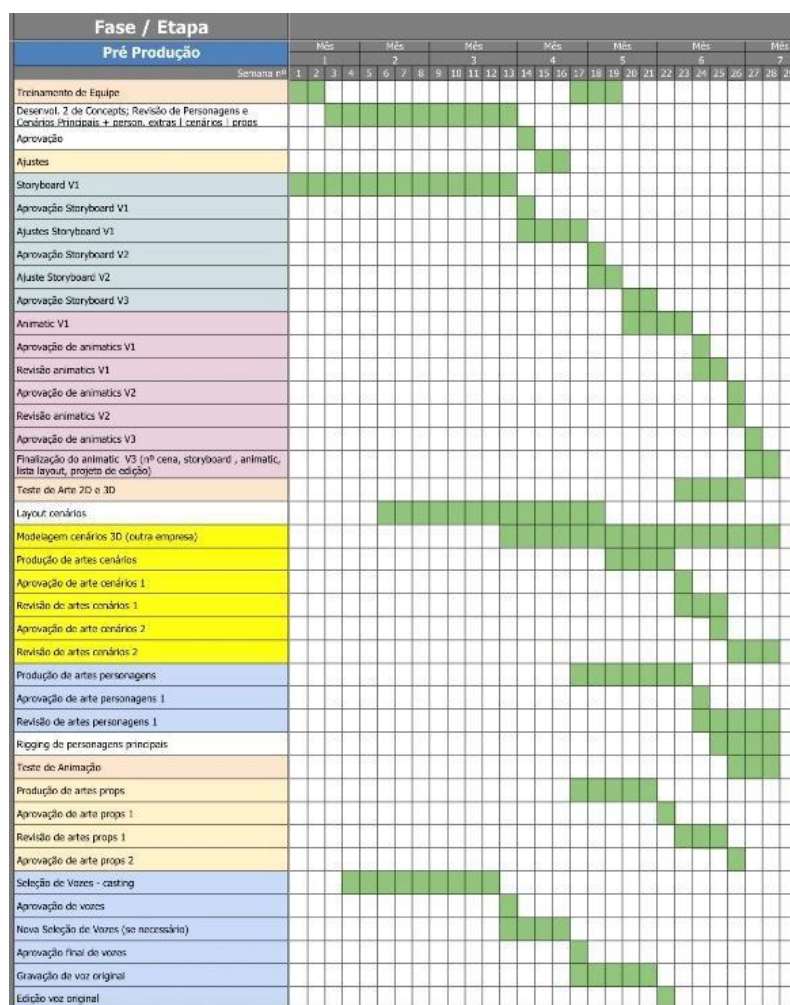
O *storyboard* — o roteiro representado em imagens cronológicas — será desenvolvido por um supervisor com o apoio de cinco *storyboarders*, ao longo de cinco meses. Em seguida, será produzido o *animatic*, com duração prevista de dois meses.

A seleção de vozes, o *casting* e a definição do diretor de voz também ocorrerão durante a pré-produção, ao longo de quatro meses. Entretanto, os custos referentes a essas atividades já estão contemplados no pacote geral de gastos sonoros.

¹⁴ SINDCINE. SIAESP. **CONVENÇÃO COLETIVA 2025/2026**, 13 de outubro de 2024. Disponível em: [Sindicato dos Trabalhadores na Indústria Cinematográfica e do Audiovisual dos Estados de São Paulo, Rio Grande do Sul, Mato Grosso, Mato Grosso do Sul, Goiás, Tocantins e Distrito Federal](#). Acesso em: outubro, 2025.

¹⁵ **Glassdoor**. Disponível em: [Vagas recomendadas para você | Pesquisa de vagas do Glassdoor](#) Acesso em: outubro, 2025.

Figura 19: Cronograma Pré-Produção.



Fonte: Desenvolvido por Ana Giuriati com base na planilha de Fernanda Carvalho, 2025.

2.15.4 Produção

A etapa de produção concentra-se na execução de todas as fases planejadas anteriormente. Devido à complexidade dessa etapa, há um aumento significativo nos cargos de liderança, incluindo diretor de produção, produtor de linha, diretor de animação e seus respectivos assistentes. A conclusão das atividades está prevista para 16 meses, aproximadamente entre 69 e 70 semanas, configurando-se como a fase mais longa do cronograma.

Figura 20: Orçamento de Produção.

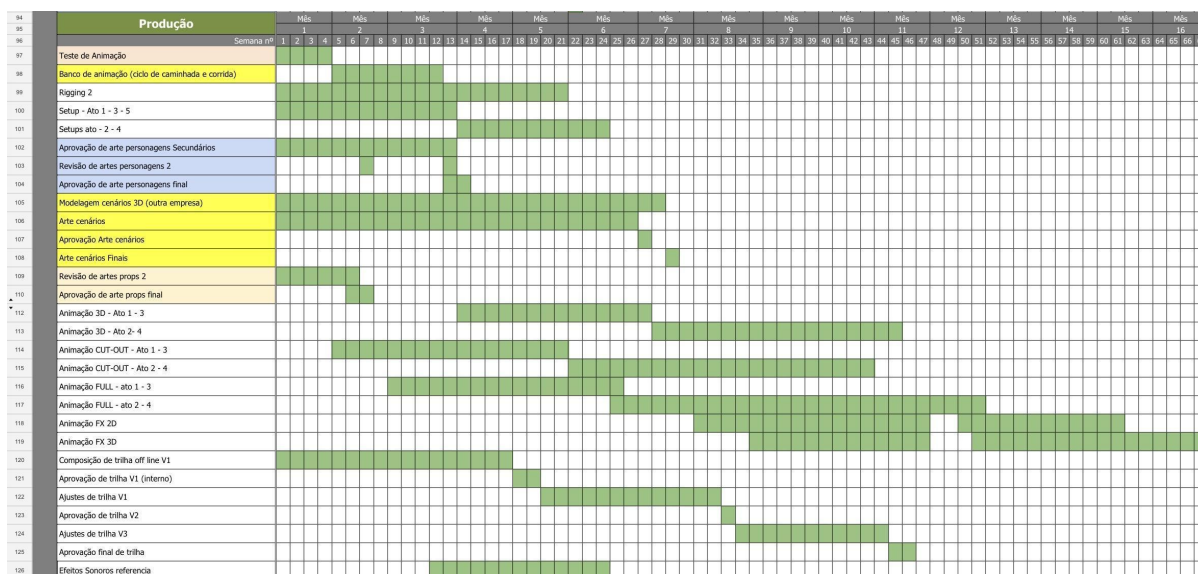
Produção						8.039.61
Equipe						7.316.300,00
3.1.1	Produtor Executivo Criativo	16	meses	1	18.000,00	288.000,00
3.1.2	Assistente Executivo Criativo	16	meses	1	3.500,00	56.000,00
3.1.3	Coordenação de Produção	16	meses	1	10.000,00	160.000,00
3.1.4	Ass de produção	16	meses	1	3.500,00	56.000,00
3.1.5	Estagiário de produção	16	meses	1	1.500,00	24.000,00
3.1.6	Direção Geral	16	meses	1	15.000,00	240.000,00
3.1.7	Ass de direção	16	meses	1	10.000,00	160.000,00
3.1.8	Estagiário de direção	16	meses	1	1.500,00	24.000,00
3.1.9	Diretor de Animação	16	meses	1	12.000,00	192.000,00
3.1.9	Diretor de Produção	16	meses	1	12.000,00	192.000,00
3.1.10	Produtor de Linha	16	meses	1	13.000,00	208.000,00
3.1.11	Ass de Linha	16	meses	2	3.000,00	96.000,00
2.1.10	Cenários 3D Modelagens - Outra Empresa	7,5	meses	1	30.000,00	225.000,00
2.1.11	Ilustradores Cenaristas - equipe 1	7,5	meses	8	7.000,00	420.000,00
2.1.13	Ilustrador Personagens - equipe 1	3	meses	8	6.000,00	144.000,00
3.1.12	Supervisor de Animação	10	meses	7	8.000,00	560.000,00
3.1.13	Animador Senior	10	meses	13	4.500,00	585.000,00
3.1.14	Animador Pleno	10	meses	11	3.500,00	385.000,00
3.1.15	Animador Junior	10	meses	10	2.500,00	250.000,00
3.1.16	Animadores 3D - Cenários	7,5	meses	9	4.000,00	270.000,00
3.1.17	Supervisor de Animação Full	10	meses	9	8.000,00	720.000,00
3.1.18	Animador Full Key Animator	10	meses	12	4.500,00	405.000,00
3.1.19	Animador Full Intervalador	10	meses	14	4.500,00	630.000,00
3.1.20	Animador Full Clean Up	10	meses	15	4.500,00	675.000,00
3.1.21	Supervisor de Rigging fase 2	5	meses	3	5.000,00	75.000,00
3.1.22	Traço	5	meses	3	2.000,00	30.000,00
3.1.23	Rigging Senior	5	meses	9	3.200,00	144.000,00
3.1.24	Set up Senior	5,5	meses	4	3.000,00	66.000,00
3.1.25	Set Up Pleno	5,5	meses	3	2.200,00	36.300,00
3.1.34	Animadores de FX 3D	8,5	meses	6	4.500,00	229.500,00
3.1.35	Animadores de FX 2D	8,5	meses	8	4.500,00	306.000,00
3.1.37	Super setuper	5,5	meses	1	5.500,00	30.250,00
Equipamentos						150.000,00
3.2.1	Servidor geral	1	verba	1	150.000,00	150.000,00
Material Sensível						293.311,20
3.3.1	HDS	1	hds	3	500,00	1.500,00
3.3.2	Licenças Toon Boon Harmony	16	meses	30	274,38	131.702,40
3.3.3	Licenças Toon Boon Harmony	16	meses	20	500,34	160.108,80
Alimentação						240.000,00
3.4.1	Alimentação	16	meses	50	300,00	240.000,00
Transporte						15.000,00
3.5.1	Transporte (taxi, estacionamento, combustível etc)	1	verba	1	15.000,00	15.000,00
Despesas de Produção						25.000,00
3.6.1	Pipeline	6,5	meses	1	900,00	5.850,00
3.6.2	Verba de produção	1	verba	1	25.000,00	25.000,00

Fonte: Desenvolvido por Estela Kazmierczak com base na planilha de Fernanda Carvalho, 2025.

A animação dos personagens e *props* será realizada inteiramente em 2D, variando entre *full animation* e *cut-out*, conforme a complexidade e fluidez desejadas em cada cena. Para otimizar o processo, a animação foi dividida em atos, cada qual com equipes específicas. Os custos adicionais incluem a aquisição de licenças do software Toon Boom Harmony, utilizado tanto para a animação quanto para os rigs dos personagens.

A animação 3D será aplicada principalmente aos cenários, contribuindo para o dinamismo visual por meio de elementos gráficos como árvores, vento, efeitos visuais e movimentos de câmera. Essa abordagem amplia a atmosfera da obra e proporciona uma cinematografia mais fluida, reforçando o impacto poético e estético do longa. Os valores referentes ao software foram definidos com base no pacote de contas Business disponibilizado pela empresa.

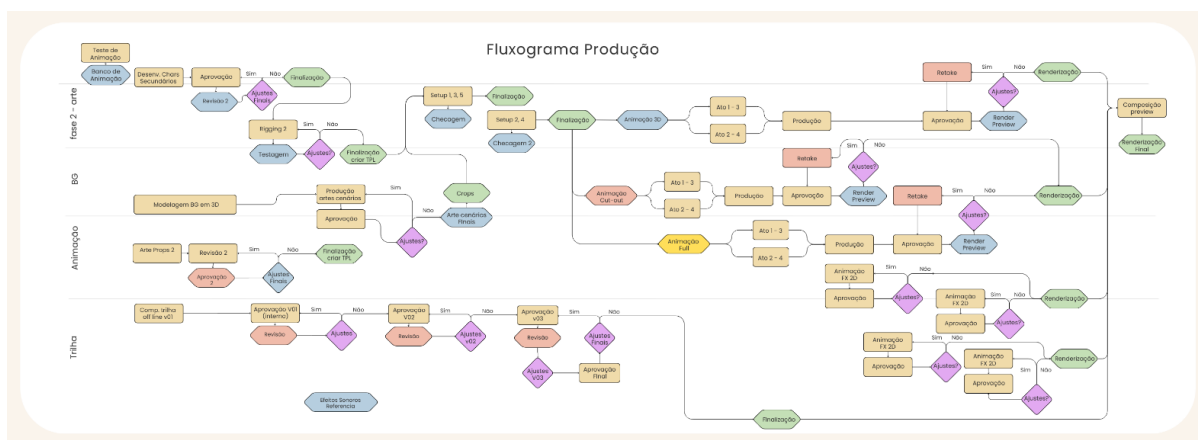
Figura 21: Cronograma de Produção.



Fonte: Desenvolvido por Estela Kazmierczak com base na planilha de Fernanda Carvalho, 2025.

Para garantir um *pipeline* mais organizado e eficiente, a animação será dividida em quatro atos. O foco inicial será nos Atos 1 e 3, seguidos pelos Atos 2 e 4. Essa estruturação permite um planejamento mais claro e estratégico, especialmente considerando que a dinâmica de um longa-metragem difere significativamente daquela de uma série. Ao final da produção de cada ato, será realizado um *render preview*, que será encaminhado à equipe de áudio para testes de sincronia, trilha e efeitos. Essa metodologia facilita o acompanhamento do progresso, possibilita o estabelecimento de metas mais precisas e contribui para mitigar impactos decorrentes de eventuais atrasos.

Figura 22: Fluxograma de Produção.



Fonte: Estela Kazmierczak, 2025.

2.15.5 Pós-produção

A pós-produção constitui a fase final do processo de criação, na qual o longa-metragem será montado, editado e finalizado. Nessa etapa, a equipe é reduzida e passa a depender de estúdios parceiros.

Figura 23: Cronograma Pós-Produção.

Pós Produção	Semana nº																													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Efeitos sonoros Foley																														
Ajustes de trilha V2																														
Composição / Efeitos Visuais - after e comp																														
Correção de cor																														
Gravações de ADRs																														
Efeitos sonoros finais																														
Mixagem final																														
Finalização																														
Recursos de Acessibilidade																														
Aprovação on line																														
Finalização da master em português																														

Fonte: Desenvolvido por Ana Giuriati com base na planilha de Fernanda Carvalho, 2025

A pós-produção está planejada para acontecer em sete meses. A sonoplastia é um elemento central dessa fase, contemplando quinze trilhas musicais, quatorze atores de voz, um extenso banco de *foleys*, gravações de ADR e *walla*. A variedade de trilhas é considerada essencial, pois a narrativa busca dialogar diretamente com a trilha sonora, criando uma experiência sensorial múltipla.

O pacote completo de som — incluindo trilha sonora incidental, gravação de voz e pós-produção — foi orçado junto à Ultrassom Music Ideas, empresa de referência no mercado com mais de vinte anos de atuação. O valor total estimado é de R\$608.500,00 (seiscentos e oito mil e quinhentos reais).

Figura 24: Orçamento de Pós-Produção.

4	Pós-Produção							1.415.507,98
4.1	Equipe						562.000,00	
4.1.1	Produtor Executivo Criativo	7	meses	1	18.000,00		126.000,00	
4.1.2	Assistente Executivo Criativo	7	meses	1	3.500,00		24.500,00	
4.1.3	Coordenação de Pós Produção	7	meses	1	8.000,00		56.000,00	
4.1.4	Ass de pós produção	7	meses	1	4.000,00		28.000,00	
4.1.5	Finalizador	2	meses	1	6.000,00		12.000,00	
4.1.6	Direção Geral	7	meses	1	15.000,00		105.000,00	
4.1.7	Ass de edição	7	meses	1	3.500,00		24.500,00	
4.1.8	Artista de Comp	4	meses	6	4.000,00		96.000,00	
4.1.9	Editor	5	meses	3	6.000,00		90.000,00	
4.2	Material sensível						10.000,00	
4.3	Laboratório de imagem						10.000,00	
4.4	Estúdio de som / Música Original						628.500,00	
4.4.1	Pacote de Voz Original	1	verba	1	207.200,00		207.200,00	
4.4.2	Talento	1	verba	1	20.000,00		20.000,00	
4.4.3	Pacote de Trilha	1	verba	1	225.800,00		225.800,00	
4.4.4	Pacote de Efeitos	1	verba	1	175.500,00		175.500,00	
4.5	Edição de imagem						94.007,98	
4.5.1	Ilha de edição	5	meses	1	2.000,00		10.000,00	
4.5.2	Correção de cor	8	semanas	1	7.500,00		60.000,00	
4.5.3	Transcrição	1	unidade	1	4.000,00		4.000,00	
4.5.4	Traduções e legendas	1	verba	1	10.000,00		10.000,00	
4.5.5	Acessibilidade - Libras, Close Caption, Audio Descrição	1	unidade	1	10.007,98		10.007,98	
4.6	Letreiros/créditos						80.000,00	
4.6.1	Vinheta de abertura	1	verba	1	30.000,00		30.000,00	
4.6.2	Créditos	1	verba	1	10.000,00		10.000,00	
4.6.3	Artes gráficas cartazes, capas, bolachas etc	1	verba	1	40.000,00		40.000,00	
4.7	Alimentação						21.000,00	
4.7.1	Alimentação	7	meses	10	300,00		21.000,00	
4.8	Transporte						5.000,00	
4.8.1	Transporte	1	verba	1	5.000,00		5.000,00	
4.9	Despesas de Produção						15.000,00	
4.9.1	Extras gerais	1	verba	1	15.000,00		15.000,00	

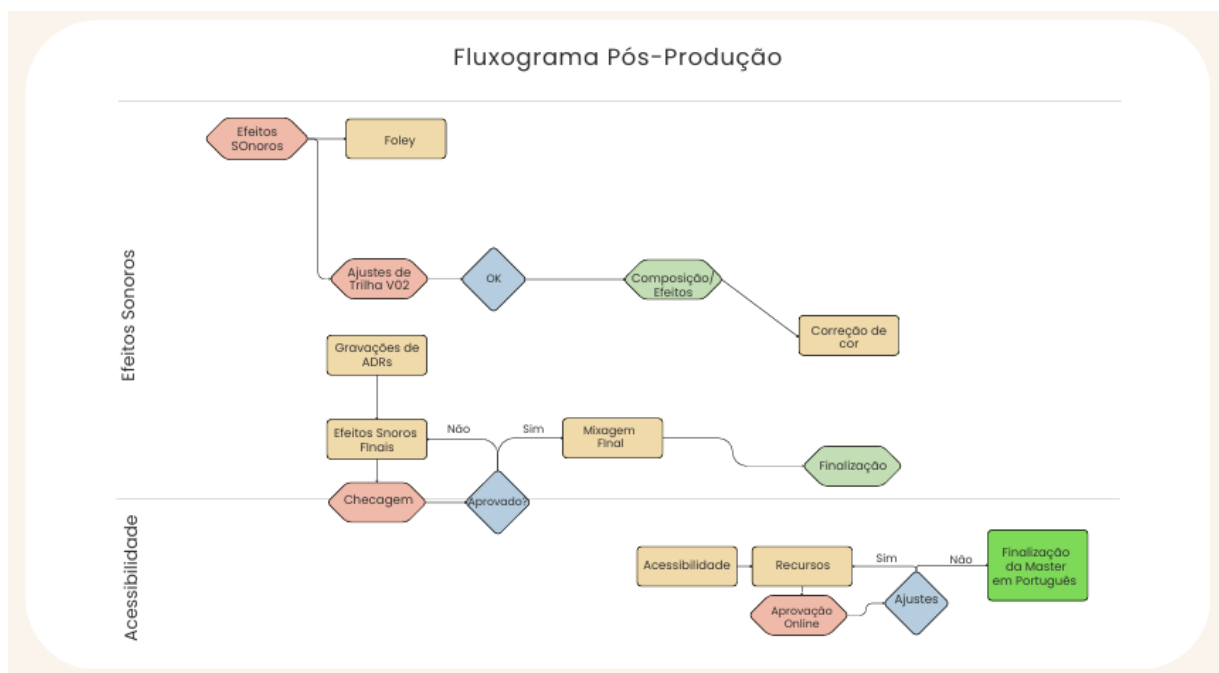
Fonte: Desenvolvido por Ana Giuriati com base na planilha de Fernanda Carvalho, 2025.

Na etapa de áudio, busca-se trabalhar com talentos reconhecidos, a fim de ampliar a visibilidade do projeto. Atores conhecidos atraem seus próprios públicos, contribuindo para a expansão da audiência. Além do cachê pela voz original, o valor destinado aos talentos inclui remuneração adicional para postagens em redes sociais e ações promocionais. Foi estipulado um cachê de R\$20.000,00 para esse fim. Para as protagonistas, pretende-se contratar atrizes jovens com carreiras consolidadas desde a infância e forte presença digital.

Simultaneamente, será realizada a implementação dos recursos de acessibilidade, para os quais foram destinados R\$10.007,98 (dez mil e sete reais e noventa e oito centavos). Uma verba adicional de R\$80.000,00 (oitenta mil reais) foi reservada para letrismos e créditos.

A seguir, apresenta-se um fluxograma elaborado com o objetivo de facilitar a compreensão do processo planejado para a conclusão da pós-produção.

Figura 25: Fluxograma Pós-Produção.



Fonte: Estela Kazmierczak, 2025.

2.15.6 Despesas administrativas

O custo total de produção é de R\$14.662.688,68 (quatorze milhões, seiscentos e sessenta e dois mil, seiscentos e oitenta e oito reais e sessenta e oito centavos). Dessa forma, cada um dos 80 minutos do longa-metragem apresenta um custo aproximado de R\$186.412,82 (cento e oitenta e seis mil, quatrocentos e doze reais e oitenta e dois centavos). Após a aplicação dos impostos, o valor final estimado é de R\$17.570.627,53 (dezessete milhões, quinhentos e setenta mil, seiscentos e vinte e sete reais e cinquenta e três centavos).

Figura 26: Tabela de Custo Total.

Orçamento Grandes Itens		
Custo total em reais	R\$	14.913.025,88
Custo por minuto	R\$	186.412,82 80
Prazo total de execução - meses	35	
Orçamento em Grandes Itens	Valores (R\$)	%
Desenvolvimento 1 e 2	R\$554.690,00	4
Pre-Produção	R\$2.515.623,87	17
Produção	R\$8.039.611,20	55
Pos-Produção	R\$1.415.507,98	10
Despesas Administrativas	R\$781.526,00	5
Gerenciamento e Execução do Projeto	R\$1.355.729,63	9,25
TOTAL	R\$14.662.688,68	
Impostos	R\$ 2.907.938,86	
Com impostos - 16,55% (lucro presumido)	R\$ 17.570.627,53	

Fonte: Desenvolvido por Ana Giuriati com base na planilha de Fernanda Carvalho, 2025.

A tabela acima apresenta a distribuição dos custos por etapa de forma visual. A produção corresponde à maior parcela, representando 55% do total. Em seguida, aparecem a pré-produção (17%), a pós-produção (10%), as despesas administrativas (5%) e, por fim, o desenvolvimento, com 4%.

As despesas administrativas foram calculadas considerando valores necessários ao longo de todo o processo de produção do longa-metragem. O contador e o *controller* foram previstos como custos mensais durante toda a duração da obra. Optou-se por uma recepção remota — serviço que atende diversas empresas simultaneamente — por questões de praticidade e otimização de recursos.

Os seguros foram cotados com a empresa *EventSeg*, adotando-se o percentual de 1,5% do valor total da produção. O objetivo é garantir cobertura completa para todos os seguros necessários, tanto para a equipe quanto para os equipamentos, assegurando a proteção integral do projeto.

Figura 27: Orçamento Despesas Administrativas.

5		Despesas Administrativas						781.526,00
5.1		Juridico					50.000,00	
	5.1.1	Advogado	1	verba	1	50.000,00	50.000,00	
5.3		Contador					26.390,00	
	5.3.1	Contador	40,6	meses	1	650,00	26.390,00	
5.4		Controller					406.000,00	
	5.4.1	Controller	40,6	meses	1	10.000,00	406.000,00	
5.5		Cópias e Encadernações					3.000,00	
	5.5.1	Cópias e Encadernações	1	verba	1	3.000,00	3.000,00	
5.6		Correio					5.000,00	
	5.6.1	Correios e despachos de material	1	verba	1	5.000,00	5.000,00	
5.8		Material de Escritório					2.000,00	
	5.8.1	Material de escritório	1	verba	1	2.000,00	2.000,00	
5.10		Secretaria Remota					121.800,00	
	5.10.1	Secretaria	40,6	meses	1	3.000,00	121.800,00	
5.11		Telefones					2.218,00	
	5.11.1	Compra celular	1	verba	1	1.000,00	1.000,00	
	5.11.1	Custo celular	40,6	meses	1	30,00	1.218,00	
	3.10.6	Seguro equipe	40,6	meses	50	30,00	60.900,00	
	3.10.9	Seguro E&O	1	verba	1	100.000,00	100.000,00	
		TOTAL DE PRODUÇÃO (1-6)					15.598.975,08	
8		Gerenciamento					1.559.897,51	1.559.897,51
	8.1.1	Gerenciamento Projeto - 10% do total produção			10%		1.559.897,51	
		Total Geral sem impostos						17.158.872,59

Valor total em dólar **3.189.381,52**

Fonte: Desenvolvido por Ana Giuriati com base na planilha de Fernanda Carvalho, 2025.

2.16 Plano de viabilização de Recursos

Este plano apresenta a estratégia de viabilização do longa-metragem O Vale dos Salgueiros, considerando duas possibilidades de janela inicial de exibição: salas de cinema e plataformas de *streaming*. A proposta envolve a articulação entre mecanismos de fomento público direto e indireto, além da busca por coproduções nacionais e internacionais, sempre estruturadas de modo a preservar a autonomia autoral da obra e fortalecer seu posicionamento no mercado brasileiro e global.

Durante o desenvolvimento deste projeto, optou-se por estabelecer um orçamento de porte elevado para a produção. Como se trata do primeiro longa-metragem das Produtoras Executivas Criativas, torna-se essencial buscar coprodutores experientes, com portfólio consolidado em obras independentes de longa-metragem realizadas com técnica híbrida. Essa parceria amplia a confiabilidade do projeto, fortalece sua visibilidade e potencializa sua inserção em diferentes mercados.

Além das coproduções nacionais, o projeto também prevê a possibilidade de coproduções internacionais, especialmente com países que mantêm acordos de colaboração audiovisual com o Brasil. Essa estratégia amplia o alcance da obra, diversifica as fontes de financiamento e fortalece sua circulação em mercados estrangeiros, sem comprometer a majoritariedade brasileira nem a identidade artística do longa.

A colaboração com coprodutores qualificados, tanto nacionais quanto estrangeiros, aumenta a pontuação do projeto junto à Ancine, possibilitando a participação em mecanismos de fomento que viabilizam orçamentos mais robustos. Essa estratégia também potencializa a

atração de patrocinadores privados, ampliando as oportunidades de financiamento e fortalecendo a sustentabilidade financeira da produção.

Figura 28: Tabela de Mecanismos de Fomentos.

Mecanismos de Fomento	Descrição	Fomento
Artigo 1º-A - Lei do Audiovisual nº 8.685/1993	Desenvolvimento e/ou Complementar para Produção.	Indireto
Artigo 39 - Medida Provisória nº. 2.228-1/2001	Principal para a etapa de produção. Benefícios fiscais (abatimento de IR e isenção da Condecine Remessa).	Indireto
SpCine	Fomento municipal de São Paulo para desenvolvimento e distribuição.	Direto
Fundo Setorial do Audiovisual (FSA)/ Ancine	Produção. Recursos públicos. Aprovação em edital.	Direto
Lei Rouanet (Lei nº 8.313/1991)	Incentivo a ações socioeducativas e participação de festivais após a conclusão da obra.	Indireto
Streaming (Netflix)	Após festivais e circulação inicial, negociação de venda/licenciamento para plataforma global.	Direto

Fonte: Desenvolvido por Estela Kazmierczak, 2025.

2.16.1 Possíveis fomentos

2.16.1.1 Artigo 1ºA – FSA/Ancine

O Vale dos Salgueiros, com orçamento estimado superior a R\$10.000.000,00 (dez milhões de reais), pode se beneficiar dos dispositivos previstos pela Medida Provisória nº 2.228-1/2001, especialmente o Artigo 1ºA (MINISTÉRIO DA CULTURA, 2001). O Artigo 1ºA permite a captação de até R\$4.000.000,00 (quatro milhões de reais) por projeto, por meio de abatimento direto do imposto devido pelas empresas investidoras, não dedutível da base de cálculo do lucro real. Embora não cubra integralmente o orçamento, esse valor pode ser direcionado a etapas estratégicas, como desenvolvimento (roteiro, bíblia visual, *pipeline* técnico e *storyboard*) ou produção parcial de sequências-chave, funcionando como parcela complementar dentro do plano de financiamento.

Um dos objetivos estratégicos do projeto é acessar os mecanismos de fomento do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) e da Agência Nacional do Cinema (Ancine), visando consolidar

a etapa de Desenvolvimento 2, garantindo recursos para as versões 3 e 4 do roteiro, construção das bíblias e demais etapas fundamentais. Esse investimento inicial fortalece a obra independente, amplia sua visibilidade e aumenta sua confiabilidade institucional (BRDE, 2026).

Além do desenvolvimento, o FSA e a Ancine oferecem linhas de apoio voltadas para a distribuição, aspecto essencial para a consolidação da obra. A possibilidade de acessar recursos que viabilizem o lançamento em salas de cinema, plataformas de vídeo sob demanda (VOD) e participação em festivais amplia o alcance da produção e fortalece sua visibilidade junto ao público e à crítica especializada (BRDE, 2016). Dessa forma, o projeto se posiciona de maneira estratégica, com potencial de circulação em diversas janelas e mercados.

2.16.1.2 Artigo 39 e patrocínios privados

A captação de recursos para um longa de animação com orçamento elevado exige articulação com patrocinadores privados com histórico de investimento no audiovisual. Entre os possíveis parceiros estão o Banco do Brasil, a Caixa Econômica Federal e distribuidoras brasileiras que participam do mecanismo previsto no Artigo 39 da Medida Provisória nº 2.228-1/2001.

O Artigo 39 é considerado um dos mecanismos mais vantajosos para obras de grande orçamento, como longas de animação, pois não impõe teto de captação. O dispositivo prevê benefícios como abatimento de até setenta por cento do imposto de renda devido e isenção da CONDECINE Remessa para grandes empresas que investem em obras audiovisuais (ANCINE, 2023). Além disso, estabelece a obrigatoriedade de destinar três por cento do valor aplicado a coproduções com produtoras independentes nacionais, assegurando o fortalecimento do setor brasileiro.

Embora o Artigo 39 seja direcionado prioritariamente a obras brasileiras, ele permite a participação de coprodutores internacionais, desde que a produtora brasileira mantenha a majoritariedade criativa e financeira e que a obra seja registrada como brasileira na Ancine. Assim, no contexto deste plano, considera-se também a possibilidade de coprodução internacional como estratégia complementar de financiamento e ampliação de mercado, sem comprometer o acesso ao mecanismo.

Essas condições tornam o Artigo 39 especialmente adequado para O Vale dos Salgueiros, uma obra de orçamento médio a alto dentro do cenário da animação brasileira, cuja

viabilização depende da combinação entre fomentos diretos, incentivos fiscais e parcerias estratégicas nacionais e internacionais.

2.16.1.3 SPCINE

O Vale dos Salgueiros pode se beneficiar de linhas de apoio como o Spcine para Desenvolvimento, especialmente em caso de parceria com produtoras paulistas. Esse fomento atua de forma complementar, permitindo a estruturação de etapas fundamentais do desenvolvimento 2 que o projeto prevê.

No campo da distribuição, o Spcine oferece apoio para a exibição em São Paulo e em circuitos alternativos, ampliando o alcance da obra junto a públicos diversos. Somado a isso, a participação em festivais e programas culturais nacionais e internacionais garante visibilidade e um maior posicionamento do longa-metragem em diferentes mercados e fortalecendo sua trajetória artística e comercial.

2.16.1.4 Lei Rouanet

A Lei Rouanet pode ser utilizada como mecanismo complementar de financiamento, direcionado não à produção principal, mas às etapas posteriores à finalização da obra. A Lei nº 8.313/1991 permite que empresas e pessoas físicas destinem parte do imposto de renda devido para apoiar projetos culturais aprovados pelo Ministério da Cultura, abrangendo produções audiovisuais e iniciativas de circulação cultural (MINISTÉRIO DA CULTURA, 1991).

No caso de O Vale dos Salgueiros, a Lei Rouanet não seria a principal fonte de financiamento, já que não permite captação para longa-metragem, mas atuaria como reforço estratégico ao lado de outros fomentos, como FSA/Ancine e Spcine. Sua utilização estaria voltada para inscrição em festivais nacionais e internacionais e para ações socioeducativas complementares, realizadas após a conclusão do longa.

2.16.1.5 Estratégias para exibição em plataformas de streaming

A aquisição da Warner Bros. Discovery pela Netflix, anunciada em dezembro de 2025 por cerca de US\$72.000.000.000,00 (setenta e dois bilhões de dólares), representa uma mudança estrutural no mercado audiovisual global. A Netflix passa a controlar não apenas o catálogo da Warner, mas também ativos estratégicos como HBO Max, ampliando seu domínio

sobre o setor de *streaming* e VOD. Esse movimento pode criar novas oportunidades para obras independentes, embora em um ecossistema mais centralizado e competitivo.

No caso de O Vale dos Salgueiros, a estratégia de financiamento e circulação pode ser redirecionada para contemplar a possibilidade de negociação posterior com a Netflix. Inicialmente, o projeto se apoiaria em fomentos nacionais — FSA/Ancine, Spcine, Lei Rouanet como mecanismo complementar e Artigo 39 — garantindo a majoritariedade brasileira e a sustentabilidade financeira da produção. Com o filme finalizado e consolidado em festivais nacionais e internacionais, a obra se torna mais atrativa para plataformas globais, permitindo negociação de venda ou licenciamento sem abrir mão da identidade cultural e da pontuação institucional obtida nos fomentos públicos.

Essa estratégia híbrida, que combina fomentos nacionais, coproduções internacionais e circulação em festivais, fortalece a posição de O Vale dos Salgueiros no mercado. O projeto se beneficia da visibilidade crítica e institucional adquirida nos circuitos culturais, ao mesmo tempo em que aproveita o novo cenário de concentração de catálogos e expansão da Netflix. Assim, o plano de distribuição se torna mais flexível e adaptado às transformações recentes do setor, garantindo que a obra alcance tanto o público infantojuvenil brasileiro quanto audiências internacionais.

2.17 Históricos de longas nacionais

Segundo o 2º Mapeamento da Animação Brasileira, o número de longas-metragens produzidos em 2025 aumentou em comparação a 2019. Na primeira edição da pesquisa, 30% dos respondentes afirmaram já ter trabalhado em um longa-metragem de animação; em 2025, esse percentual subiu para 45%. Uma possível causa desse crescimento pode estar relacionada à criação de leis emergenciais de incentivo durante a pandemia, como a Lei Aldir Blanc e a Lei Paulo Gustavo.

Considerando a importância das políticas públicas para a construção da cultura, analisamos como se deu a viabilização de recursos de filmes brasileiros, a fim de compreender o posicionamento de O Vale dos Salgueiros em relação ao mercado nacional e identificar o melhor caminho a seguir. Os dados foram coletados pelo SIF (Sistema Integrado nas Áreas Finalísticas) – ANCINE, disponível no portal gov.br. Ao analisar o filme *A Arca de Noé* (Sergio

Machado e Alois Di Leo, 2024)¹⁶, um filme de alta complexidade técnica e artística, feito totalmente em 3D, observa-se que seu financiamento resultou da combinação entre os artigos 3ºA, 1ºA, 3º, editais diversos e contrapartida própria.¹⁷

Brichos (Paulo Munhoz, 2007)¹⁸, produzido pela TecnoKena em 2D, utilizou recursos do artigo 1º, 1ºA, 25 e contrapartida para viabilizar a obra¹⁹. *Peixonauta: O Filme* (Celia Catunda, Rodrigo Eba e Kiko Mistrorigo, 2018)²⁰, utilizou dos recursos 1º, 1ºA, 3º, 39 e contrapartida obrigatória.²¹

Ao observar o histórico de longas-metragens brasileiros, percebe-se que todos recorreram a múltiplas fontes de financiamento, evitando depender de um único mecanismo. Quanto maior o número de empresas e instrumentos capazes de captar recursos variados, maiores são as possibilidades de viabilização. Essa estratégia se mostra essencial, sobretudo considerando que *O Vale dos Salgueiros* é um projeto de alto custo, incomum no mercado nacional de animação.

2.18 Plano de negócios considerando riscos e oportunidades

O longa-metragem *O Vale dos Salgueiros* é direcionado a famílias, crianças e adolescentes, e busca ressaltar amizades femininas e a importância do respeito às diferenças. O valor entregue ao público inclui entretenimento de qualidade, com uma narrativa envolvente e personagens cativantes que representam diferentes personalidades. A obra também destaca a relevância da preservação ambiental, valorizando a fauna e a flora nativas e promovendo a necessidade de equilíbrio entre o ser humano e o meio ambiente.

Para gerar interesse pelo filme, serão utilizadas redes sociais, influenciadores digitais, festivais, revistas, podcasts, ativações em eventos e parcerias com marcas. As estratégias de

¹⁶ IMDB.com, Inc. **A Arca de Noé**, 2024. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt8637446/> Acesso em: dezembro, 2025.

¹⁷ ANCINE, Consulta de Projetos Audiovisuais. **A Arca de Noé**. Disponível em: <https://sif.ancine.gov.br/projetosaudiovisuais/ConsultaProjetosAudiovisuais.do?method=consultarProjetos> Acesso em: dezembro, 2025.

¹⁸ IMDB.com, Inc. **Brichos**, 2007. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt3343120/> Acesso em: dezembro, 2025.

¹⁹ ANCINE, Consulta de Projetos Audiovisuais. **Brichos**. Disponível em: <https://sif.ancine.gov.br/projetosaudiovisuais/ConsultaProjetosAudiovisuais.do> Acesso em: dezembro, 2025.

²⁰ IMDB.com, Inc. **Peixonauta: O Filme**, 2018. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt7804254/> Acesso em: dezembro, 2025.

²¹ ANCINE, Consulta de Projetos Audiovisuais. **Peixonauta: O Filme**. Disponível em: <https://sif.ancine.gov.br/projetosaudiovisuais/ConsultaProjetosAudiovisuais.do> Acesso em: dezembro, 2025.

marketing incluirão campanhas amplas nas redes sociais, com foco no fortalecimento da comunidade e na adaptação dos métodos conforme o canal utilizado.

A primeira janela de exibição prevista é o cinema, seguida pelas plataformas de *streaming*. A produção da obra será negociada com coproduções internacionais, enquanto a distribuição será articulada com *players* reconhecidos no mercado audiovisual.

2.18.1 Canvas

O *Business Model Canvas* é um instrumento visual que permite compreender o plano de negócios de forma concreta, integrada e sistêmica. O modelo possibilita identificar os objetivos centrais e visualizar como o projeto pode funcionar na prática.

A seguir, apresenta-se o modelo Canvas de O Vale dos Salgueiros:

Figura 29: Modelo Canvas, por Ana Giuriati.



Fonte: Desenvolvido por Ana Giuriati com base nas aulas da professora doutora Beatriz Arbex, 2025.

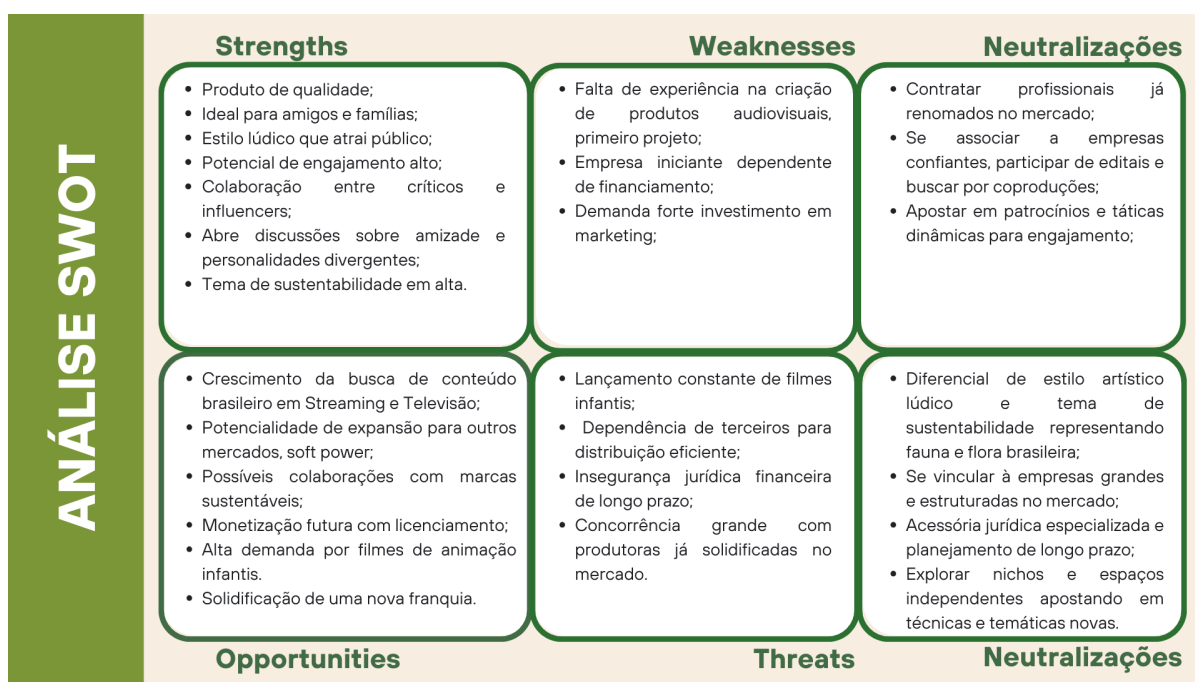
2.18.2 Análise SWOT

A análise SWOT é uma ferramenta de estratégia que tem como objetivo facilitar na escolha de decisões e mostrar entender os ambientes internos e externos. Os quatro fatores-chaves são divididos em: *Strengths* (Forças), *Weaknesses* (Fraquezas), *Opportunities* (Oportunidades) e *Threats* (Ameaças).

O modelo é dividido em colunas que determinam fatores positivos e negativos, da esquerda para a direita, e em linhas que separam os fatores internos e externos, de baixo para cima. Também foi adicionada uma seção complementar destinada às neutralizações, que se relacionam diretamente com o quadrante à esquerda.

A seguir, apresenta-se a análise SWOT de O Vale dos Salgueiros:

Figura 30: Modelo SWOT, por Ana Giuriati.



Fonte: Desenvolvido por Ana Giuriati com base nas aulas da professora doutora Beatriz Arbex, 2025.

2.19 Protocolo de registro na Fundação da Biblioteca Nacional

Certidão de registro da Fundação Biblioteca Nacional, adquirido no site do Governo Federal (gov.br) em 27/03/2025, com número de solicitação 000984.0242592/2025. Pedido feito na categoria Argumento (audiovisual). Finalizado dia 17/07/2025.

Figura 31: Certificado de registro do argumento de O Vale dos Salgueiros.



Fundação Biblioteca Nacional
Escritório de Direitos Autorais

Certidão de Registro ou Averbação

Nº Registro: **924.477** Livro: **1.804** Folha: **232**

O VALE DOS SALGUEIROS
Argumento (audiovisual)

Protocolo do Requerimento: 000984.0242592/2025.

Fonte: Ana Giuriati, 2025.

2.20 Plano de difusão e distribuição para diferentes segmentos do mercado

2.20.1 Estratégia de comercialização e marketing

A proposta de marketing para O Vale dos Salgueiros parte da compreensão de que uma obra de longa-metragem não se limita à exibição em salas de cinema, mas constitui uma experiência que se inicia muito antes da estreia e se estende por diversas plataformas.

A estratégia busca promover uma obra voltada à conscientização da população, com atenção especial ao público infantojuvenil, que representa não apenas o futuro, mas também agentes fundamentais no cuidado com o planeta e na transformação da sociedade. Por meio de festivais, plataformas interativas e conteúdos acessíveis, o projeto busca estimular reflexões sobre amizade, empatia, responsabilidade coletiva e preservação ambiental, usando o universo fantástico da narrativa para sensibilizar e engajar o público.

A campanha será dividida em fases, acompanhando o cronograma de produção e lançamento. Inicialmente, o foco estará na construção da identidade visual e na presença em redes sociais, com *teasers*, artes conceituais e bastidores. À medida que a obra se aproxima da finalização, o marketing será intensificado com trailers, participação em rodadas de negócios, divulgação em televisão, plataformas de *streaming* e podcasts. Após o lançamento, a estratégia se expandirá para o universo transmídia, com ativações relacionadas ao game, à série animada e aos produtos licenciados.

A ação inicial de marketing começará com a criação de uma conta no Instagram dedicada ao projeto O Vale dos Salgueiros. Esse espaço funcionará como apresentação inicial da obra ao público e a possíveis investidores, com compartilhamento de imagens, ilustrações e

conteúdos que introduzem os personagens e o universo narrativo. O público poderá acompanhar o andamento do projeto e novidades sobre o *graphic novel* e sobre o longa.

A conta institucional ovaledsalgueiros@gmail.com será utilizada para estabelecer um canal direto e oficial de comunicação com o público, parceiros e apoiadores, fortalecendo o engajamento e a credibilidade do projeto.

2.20.2 Lançamento e modo de distribuição

A distribuição será planejada para alcançar diferentes públicos e territórios. O lançamento da obra principal ocorrerá em salas de cinema como primeira janela, priorizando cidades com forte tradição cultural e público diversificado. Em paralelo, será negociada a exibição em plataformas de *streaming*, ampliando o alcance nacional e internacional.

A série animada e o jogo terão distribuição por meio de plataformas digitais de *streaming* como Netflix, Prime Video e Disney+, Youtube, redes sociais e Steam (no caso do jogo). A ideia é que cada produto transmídia funcione como uma porta de entrada para o universo da obra, permitindo que o público interaja com a narrativa de diferentes formas. Produtos físicos, licenciados e colecionáveis, como HQs, *Model kits* e materiais escolares, serão distribuídos em eventos culturais e lojas online, fortalecendo o vínculo com fãs e colecionadores.

2.20.3 Planejamento de participação em festivais e eventos

A presença em festivais é estratégica tanto para a validação artística quanto para a internacionalização da obra. A partir do segundo ano de produção, serão iniciadas as inscrições em festivais nacionais e internacionais, com foco em eventos voltados ao público infantil, à animação e à ficção. A equipe se dedicará à preparação de materiais bilíngues, legendagem profissional e envio de press kits para curadores.

Além das exibições, o projeto buscará participar de rodadas de negócios, laboratórios de *pitching* e encontros com distribuidores. Essa atuação visa não apenas à difusão da obra, mas também à construção de parcerias para a expansão transmídia e para futuras produções. A participação em festivais é essencial para ampliar o alcance da obra e posicioná-la no cenário audiovisual nacional e internacional.

No Brasil, eventos como o Spcine, o Rio2C e o Série Lab Festival oferecem espaços estratégicos para apresentar o projeto a distribuidores, curadores e profissionais do setor, além

de promover trocas criativas e oportunidades de negócios. No circuito internacional, a obra será inscrita em festivais de grande prestígio, como o Annecy International Animation Film Festival (França), o Berlin International Film Festival (Alemanha) e o Toronto International Film Festival (Canadá). A presença nesses eventos fortalece a visibilidade da obra e abre caminhos para parcerias que ampliem seu universo e sua distribuição internacional.

Além disso, a participação em encontros como a CCXP e a Bienal do Livro é fundamental. Esses espaços são ideais para apresentar a obra, comercializar produtos licenciados e estabelecer contato direto com o público. Também representam uma oportunidade valiosa para analisar a recepção da audiência e consolidar uma comunidade engajada em torno do projeto.

2.20.4 Cronograma de difusão e distribuição

As etapas previstas são as seguintes: participação em festivais nacionais e internacionais como primeira janela de exibição; distribuição comercial em salas de cinema, planejada para ocorrer aproximadamente um ano após a conclusão da obra, com apoio de distribuidoras parceiras; e, por fim, expansão transmídia, explorando plataformas de *streaming*, produtos derivados, a série animada e o jogo.

Figura 32: Cronograma Difusão e Distribuição.

Etapa	Descrição	Período
Desenvolvimento 2 da Obra	Estruturação narrativa e pipeline do longa	6 meses
Planejamento Paralelo	Início da produção da graphic novel	3-6 meses
Publicação da Graphic Novel	Lançamento físico/digital	1 mes
Marketing Integrado	Campanhas usando a novel para engajar público	4-5 meses
Finalização do Longa	Conclusão da obra principal	
Ações Socioeducativas	Oficinas, palestras e debates	4 meses
Inscrição em Festivais	Submissão a eventos nacionais e internacionais	ao longo de 1 ano
Distribuição em Cinema	Estreia comercial após circuito de festivais	em torno de 1 ano após a conclusão

Fonte: Estela Kazmierczak, 2025

2.21 Planejamento de acessibilidade audiovisual

A acessibilidade audiovisual consiste na utilização de práticas e tecnologias que asseguram e promovem, em condições de igualdade, o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais por pessoas com deficiência, visando à inclusão social e ao pleno exercício da cidadania, conforme disposto na Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015 (Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência).

A seguir, apresenta-se o plano de acessibilidade desenvolvido para a obra O Vale dos Salgueiros:

Figura 33: Orçamento Acessibilidade Audiovisual.

NR	DESCRIÇÃO	QTD/MIN	VALOR UNIT	VALOR TOTAL	PRAZO MÍNIMO DE ENTREGA
1	Audiodescrição	80	R\$ 51,48	R\$ 4.118,75	10 dias úteis
2	Legenda Descritiva	80	R\$ 21,08	R\$ 1.686,27	8 dias úteis
3	LIBRAS	80	R\$ 45,04	R\$ 3.602,94	10 dias úteis
4	Encoders Diversos	80	R\$ 7,50	R\$ 600,00	0
Total do Projeto				R\$ 10.007,96	10 dias úteis

Fonte: Desenvolvido por ETC Filmes para Ana Giuriati, 2025.

O orçamento e o cronograma referentes ao plano de acessibilidade foram consultados com a ETC Filmes, empresa referência no mercado, com mais de vinte anos de atuação. O pacote inclui audiodescrição, legenda descritiva, libras e codificação, totalizando R\$10.007,96 (dez mil e sete reais e noventa e seis centavos), com prazo de execução de 10 dias úteis.

Para garantir uma integração eficaz dos recursos de acessibilidade audiovisual ao longa-metragem, esses serviços devem ser considerados desde a pré-produção, permitindo que a obra seja planejada de forma inclusiva desde suas etapas iniciais.

A acessibilidade audiovisual é imprescindível para O Vale dos Salgueiros. Ao nos propormos a contar uma história sobre amizade, assumimos também o compromisso de garantir que todo o conteúdo do filme possa ser vivido e apreciado por todas as pessoas, de forma igualitária e gratuita.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No início desta monografia, estabeleceu-se que o objetivo central deste trabalho era realizar um estudo abrangente sobre o desenvolvimento e o planejamento de um longa-metragem animado no mercado brasileiro, desde sua concepção inicial até as etapas de distribuição e difusão, sob a perspectiva de um Produtor Executivo Criativo.

Comprometeu-se, ao longo do texto, a abordar as diversas etapas que compõem a produção de um filme, trazendo questionamentos pertinentes e refletindo sobre as dificuldades enfrentadas pela indústria atualmente, de modo a tornar este estudo o mais atualizado possível. Outro objetivo fundamental foi a criação de uma IP forte e consolidada para O Vale dos Salgueiros, que, ao mesmo tempo, busca oferecer entretenimento de qualidade para famílias e estimular diálogos sobre alteridade e sobre a necessidade de preservar áreas florestadas.

Por meio do estudo de mercado, foram apresentadas as principais soluções possíveis para os desafios recorrentes da produção de animação no Brasil, contemplando diferentes estratégias de captação de recursos, a construção de público antes mesmo do lançamento e a necessidade de um treinamento extenso da equipe.

Caso houvesse um prazo maior, os próximos passos incluiriam o desenvolvimento de planejamentos ainda mais detalhados, com a elaboração de um cronograma micro e uma pesquisa aprofundada sobre a identidade visual, aproximando-a do resultado final desejado para as telas de cinema. Ainda assim, considera-se a conclusão deste projeto um sucesso, pois permitiu explorar os múltiplos “chapéus” que um Produtor Executivo Criativo exerce continuamente.

4. REFERÊNCIAS

AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA. **Chamada Pública BRDE/FSA – Coprodução Internacional 2025**. Disponível em: <https://www.brde.com.br/>. Acesso em: jul. 2025.

BRASIL. Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993. Institui mecanismos de fomento à atividade audiovisual. Diário Oficial da União, Brasília, 1993.

ANCINE, Agência Nacional do Cinema. PRODECINE, **Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Cinema Brasileiro**. Brasília, 5 mar. 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/acesso-a-informacao/acoes-e-programas/programas-projetos-acoes-obras-e-atividades/programas/prodecine-programa-de-apoio-ao-desenvolvimento-do-cinema-brasileiro>. Acesso em: Jul. 2025.

BANCO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DO EXTREMO SUL – BRDE. **Perguntas frequentes – Chamada Pública BRDE/FSA Produção Seletivo Cinema 2024**. Curitiba, 2024. Disponível em: <https://www.brde.com.br/wp-content/uploads/2024/11/FAQ-Producao-Seletivo-Cinema-2024-final.pdf>. Acesso em: 22 ago. 2025.

BANCO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DO EXTREMO SUL, BRDE. **Edital de Incentivos Fiscais ISS/IPTU Curitiba 2024–2025**. Curitiba, 3 dez. 2025. Disponível em: https://www.brde.com.br/wp-content/uploads/2025/01/EDITAL-ISSIPTUCURITIBA_2024-25-V2.pdf. Acesso em: julho. 2025.

FUNDAÇÃO SOS PRÓ-MATA ATLÂNTICA. **A Mata Atlântica é a floresta mais devastada do Brasil**. 2025. Disponível em: https://www.sosma.org.br/causas/mata-atlantica?gad_source=1&gad_campaignid=21875223086&gbraid=0AAAAADxn18jGrnDF5AiXfztMgm8cx9XPH&gclid=Cj0KCQjwqqDFBhDhARIsAIHTlktqCUzFGMbvRVFMcIO3FbIRAp16-bIpiSR9UYf7qeON0Go82PEAWzYaAi_zEALw_wcB Acesso em: julho, 2025.

RABELO, Sarah. Co.Lab. **Falta de representatividade nos cinemas contribui para manutenção de sistemas hegemônico**. 02 jun. 2025. Disponível em: <https://blogfca.pucminas.br/colab/representatividade-nos-cinemas/> Acesso em: maio, 2025.

GELPI, Antonio. LIVRARI, Débora. SANTOS, Jullie. JAROUCHE, Lylua. DANTAS, Sergio Silva. **AS MUDANÇAS NO CONSUMO DA GERAÇÃO ALPHA A PARTIR DA HIPER CONECTIVIDADE**. Revista Jovens Pesquisadores VOL. 20, NO. 1 (38), jan.-jun./2023. Disponível em: [5_AS_MUDANÇAS_NO_CONSUMO_DA_GERAÇÃO_ALPHA.pdf](#) Acesso em: 05/12/2025.

IMDB.com, Inc. **Perlimps**, 2022. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt14817802/> Acesso em: 05/12/2025.

IMDB.com, Inc. **O Menino e a Garça**, 2023. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt6587046/> Acesso em: 05/12/2025.

IMDB.com, Inc. **Homem-Aranha: No Aranhaverso**, 2018. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt4633694/> Acesso em: 05/12/2025.

IMDB.com, Inc. **Gato de Botas 2: O Último Pedido**, 2022. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt3915174/> Acesso em: 05/12/2025.

IMDB.com, Inc. **Nimona**, 2023. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt19500164/>
Acesso em: 05/12/2025.

IMDB.com, Inc. **Klaus**, 2019. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt4729430/>
Acesso em: 05/12/2025.

SNYDER, Chris. **How Netflix's first animated film 'Klaus' made 2D animation look 3D**. Business Insider, 31/01/2020. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/how-netflixs-klaus-made-2d-animation-look-3d-2020-1> Acesso em: 05/12/2025.

MINISTÉRIO DA CULTURA (Brasil). **Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001**. Brasília: MinC, 2001. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/mpv/2228-1.htm. Acesso em: 7 dez. 2025.

ANCINE – Agência Nacional do Cinema. **Manual do Art. 39**. Brasília: ANCINE, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/arquivos/manual-art39.pdf>. Acesso em: 7 dez. 2025.

BANCO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DO EXTREMO SUL – BRDE. **Diretrizes para investimentos do Fundo Setorial do Audiovisual**. Curitiba: BRDE, 2016. Disponível em: <https://www.brde.com.br/wp-content/uploads/2016/02/documentoDiretrizes2.pdf>. Acesso em: 7 dez. 2025.

MINISTÉRIO DA CULTURA (Brasil). **Lei Rouanet - Lei Federal de Incentivo à Cultura**. Brasília: MinC, 1991. Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/lei-rouanet>. Acesso em: 7 dez. 2025.

G1, Redação. **Netflix compra Warner: Entenda reações da indústria ao acordo de mais de US\$ 70 bilhões**. G1.Globo, 06/12/2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2025/12/06/netflix-compra-warner-entenda-reacoes-da-industria-ao-acordo-de-mais-de-us-70-bilhoes.ghtml> Acesso em: dezembro, 2025.

IMDB.com, Inc. **Scott Pilgrim Contra o Mundo**, 2010. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt0446029/> Acesso em: 05/12/2025.

IMDB.com, Inc. **Watchmen: O Filme**, 2009. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt0409459/> Acesso em: 05/12/2025.

IMDB.com, Inc. **Persépolis**, 2007. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt0808417/>
Acesso em: 05/12/2025.

MELEIRO, Alessandra. **Mapeamento da Animação no Brasil. 2ª edição**. São Paulo: Instituto Iniciativa Cultural, 2025. Disponível em: http://iniciativacultural.org.br/wp-content/uploads/2025/11/Relatorio-Final_Compactado_2o-Mapeamento-da-Animacao-no-Brasil.pdf Acesso em: dezembro, 2025.

ANCINE, Consulta de Projetos Audiovisuais. **A Arca de Noé**. Disponível em: <https://sif.ancine.gov.br/projetosaudiovisuais/ConsultaProjetosAudiovisuais.do?method=consultarProjetos> Acesso em: dezembro, 2025.

IMDB.com, Inc. **A Arca de Noé**, 2024. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt8637446/> Acesso em: dezembro, 2025.

IMDB.com, Inc. **Brichos**, 2007. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt3343120/> Acesso em: dezembro, 2025.

ANCINE, Consulta de Projetos Audiovisuais. **Brichos**. Disponível em: <https://sif.ancine.gov.br/projetosaudiovisuais/ConsultaProjetosAudiovisuais.do> Acesso em: dezembro, 2025.

ANCINE, Consulta de Projetos Audiovisuais. **Peixonauta: O Filme**. Disponível em: <https://sif.ancine.gov.br/projetosaudiovisuais/ConsultaProjetosAudiovisuais.do> Acesso em: dezembro, 2025.

IMDB.com, Inc. **Peixonauta: O Filme**, 2018. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt7804254/> Acesso em: dezembro, 2025.

SINDCINE. SIAESP. **CONVENÇÃO COLETIVA 2025/2026**, 13 de outubro de 2024. Disponível em: [Sindicato dos Trabalhadores na Indústria Cinematográfica e do Audiovisual dos Estados de São Paulo, Rio Grande do Sul, Mato Grosso, Mato Grosso do Sul, Goiás, Tocantins e Distrito Federal](#). Acesso em: outubro, 2025.

Glassdoor. Disponível em: [Vagas recomendadas para você | Pesquisa de vagas do Glassdoor](#) Acesso em: outubro, 2025.

5. ANEXOS

5.1 Anexo A - Outline

ATO 1

1. Uma silhueta atravessa a divisa e adentra o Vale dos Salgueiros, à noite. Algo se espreita entre as sombras. O garoto olha em volta confuso. A sombra pula em cima dele e o ataca. Finalmente vemos o rosto da silhueta revelando Casper quando menino, totalmente aterrorizado. Ele ataca a criatura usando sua tocha e sai correndo, mancando e ferido.
2. Introdução: Um Reino medieval faz divisa com o Vale dos Salgueiros, uma floresta mágica onde humanos são proibidos. Todos os habitantes fazem teorias sobre quão perigoso o Vale deve ser.
3. Perla e Greta andam pelos corredores do castelo apressadas. Elas encontram súditos no caminho buscando por ajuda da princesa, que resolve tudo com graciosidade. Greta, ao seu lado, acha uma perda de tempo.
4. Na tenda, Perla e Casper se preparam para subirem ao palco.
5. A Princesa, adorada por todos, discursa na praça apresentando as últimas conquistas do reino.
6. Greta se junta à guarda em total atenção. Ela vê uma movimentação ao fundo e fica nas pontas dos pés tentando enxergar.
7. O capitão da guarda manda todos em posição. G sempre desobediente sobe em uma estátua para observar. Parece uma comoção contra a princesa, ela não vê bem estando muito longe.
8. O capitão da guarda manda todos irem pro palco, props do discurso da p, g salta da estátua e se espreme entre o público tentando avançar até a movimentação suspeita. Ela salta, abaixa, desvia e corre até alcançar. Alarme falso, são dois bocós.
9. No palco, uma comoção de verdade começa. Casper surpreende Perla com um adiantamento de uma missão muito detalhada, apresentando uma engenhoca capaz de desmatar o Vale e abrir caminho para eles passarem.
10. A praça vira um caos, com o povo dividido.
11. A engenhoca é ligada, mas, ao cortar uma raiz grossa, eles despertam o mal. O céu escurece abruptamente, transformando o dia em noite.
12. Nas profundezas do Vale, o mal acorda.
13. Perla desmaia.
14. Dia seguinte: Os súditos acendem velas em homenagem à princesa, todos de luto.
15. Greta encontra o Rei conversando com Casper e contando sobre uma lenda de um artefato de cura, o Cajado da Vida, escondido nos fundos do Vale dos Salgueiros. Ele reforça ser a única esperança para a princesa.
16. Greta, ouvindo tudo, se voluntaria para a missão, mas é prontamente negada. O rei aponta que ela não tem capacidade de uma missão desse nível e ressalta a obrigação que ela exerce com o seu povo.
17. Ela contesta, mas não funciona. Casper revela que, no passado, já se aventurou pelo Vale, e só encontrou dor. Greta nunca havia parado para pensar o por que ele manca.

18. Sobrecarregada com o peso da expectativa, Greta decide ir em busca do Cajado da Vida sozinha. Ela se enfia por uma moita espinhenta e adentra o Vale dos Salgueiros.
19. Muruh, um ser misterioso, borbulha e ganha força.

ATO 2

1. Primeira vez vendo o Vale. Greta fica maravilhada. Ela vê várias criaturas e assusta as fadas que dormiam em flores.
2. Em outra divisa, Casper é acompanhado de uma pequena proscrição cerimonial de soldados, onde jura lealdade e vitória. Ele também adentra ao Vale em busca do Cajado, seguindo as demandas do Rei, junto dele estão outros dois escudeiros pertencentes a guarda real.
3. No coração do Vale, uma reunião envolvendo diversas espécies acontece. Criaturas dos quatro cantos estão presentes, as ninfas de salgueiro, os trolls do sul e diversas tribos de animais. Eles discutem a crescente ameaça do Muruh, estão sentindo os efeitos do seu poder maligno à sua volta, o Vale está enfraquecendo.
4. Um grupo de fadinhas voam desesperadas buscando ajuda, interrompendo a reunião. Elas contam que há uma humana no Vale. Todos ficam eufóricos, dizendo ser um ultraje. Eles discutem o que deve ser feito. Naia se levanta dizendo que irá encontrar a humana e convencê-la a deixar o Vale.
5. Greta anda decidida, confiante em sua missão, quando esbarra com a Naia. Ela diz que não é bem vinda no Vale e deve voltar. A Greta inventa estar em uma missão especial mandada pelo rei, mas Naia não quer ouvir. Elas discutem, a Naia falando para ir embora e a Greta falando que irá ficar. No final, a Greta não dá ouvidos e continua andando.
6. Naia decide assustar Greta para fora do Vale, armando diversos desafios que considera impossíveis para alguém de fora. A Greta, embora não lide com eles do modo comum do Vale, consegue superar cada desafio de sua própria maneira.
7. Naia fica progressivamente mais impressionada com as habilidades da Guerreira e pensa em como ela poderia ser útil para derrotar o Muruh.
8. Naia resolve tentar conversar novamente com Greta e oferece uma troca. A Greta a ajuda a se livrar de Muruh e em troca a Naia é a sua guia particular. A Greta, teimosa, recusa, dizendo que não precisa de ajuda. A Naia continua seguindo-a. A Greta continua com dificuldade.
9. No momento de maior fraqueza da Greta, a Naia aparece e oferece ajuda novamente. Dessa vez, a Greta hesita. Ela pergunta os detalhes do seu acordo e revela a Naia estar atrás do Cajado da Vida, a fim de salvar a princesa. Elas entram em acordo e a Greta oferece um aperto de mão. A Naia acha o gesto muito estranho e a luva da Greta ainda mais. Ela faz graça do objeto e retribui o aperto de mão.
10. Elas encontram o primeiro obstáculo, um rio largo e perigoso, sem ponte. Precisam contornar. Quando atravessam, conversando sobre suas diferenças, saem em um ninho de quero-quero gigantes. A Greta parte para o ataque, mas são muitos. Consegue



despertá-los enquanto a Naia encontra uma caneleira plantada no chão. Cansadas, Naia a repreende, mas a Greta, envergonhada, discorda. Seguem a jornada, tensas.

11. Enquanto isso, Casper sofre para avançar, tropeçando em raízes, esbarrando em cipós e se assustando com animais camuflados. Uma névoa fina recai à sua volta, amedrontando tudo presente no Vale e, conseqüentemente, abrindo espaço para o Casper e seus escudeiros passarem, adentrando mais a fundo.
12. Uma multidão de tatus corre em direção às elas, subindo um sobre o outro em completo caos. Naia avisa que precisam sair, mas Greta está atordoada com a multidão maluca. A Naia pergunta para onde eles vão e um responde estarem indo para a colina para fugir da chuva. Elas saem da trilha em que estavam e a Greta questiona porque foram para cima delas, mas a Naia explica que não é pessoal.
13. A chuva chega logo, e os pingos alternados viraram uma grande tempestade em segundos. Elas sobem a colina e encontram uma pequena caverna. A Greta reclama de não poderem avançar mais. Elas ficam na borda da caverna, iluminada por plantas bioluminescentes, vendo a chuva tomar conta. Elas adormecem em segurança.

ATO 3

1. A Princesa continua adormecida, cada vez mais pálida, sem melhoria.
2. Ao nascer do sol, as meninas se levantam para seguir viagem, mas percebem que o caminho onde estavam antes está completamente alagado agora. Elas estão perdidas. Naia encontra o caminho ao perceber um rastro de flores amarelas guiando-as. Elas seguem viagem.
3. O Casper sai de uma caverna apertada, sujo e desarrumado. Visível a dificuldade que está enfrentando. A energia presa a ele aumentou, tomando posse de si. Os olhos dele escurecem. As árvores à volta se curvam. A energia negativa afeta tudo em volta. Ele assusta os seus dois escudeiros, que saem correndo apavorados.
4. Chegando em uma clareira, as duas meninas finalmente conversam e começam a se entender.
5. Elas andam floresta adentro quando encontram um grande lobo. Greta fica apreensiva mas Naia assegura que não mexerá com elas. Porém, uma névoa toma conta do lugar e o olhar do animal muda. Ele pula na Greta, que bloqueia com o braço e puxa a espada. Naia grita para não machucá-lo, mas o lobo volta a atacar, machucando-a e criando uma nova cicatriz. Greta tenta empurrá-lo para longe, mas acaba acertando a Naia. Ela bate em uma árvore e se machuca. Greta fica preocupada, mas a Ninfa não quer conversar, só levanta e continua o caminho. O clima fica tenso depois disso.
6. Elas andam em silêncio, presas nos próprios pensamentos, até que a Naia para na beira de um riacho. A Greta questiona e a Naia diz que não tem porque não, o dia está propício para aproveitar a água. Elas entram em uma discussão acalorada.
7. Enquanto as duas estão distraídas, Casper, agora mais perigoso e consumido pela energia negativa, aparece próximo ao riacho. Aproveitando a distração, ele surge de repente e



- empurra a Greta na água. A correnteza é forte, e ela, com a armadura pesada, é arrastada. A Naia, em choque, se sente culpada por não ter protegido sua companheira.
8. Greta bate a cabeça no fundo do rio e sonha com a princesa Perla.
 9. Naia acolhe a Greta desacordada na margem do riacho, muito preocupada. Ela a ajuda a se levantar e explica que precisa ir à Árvore-Mãe para se curar e continuar a jornada.
 10. Na Árvore-Mãe, Naia toca no tronco e sua energia começa a ser restaurada. A Árvore-Mãe mostra o perigo iminente do monstro Muruh e da influência negativa que Casper está espalhando pelo Vale.
 11. As duas finalmente são sinceras e conversam sobre seus medos e arrependimentos. Depois, se levantam e seguem viagem. Estão cada vez mais perto de onde as lendas diziam que o Cajado está, onde três salgueiros se interceptam.
 12. No caminho, encontram o mesmo lobo de antes. Ele não ataca, apenas as encara fixamente. Naia pede que a Greta confie nela e não tome nenhuma atitude impensada. Depois de hesitar, a Greta passa pelo animal com calma, e ele faz uma reverência, pedindo desculpa. Elas continuam a jornada.
 13. Elas se apressam em direção aos Três Salgueiros Entrelaçados. Elas unem suas mãos e liberam o caminho para uma clareira mágica, localizada dentro dos salgueiros. A área brilha com uma luz pulsante que irradia uma energia protetora.
 14. Ao abrirem a passagem, veem Casper e o Guardião Dourado discutindo.
 15. Casper, agora com a aparência deplorável, é cada vez mais consumido pela energia do Muruh. Ele não se importa com a presença do Guardião e segue em frente. O Guardião dá mais um aviso, que é novamente ignorado. Em um movimento rápido e certo, o Guardião derruba Casper sem dificuldade. “Somente os de coração dourado podem passar”
 16. Casper se levanta, tomado pela raiva ele avança novamente. Sem pensar duas vezes, Greta, segurando sua espada, se joga na frente do Guardião Dourado para protegê-lo. O Guardião permanece firme, observando, como se estivesse avaliando o valor do ato dela.
 17. Ela o pede para se lembrar de quem é, de porque está aqui. Casper não escuta e ataca a Greta, que desvia com proeza. Ela continua a tentar trazê-lo para si, mas ele volta a atacá-la. Ela bloqueia o golpe com sua espada, mas a força do impacto é tão grande que ambos são lançados para trás.
 18. Casper cai de costas, ganindo de dor. Ele treme ao sentir o monstro se libertando de seu corpo. Uma fumaça negra começa a se desprender.

ATO 4

1. O chão treme. Os pássaros voam para longe do perigo, grasnando. Na frente delas, uma figura se ergue. O Muruh. Uma massa de fumaça se concretiza, alta e poderosa. Greta se levanta, pronta para lutar. O Guardião Dourado assume o seu lado.



2. A massa de fumaça finca-se no chão e rouba tudo em volta, até virar um monstro. Os animais se escondem e a floresta se fecha, como se as próprias árvores sentissem o medo irradiando. Greta se vira para a Naia, elas precisam fazer isso juntas.
3. Junto do Guardião Dourado, elas partem para cima da criatura, que revida fortemente.
4. Casper, atordoado, finalmente toma coragem e, com passos incertos, se junta aos outros. Os quatro, Greta, Naia, Casper e Guardião enfrentam o Muruh juntos, que ri de sua tentativa falha.
5. Uma luta implacável onde todos tem tudo a perder.
6. Com um movimento veloz, o Muruh consegue levar o Cajado acima da cabeça e lançar o feitiço da peste. Lentamente, a grama em volta morre. Os animais se corcundam e as árvores enrugam. É o fim, o Muruh ganhou.
7. Eles estão derrotados e Greta perde a esperança.
8. Naia busca pela mão da Greta, pega a sua luva e a lança até o Cajado, fazendo-o cair.
9. Muruh rouge enraivecido. O Guardião enxerga uma oportunidade para voltar a atacá-lo. Casper rasteja até o Cajado, querendo-o para si. Naia e Greta se entreolham e também rastejam até o Cajado, em uma corrida com Casper.
10. Casper alcança o Cajado e o ergue sob sua cabeça, mas nada acontece. Ele tenta de novo, mas obtém o mesmo resultado. Ele o joga no chão, bravo.
11. Greta alcança o Cajado e o orbe a mostra a imagem do seu reino e da Princesa adormecida. A imagem se dissipa, sobrando só o reflexo da Princesa. Ela olha para sua nova cicatriz e faz uma escolha.
12. A Greta estende o Cajado da Vida para a Naia, escolhendo fazerem isso juntas. Elas seguram o Cajado e lançam o feitiço.
13. A magia do Cajado, agora da cura, se espalha por todo o Reino e o Vale. As árvores florescem, os animais se fortalecem e o monstro Muruh finalmente cai. Sua fantasmagórica fumaça negra se dissipa, até sobrar só um gambá.
14. As meninas se olham, incrédulas e caem na gargalhada. O Guardião agradece profundamente.
15. O Vale dos Salgueiros será sempre grato por tudo que elas fizeram. Os animais se revezam levando-os de obstáculo por obstáculo, até levá-los de volta à margem da floresta.
16. Casper fica para trás, precisando responder pelos seus atos.
17. Conclusão: O Rei faz uma cerimônia de comemoração, onde parabeniza Greta e Naia e as condecora com o título de Aventureiras Reais.
18. Greta fica feliz sabendo que honrou o seu reino e faz um discurso para o povo. Elas vão até o jardim e brincam, alegres e ansiosas para novas aventuras, agora indo explorar o Reino Griseu.
19. Uma névoa fina paira sobre a grama, Muruh ainda está aqui.

5.2 Anexo B – Argumento

ATO 1

Uma silhueta de um garoto adentra o Vale dos Salgueiros. Ele leva consigo uma tocha flamejante, iluminando seu entorno e ressaltando sombras assustadoras do vale. Algo entre as árvores o observa, a sombra se espreita, balançando a mata por onde passa. O garoto vê a movimentação e, assustado, balança sua tocha em volta, tentando enxergar. Um par de olhos brilhantes se movimentam rapidamente. Estão aqui e depois ali. O garoto gira, muito assustado, sem saber de qual direção vai ser atacado.

Pelos olhos da besta, vemos a sombra pular em cima da silhueta, que cai no chão. A tocha flamejante cai ao lado da cabeça do garoto e finalmente vemos com clareza o rosto de Casper, 12, aterrorizado. Ele pega a tocha caída e a usa como uma clava, batendo na criatura em sua frente, que gane de dor. As flamas reverberam efervescentes, em uma explosão lúdica de cores cintilantes e terríveis.

Casper tenta se levantar e sair de baixo da criatura, mas cambaleia. Ele segura sua perna ferida com dor. Com dificuldade, vemos Casper se arrastando para fora do Vale, ainda ouvindo o ser grunhindo ferido.

Introdução: Em um mundo medieval, o reino Griseu cobre terras com altas muralhas feitas de pedregulho. Lá, todos vivem uma vida movimentada de política e diplomacia, governados por um Rei muito justo. Esse Reino sempre foi o ponto central de diversas histórias, sobre suas ruas ladrilhadas sinuosas, suas grandes feiras culturais, e sua lindíssima primogênita, dita por muitos a princesa mais linda de todas. Ela encantava os súditos com sua bondade e generosidade, sempre piedosa e atenta às necessidades do povo.

Mas a história mais contada, que sempre chamou mais atenção, foi a do Vale dos Salgueiros. A floresta mágica que faz divisa com o reino, estritamente proibida para humanos. Não importa como ou onde as histórias estão sendo contadas, um aviso real ou uma conversa na taverna, todas as cabeças viram para escutar as conspirações sobre quais segredos aquelas árvores milenares devem guardar.

A princesa Perla, 19, gorda e bela, cabelos ruivos arrumados em baixo de um chapéu pontudo e vestindo roupas reais ornamentadas, anda pelos corredores do castelo acompanhada de Greta, 12, que faz parte da guarda real, pele morena e cabelos castanhos trançados. Elas avançam apressadas, mas são parados por súditos e criados buscando ajuda da princesa, que responde tudo perfeitamente. Ao seu lado, Greta revira os olhos entediada.



Em uma manhã ensolarada, a praça está lotada, todos animados para o discurso da princesa Perla que está prestes a subir no pódio. Na tenda, ela dá as mãos a Casper, 19, agora alto com cabelos negros e pose de herói, não se parece mais com o garoto amedrontado que havia sido. Ele encoraja a princesa, que está sentindo a pressão de ser sempre o ideal da perfeição, dizendo que não há com o que se preocupar. Ela respira fundo e olha para a Greta, dando-lhe um sorriso inspirador, que não é correspondido e sai da tenda.

A princesa, em cima de um palco, discursa para o seu público. Ela é graciosa e benevolente, apresentando as últimas novidades sobre as conquistas do reino.

Greta está abaixo, junto à Guarda, séria e concentrada ao seu redor,

O palanque é rodeado de pessoas ouvindo a princesa Perla, que convictamente discursa sobre os tratados vizinhos. Ela fala sobre como o seu casamento está se aproximando e que está muito feliz com a parceria e o que essa união simboliza com o reino vizinho.

Greta vê uma movimentação suspeita do outro lado da praça e se estica para ver melhor. Ela sobe em uma estátua e deixa o seu posto, mas ainda não consegue ver bem. Parece um ancinho prestes a ser lançado na princesa. Ela se enfia no meio da população e vai até a ameaça, mas não é nada. Alarme falso.

Casper apresenta ao público seus ideais de desmatar o Vale, e surpreende a princesa com uma engenhoca capaz de desmatar o lugar.

Uma grande confusão se forma e, ao ligar a engenhoca, o céu azul escurece abruptamente, como se o dia tivesse virado noite. O vento cessa, e um silêncio opressivo toma conta da praça. Os olhos de todos se voltam para cima, aterrorizados pela mudança repentina.

No fundo do Vale, na caverna mais escura, uma energia borbulha e acorda.

Em meio ao caos, ninguém vê a Princesa desmaiando.

Na manhã seguinte, tudo muda. A cidade que sempre fora agitada e eletrizante, para. As ruas ficam silenciosas e as carrancas, tristes. Todos estão em luto pela princesa Perla. Súditos acendem velas em sua homenagem.

Os corredores do castelo estão movimentados, com médicos e guardas apreensivos.



Greta vê o Rei junto do Casper, que fala acaloradamente sobre como está preocupado com a Perla, com quem tinha o casamento marcado. Ele suplica que deve ter algo que ele possa fazer. O Rei suspira e diz que há.

Ele conta de um artefato mágico escondido nas profundezas do Vale, o Cajado da Vida, escondido nos Três Salgueiros Entrelaçados. A lenda diz que é um objeto de imenso poder capaz de curar qualquer ser vivo, mas o Rei alerta: muitos tentaram encontrá-lo, mas ninguém nunca conseguiu. Ele adiciona “Você conhece melhor que ninguém os perigos do Vale”.

Greta fica muito surpresa ao ouvir isso. Agora ela finalmente tem uma chance de ajudar, de ser útil e honrar o Reino. Ela invade a conversa, exasperada. “Vou junto!”. Os dois a olham atônitos. O Rei nega dizendo absolutamente não, nunca. Ela não está nem preparada nem em condições de ir em uma missão praticamente suicida quando a presença dela é tão importante para o Reino. Greta rebate, dizendo que é capaz, que Casper pode guiá-la. Ela busca o olhar dele, buscando apoio, mas só encontra tristeza. Ele manca até hoje graças a aquela noite.

Casper dá um passo à frente e diz que ela não pode entrar no Vale, que é um lugar traiçoeiro e cruel. Ele conta que já foi lá antes, quando tinha a idade dela, cego pelas promessas de recompensas e magias impossíveis, mas só encontrou dor. Ele fala que quase não volta com vida. Por isso ele odeia o Vale dos Salgueiros. Mas vai enfrentar o desafio por sua amada. O rei declara que é um assunto encerrado. Greta, sempre teimosa, contesta, mas não funciona. Casper pede licença e sai.

Greta anda em círculos, brava. Ela não quer ser princesa de jeito nenhum, ela não é graciosa ou elegante, nunca seria tão boa quanto sua irmã. Sobrecarregada com o peso da expectativa, ela decide. Ela precisa ir, sozinha, salvar a princesa. Ela não pode arriscar perder a sua irmã, só assim vai conseguir provar o seu valor para seu pai e honrar o seu reino. Ela está determinada.

Passagem de tempo.

Greta está na divisa do Vale. Ela está fardada de prata e ferro com uma armadura resistente e pesada. Ela vê a vegetação fechada, nada convidativa e olha por cima do ombro para o reino deixado para trás. As altas muralhas e telhados coloridos são tudo que ela sempre soube. Ela respira fundo e se espreme entre arbustos para adentrar o Vale dos Salgueiros, não podendo ser vista na fronteira principal.

Nas profundezas do Vale, uma grande figura não palpável, uma energia negativa, consome a vida de tudo a sua volta vagarosamente. Esse ser é alimentado pelos pensamentos ruins, sentimentos de cobiça e comportamentos negativos das pessoas que se aventuram na floresta. Sua existência



é parte do mistério do Vale; histórias sobre ele são espalhadas entre os quatro cantos, mas ninguém sabe ao certo até que ponto ele pode se manifestar.

ATO 2

O Vale é incrivelmente verde. Com cores saturadas, a fauna parece brilhar, saudável. Árvores milenares cercam a visão, grama alta e raízes entrelaçadas cobrem o chão. Tudo é cheio de vida, com insetos e pássaros zunindo. A Guerreira fica maravilhada. Não é nada como ela tinha imaginado. Ela caminha lentamente, cada passo incerto. As folhas de salgueiro voam com o vento.

Progressivamente Greta vai descobrindo novas criaturas do Vale. Ela vê libélulas pousadas em folhas, esquilos no alto das árvores e sapos na lagoa. Uma movimentação em uma florada por perto chama atenção, diversas flores que ela nunca viu na vida com cores vibrantes. Ela se abaixa para ver melhor e percebe fadinhas dormindo em meio as pétalas. Ela fica encantada com as pequeninas criaturas, que gradualmente acordam. Quando percebem uma gigante humana olhando-as fixamente, todas as pequenas menininhas gritam e tentam voar para longe o mais rápido possível, mas acabam batendo uma na outra e criando uma grande pequena bagunça.

Greta as observa confusa, sem entender o porquê do medo.

Em outra divisa do Vale, Casper também adentra à floresta, junto de dois escudeiros. Ele está acompanhado de uma pequena proscrição cerimonial de soldados, que trazem bandeiras e trompetes, onde jura voltar vitorioso.

No coração do Vale, uma reunião envolvendo diversas criaturas acontece. Seres dos quatro cantos estão presentes, todos assustados com a ameaça iminente do Muruh.

Cada criatura conta suas dificuldades e as consequências da ruindade do Muruh preocupam a todos.

Um conjunto de fadinhas voam descoordenadas em busca de ajuda, gritando por socorro. Elas interrompem a reunião e explicam desesperadas que tem uma humana no Vale. Todos ficam surpresos, acham um ultraje. Uma anta diz que é impossível, um camaleão pergunta, já se escondendo, o que devem fazer e um porco espinho afirma que com certeza está aqui para machucá-las, que todos os humanos são cruéis. É impossível não concordar quando estão vendo em primeira mão toda a dor causada pelos humanos em sua casa. Naia, a ninfa de salgueiro, se levanta decidida. Ela vai encontrar essa humana e fazê-la deixar o Vale dos Salgueiros.



Greta anda a passos confiantes, ela não consegue acreditar que isso é tão fácil. Ela questiona tudo que sempre foi ensinada. O Vale não se mostrou cruel e impiedoso como sempre disseram ser, é lindo e único. Distraída, ela não vê que pisa em falso e escorrega de um pequeno barranco. No chão, ela olha para cima e dá de cara com Naia a observando. Surpresa, ela pergunta quem ela é, mas Naia não tem interesse em responder às perguntas.

“Aqui não é lugar de humanos” Naia diz. Greta fala que entende, mas inventa possuir uma permissão real, pois está numa missão muito importante. Naia responde que ali não é lugar de missão de humanos e que ela deve voltar. Greta não a dá ouvidos, se levanta e continua o seu caminho. Naia, frustrada, a segue perguntando se ela pelo menos sabe para onde está indo. Greta não a responde novamente.

Naia a segue, discursando sobre como ela não é bem vinda e deveria dar meia volta, antes de se perder. Greta, que nunca pede ajuda, diz que sabe se virar sozinha, mas ao dizer isso ela se apoia em o que pensou ser um tronco, mas era um um bando de borboletas marrons e cinzas, fazendo-a se desequilibrar, mais uma vez. Naia acha graça, mas a Greta a ignora e se levanta, continuando o seu caminho.

Naia, sem paciência, decide assustar a menina para fora do Vale, armando diversos desafios que considera impossíveis para alguém de fora. Ela arma vários desafios a fim de assustar a menina e fazê-la ir embora, porém Greta consegue superar todos os desafios.

Naia fica impressionada com a esperteza e resiliência da Greta, capaz de sempre achar uma solução. Ela percebe que é exatamente esse tipo de característica que será necessária para derrotar o Muruh.

Greta, exausta, senta em um tronco caído para descansar. A Naia aparece, achando graça do estado da outra e fala que ela não seria tão estabonada se não usasse vestes tão estranhas e pesadas. Greta explica que usa uma armadura protetora muito útil, mas é claro que ela não entenderia. Naia, sabidinha, debocha que suas vestes podem ser úteis, mas não a previne de ficar andando em círculos. Greta olha para o solo e vê suas próprias pegadas. Ela bufa e sai do caminho de terra, pisando em uma planta estranha. Naia avisa que é melhor sair de cima da urtiga. Assustada, pula para longe.

Naia faz uma oferta, ela diz que precisa da ajuda da Greta para parar um ser do Vale e, em troca, ela seria a sua guia, levando-a a onde quisesse. Greta recusa, dizendo não precisar de ajuda.

A guerreira continua a sua jornada, mas continua encontrando dificuldades. Naia joga nozes em sua armadura, para os esquilos atacarem-na, mas ela os afasta para longe. Todos os obstáculos que a ninfa propõe, Greta supera.



Muito irritada e cansada, Greta anda em círculos, pensando em um novo plano de ação. Naia, vendo ser um momento de fraqueza, se aproxima novamente e diz que a oferta ainda está de pé. Greta hesita. Ela sabe que não vai chegar a tempo se continuar andando sem direção. Ela pergunta porque iria confiar nela, mas Naia dá de ombros, ela não tem outra opção e acrescenta que, aliás, é ela que deveria estar desconfiada, já que a humana ainda não contou o que está fazendo ali. Greta suspira e explica estar em busca dos Três Salgueiros Entrelaçados. Naia fica surpresa e pergunta porque uma humana precisaria do Cajado da Vida. Greta explica que a princesa Perla está muito doente e todos estão preocupados.

Naia simpatiza com a dor da Greta. Ela então declara que ajudará-la, se for ajudada também. Greta concorda, pois faria qualquer coisa pelo seu reino, e diz ter urgência.

Greta estende a mão enluvada, mas Naia estranha. Ela não entende que utilidade uma luva pode ter. Greta revira os olhos e pergunta se elas têm um trato. Naia confirma, completando o aperto de mão.

Passagem de tempo.

As duas seguem silenciosas, com a ninfa na frente, fingindo despreocupação, vocalizando uma canção, e a guerreira logo atrás tendo cuidado de só pisar onde a outra pisa. Com ombros erguidos, em guarda uma da outra, elas seguem.

Elas caminham até encontrarem um rio largo com correnteza forte e sem ponte. A Greta aponta sobre quão estranho é não terem construído uma ponte, mas a Naia dá de ombros, é só dar a volta. A Greta reclama sobre como é uma perda de tempo, mas segue.

Elas encontram um tronco caído sobre o rio. Durante a travessia, elas conversam sobre as diferenças dos mundos em que vivem e não chegam em um acordo, cada uma achando o seu próprio modo de viver o correto.

Com muito custo, conseguem atravessar. Porém, veem que caíram no território de quero-quero gigantes. Naia congela, com medo de chamar atenção das aves, e sussurra para a Greta fazer o mesmo, mas ela as observa assustada e lentamente saca sua espada. A luz que reflete na lâmina assusta os pássaros, que partem para cima dela, somente a armadura pesada a protegendo das garras afiadas.

Greta tenta cegamente atacar, mas são muitos. Naia se joga no chão, onde vê uma caneleira plantada. Ela arranca a planta e a balança em cima da cabeça, até conseguir afastar a maioria dos



pássaros e conseguirem escapar. Cansadas, a Naia diz quão ridículo é atacar os animais dessa forma, mas a Greta, envergonhada, discorda. Seguem a jornada, tensas.

Enquanto isso, o Casper sofre para avançar, tropeçando em raízes, esbarrando em cipós e se assustando com animais camuflados, ele acaba perdendo a paciência. Os escudeiros assistem assustados. Uma névoa fina recai à sua volta. As folhagens se viram para o lado oposto, todos os seres vivos se escondendo da presença maligna e, consequentemente, abrindo caminho para o Casper passar.

Enquanto as meninas andam em um caminho de terra batida, com a ninfa a frente e a guerreira atrás, elas sentem o chão tremer. Naia é a primeira a se virar para olhar para trás, vendo a poeira se levantar. Uma multidão de tatus segue o mesmo caminho, em direção a elas, subindo um sobre o outro em completo caos. Naia prontamente pula para a margem do caminho e grita para a Greta, atordoada, fazer o mesmo.

Naia pergunta para eles onde estão indo e um responde estarem indo para a colina, enquanto outro afirma a chegada próxima da chuva. Elas saem da trilha em que estavam e a Greta, tonta com tanto caos, questiona porque foram para cima delas, mas a Naia fala que não foi pessoal.

No céu, as nuvens escurecem rapidamente.

A chuva chega logo, e os pingos alternados viraram uma grande tempestade em segundos. Elas correm para o topo da colina onde encontram uma pequena caverna, que entram rapidamente. A Greta reclama de não poderem avançar mais. A Naia não responde e encontra um lugar para se sentar.

Elas ficam na borda da caverna, iluminada por plantas bioluminescentes, olhando a chuva tomar conta. Greta pergunta mais sobre o Muruh para Naia, que não dá detalhes. Elas se aconchegam no melhor possível à parede dura e adormecem.

ATO 3

No castelo, as gotas pingam sobre os vitrais da torre da princesa Perla, que continua adormecida com um leve rubor nas bochechas.

O sol nasce em uma manhã serena com orvalho cobrindo a grama, onde insetos se juntam para beber de poças. Alguns raios de sol infiltram o abrigo improvisado. Greta é a primeira a sair para fora e ver que onde na noite anterior era grama, hoje tudo estava alagado. Ela exclama, confusa e a Naia, saindo da caverna, a explica que provavelmente o rio transbordou e que foi bom terem



subido até uma colina. A Greta, confusa, diz que é por isso que, de onde ela vem, eles fazem barragens em rios. A Naia, se alongando, escuta mas não rebate. A Greta então percebe que, com o alagamento, elas não irão conseguir seguir o caminho. Ela fica imediatamente preocupada e fala que vai subir uma das árvores para ver a direção. A Naia afirma que não há necessidade. Ela vai até uma árvore próxima e se ajoelha na água, dizendo que as raízes desta árvore estão sempre voltadas para o Norte, então só segui-las. A Greta fica surpresa, mas confia e seguem viagem.

Em um ponto mais escuro do Vale, o Casper emerge de uma caverna minúscula, com galhos no cabelo e terra no rosto. Ele se levanta desajeitadamente, deixando claro que ele passou por uma noite dura. Ele bufa, bravo, enquanto tenta limpar a sujeira de suas vestes e desconta sua raiva nos escudeiros. A energia presa a ele aumentou, tomando posse de si. Seus olhos escurecem e as árvores à volta se curvam. A energia negativa afeta tudo em volta, deixando um rastro de destruição e uma névoa baixa. Os escudeiros saem correndo com medo.

As meninas estão fundo floresta adentro, andando juntas, e conversando. Pela primeira vez, elas são amigáveis e o começo de uma amizade se forma.

Até encontrarem um lobo esguio em uma clareira. Greta instintivamente leva a mão até a bainha de sua espada, mas a Naia coloca o braço na sua frente, fazendo-a parar. Naia sussurra que há o que se preocupar. Elas assistem o animal apreensivamente.

Elas avançam lentamente e com cautela, mas uma névoa fina toma conta do lugar, mudando o olhar do animal. Em um movimento rápido, ele salta e cai em cima da Greta, que consegue ficar em pé. O lobo, apoiado nela, morde-a e arranca sua luva esquerda enquanto ela puxa a espada para fora da bainha. Naia, agora desesperada, grita para não machucá-lo e o abraça por trás. O lobo novamente ataca o rosto da Guerreira, deixando-a com uma cicatriz, e empurra fortemente o animal para trás, que cai em cima da Naia, contra uma árvore de tronco grosso, ganindo.

A névoa se dissipa e a expressão do lobo passa para dor. Ele rapidamente se levanta e corre para longe. Greta, petrificada, vê a Naia machucada contra a árvore. Ela se abaixa e pergunta se está tudo bem, tentando ajudar Naia sem saber como. A ninfa, claramente magoada, recusa toda ajuda e bate na mão da Greta, se levantando, com dificuldade, sozinha. A guerreira tenta dizer algo sobre não ter tido outra escolha, mas se cala quando vê o olhar raivoso de Naia, que volta a seguir o caminho silenciosamente. O clima fica tenso.

O tempo passa e elas andam em silêncio, cabisbaixas, presas no próprio pensamento. Até que encontram um riacho no caminho e, ao invés de continuarem como necessário, a ninfa se aproxima e senta na borda, pondo os pés na água. A Greta questiona e a Naia, sem se dar ao trabalho de se virar para ela, diz que não tem porque não, que o dia está propício para aproveitar a água. A Greta fica estupefata e rebate que elas não têm tempo a perder.



Rapidamente elas entram em uma discussão acalorada, onde a Naia fala sobre a falta de flexibilidade e compaixão da Greta, que responde sobre a falta de responsabilidade e critério da outra. Greta então diz que, se a Ninfa não liga, é melhor ela ir sozinha encontrar o Cajado. Naia debocha.

Enquanto isso, com as duas distraídas, o Casper, agora mais perigoso e consumido pela energia negativa, aparece escondido entre as árvores próximas ao riacho. Ele as observa, esperando o momento certo para atacar.

Aproveitando a distração da briga, Casper surge de repente e empurra a Greta na água. A Naia fica petrificada, em choque. A correnteza do riacho é forte, e a Greta, que usa uma armadura pesada, é arrastada. Ela bate a cabeça nas pedras e desmaia.

Casper não se dá ao trabalho de olhar para a ninfa, para ele os habitantes do Vale não valem o seu tempo, e sai calmamente. Naia, desesperada, cai de joelhos no chão.

Greta sonha com a Princesa, com seu sorriso e companheirismo, que logo se transforma na imagem da Naia, que gradualmente passa de serena e alegre para preocupada, dizendo-a para acordar.

Greta acorda subitamente. Ela está na margem do riacho, molhada e com a cabeça apoiada nas coxas da Naia. Ela se curva, com dor, cuspidando água, enquanto a ninfa massageia suas costas e diz que ela não está bem. Naia a ajuda a se levantar e, quando a Greta pergunta, com dificuldade, para onde estão indo, ela responde que a sua mãe vai ser capaz de curá-la.

Quando chegam na Árvore-mãe, no coração da floresta, veem uma árvore gigantesca, de tronco grosso e muitas raízes que se espalham por todas as direções. Naia leva a Greta até as raízes e a deita entre elas. A guerreira, febril, protesta incerteza, mas a ninfa não dá ouvidos. Ela se volta à Árvore-mãe e encosta sua testa no tronco. Ela sussurra pedidos, que fazem as raízes brilharem em um dourado fraco, andando até as pontas e trazendo vida onde tocam, fazendo a Greta ficar rodeada de uma grama alta e saudável.

Greta sonha com Muruh, uma sombra amedrontadora que suga a vida de onde passa.

Greta acorda assustada, e vê, pela primeira vez, o lugar em que está. Naia, que estava pegando água do caule de uma planta com as mãos, a vê e corre em sua direção. Ela se ajoelha ao seu lado e enfia a mão em seu rosto, sinalizando para beber, e a guerreira obedece. Quando terminado, ela tenta se sentar, mas a Ninfa a amassa com um abraço, dizendo que ficou muito assustada. A Greta, surpresa, retribui desajeitadamente.



Naia se deita ao lado da Greta e elas se olham com carinho, felizes de estarem bem. Mas a Greta se lembra do seu objetivo com a Perla e fica triste. Ela suspira e se vira, olhando para cima. Ela desabafa sobre ter fugido, seus medos envolvendo a saúde da Princesa e suas incertezas sobre seu lugar no Reino. Naia escuta sem julgamentos e fica surpresa com a revelação da princesa Perla e a Greta serem irmãs. Ela afirma que é muita responsabilidade para uma pessoa só e que ela deveria ser menos rígida consigo mesma. Ela também reconhece que poderia ter sido mais gentil e se arrepende de como tratou a Greta. Elas compartilham de um momento de serenidade.

As árvores são tão altas que não é possível ver o céu. Greta pergunta a quanto tempo elas estão ali, enquanto se levanta com dificuldade, mas para no meio do movimento ao se lembrar de seu sonho e é tomada por um arrepio que corre o seu corpo. Ela explica para a Naia que sonhou com uma sombra aterrorizante e a Naia suspira e fala que sabe, pois a Árvore-mãe a contou. Greta pergunta o que é aquilo e a ninfa explica ser uma entidade chamada Muruh. Uma energia negativa que existe no Vale a milênios e está ficando mais forte do que nunca, com a constante destruição que os humanos estão afligindo ao Vale. Ela desabafa falando sobre suas incertezas e medos de perder sua casa e sua família. O Muruh agora é um perigo iminente e, com ele usando o Capitão como seu fantoche, está conseguindo espalhar sua influência negativa pelo Vale.

Greta pergunta porque o Casper foi possuído por essa energia, como isso foi possível. Naia explica que todos os seres vivos possuem uma energia própria e que nós atraímos energias similares às que transmitimos, então provavelmente o Casper não estava feliz ao entrar no Vale. Ela também aponta como a energia da Greta a levou até ela.

Greta fica surpresa e finalmente reúne coragem para pedir desculpa pelas coisas que disse no passado sobre a Naia e sobre o Vale, que ela não se sente mais daquela forma sobre o lugar ou sobre ela. A Naia, por sua vez, também pede desculpas, reconhecendo que a mudança de costumes dos ambientes em que nasceram a deixou confusa e que seus pré conceitos sobre os humanos cegou a sua razão.

Um pássaro a distância canta e a Naia explica que isso marca o nascer do sol. A Greta diz que precisam partir, não podem mais perder tempo. A Naia concorda e diz que não estão longe dos Três Salgueiros Entrelaçados. Elas se preparam para seguirem viagem, tendo noção que seu tempo está acabando, mas agora finalmente trabalhando em equipe e confiantes de poderem contar uma com a outra.

Saindo do centro da floresta, com a Naia voltando a guiar o caminho, elas encontram o mesmo lobo que viram antes. Ele não ataca, apenas as encara fixamente. A Naia pede que a Greta confie nela e não tome nenhuma atitude impensada. Depois de hesitar, a Greta passa pelo animal com calma, e ele desaparece.



Elas correm até os Três Salgueiros Entrelaçados, desesperadas com o tempo se esgotando. O local é marcado por três árvores robustas, entrelaçadas por um nó presente no meio do tronco, as unindo. Os veios desse nó brilham fortemente com uma luz pulsante, irradiando uma energia protetora no local.

Aprensivas, elas se aproximam, e a luz brilha ainda mais forte pela presença delas. Naia põe sua mão trêmula no nó, mas hesita, com medo. Greta junta sua mão com a da Ninfa e respiram fundo. Juntas, elas tocam nos Três Salgueiros Entrelaçados, abrindo uma passagem entre os veios da madeira para uma clareira mágica, onde o Cajado da Vida está flutuando em cima de uma lagoa dourada cintilante. Do Cajado jorra cascatas de líquido mágico que caem sobre a lagoa. Esse líquido é responsável por fortalecer todos os seres vivos do Vale.

Na frente do Cajado, está o Guardião Dourado discutindo junto de Casper, agora completamente possuído por Muruh. O Guardião levanta a mão como um sinal de advertência.

Casper não parece se importar com a presença do Guardião e segue em frente. O Guardião Dourado dá mais um aviso, que é ignorado. Em um movimento rápido e certeiro, o Guardião derruba Casper sem dificuldade. “Somente os de coração dourado podem passar“.

Casper se levanta, tomado pela raiva ele avança novamente. Sem pensar duas vezes, a Greta, segurando sua espada, se joga na frente do Guardião Dourado para protegê-lo. O Guardião permanece firme, observando, como se estivesse avaliando o valor do ato dela.

Greta olha para ele com nojo, como é possível que alguém que ela sempre conviveu acabou nesse estado? Ela o pede para se lembrar de quem é, de porque está aqui. O Casper não escuta e ataca a Greta, que desvia com proeza. Ela continua a tentar trazê-lo para si, mas ele volta a atacá-la. Ela bloqueia o golpe com sua espada e a força do impacto é tão grande que ambos são lançados para trás.

Casper cai de costas na terra e começa a tremer. Ele grita enquanto todo o seu corpo se agita incontavelmente, ele assume uma expressão de dor enquanto o monstro se liberta de seu corpo. Uma fumaça negra começa a se materializar.

ATO 4

O chão treme. Os pássaros voam para longe do perigo, grasnando. A paz do santuário foi completamente rompida. Na frente delas, uma figura se ergue. Muruh. Uma massa de fumaça se



concretiza, alta e poderosa, se desprendendo completamente do Casper. Greta se levanta, pronta para lutar. O Guardião Dourado assume o seu lado.

A massa de fumaça lentamente vai tomando forma, ele se finca no chão e começa a absorver tudo que está em volta, arrancando raízes, troncos e terra para si, até atingir uma forma física de um monstro feito de pedaços do lugar que ele deseja destruir. Os animais se escondem e a floresta se fecha, como se as próprias árvores sentissem o perigo irradiar.

Greta busca o olhar da Naia, que retribui na hora. Agora elas entendem que precisam fazer isso juntas. Greta segura firme em sua espada. O Guardião se concentra, assumindo a sua posição de ataque. Naia corre até um punhado de cipós, atando nós. Eles então trocam um último olhar encorajador e partem para cima da criatura, que revida imediatamente, lançando cada um para um lado.

Eles continuam atacando o Muruh repetidamente. Casper, completamente atordoado, lentamente se senta, com muita dificuldade e fica surpreso com a grande luta à sua frente. Precariamente, ele se levanta e vai, com passos incertos, até os outros. Greta, Naia, Casper e Guardião enfrentam o Muruh juntos, que ri de sua tentativa patética.

Os quatro, sempre tão opostos, agora batalham lado a lado por um objetivo comum.

A batalha continua implacavelmente, todos lutando com todas as suas forças, pois sabem que não podem se dar ao luxo de falhar, custe o que custar.

Em um movimento veloz, Muruh acha uma abertura entre os quatro e consegue pegar o Cajado. Ele o leva acima da cabeça e lança o feitiço. Todos assistem horrorizados. Um brilho dourado resplandece, cegando a todos. Lentamente, a grama em volta deles morre. Os animais se corcundam e as árvores enrugam. Nas mãos corruptas do Muruh, o Cajado possui o efeito oposto. A doença se espalha livremente, afetando tudo em volta, até mesmo os quatro.

Greta, agora fraca e caída no chão, olha para o monstro, derrotada. Apesar de toda a sua constante teimosia, era impossível negar. Eles perderam. Qualquer pensamento de esperança foi esmagado pela imagem do Muruh dominando o Cajado, infectando o mundo e condenando a todos. Ela falhou e nada pode mudar isso.

Greta olha para os seus companheiros, sabendo que é o fim. Mas Naia, sua nova amiga, única amiga, já estava olhando para ela. Nos olhos da Naia ainda havia esperança. Ela estica a mão para a Greta, que, com dificuldade, retribui. Porém a Naia não está buscando segurar a sua mão, em um movimento rápido, ela puxa a luva da Greta e joga no Cajado, fazendo o Muruh derrubá-lo. Greta, pela primeira vez, percebe que, sem ajuda, ela não teria sucedido.



O Cajado cai com um baque alto. Muruh ruge enraivecido. O Guardião reúne uma força extraordinária e aproveita a distração para voltar a atacar Muruh. Casper vê a oportunidade e vai até o Cajado. A Greta e a Naia rastejam até o Cajado.

Casper o alcança e tenta usar o artefato, mas nada acontece. Ele birra e tenta de novo, mas não funciona. Ele descarta o objeto como lixo, reclamando.

Greta o alcança e olha admirada para o orbe brilhante, que mostra a imagem do reino e da Princesa Perla adormecida. Greta pensa em sua responsabilidade com o seu pai e sua irmã. A imagem se desfaz, sobrando só o reflexo da própria Greta. Ela vê a sua nova cicatriz e olha para a Naia, rastejando em sua direção.

Em uma prova final de sua honra, a Greta estende o Cajado da Vida para a Naia, finalmente entendendo que elas precisam uma da outra. Juntas, elas seguram o Cajado e o levantam sobre suas cabeças. Fecham os olhos fortemente e desejam o fim do Muruh e a libertação da sua peste.

Um jato de magia flamejante parte do cajado e se expande, reluzindo dourado por todos os cantos e voa pelo Vale dos Salgueiros até o Reino, restaurando a vida e curando os enfermos. Os raios resplandecentes curam e se esquam por raízes, tocas, caminhos, muralhas, estradas e casas, até o castelo, onde encontra a Princesa.

Um ganido gutural sai do Muruh, que convulsiona incontrolavelmente. O monstro lentamente diminui, sua fantasmagórica fumaça negra se dissipando, até sobrar somente um pequeno gambá.

As meninas, exaustas, abaixam o Cajado, que diminuiu a sua luz. Elas se apoiam uma na outra para se manter em pé e, quando trocam olhares tímidos, não conseguem segurar uma crise de riso, eufóricas de terem sucedido. Elas se abraçam e Naia brinca, dizendo finalmente ter encontrado uma utilidade para a luva. O Guardião se aproxima e às agradece. Ele assegura que o Vale dos Salgueiros será sempre grato por tudo que fizeram. Mas avisa que está na hora de voltarem.

Elas se olham, receando o longo caminho de volta. O Guardião propõe uma forma de agradecimento, dizendo que os animais ficariam gratos em ajudá-las. Elas se despedem do Guardião e devolvem o Cajado para ele.

O Guardião não permite ainda que Casper vá embora, tendo primeiro que responder pelas suas ações.



Os animais com que passaram, um a um, revezam levando as duas meninas até deixá-las de volta à margem da floresta.

Passagem de tempo.

A celebração comemorando o sucesso da missão é uma grande festa. Todos os convidados estão contentes e Perla, finalmente saudável, está belíssima andando pelo salão.

O Rei fez questão de parabenizar a Greta e a Naia, que são coroadas com louros e condecoradas Aventureiras Reais. Greta assiste a festa alegremente, finalmente sabendo que honrou o seu Reino.

Naia vai até o jardim e é seguida pela Greta. Elas brincam juntas, falando de explorarem o Reino.

Uma névoa fina paira sobre o chão. Muruh ainda vive.

Fim.

5.3 ANEXO C - ROTEIRO

O Vale dos Salgueiros

escrito por

Ana Giuriati

Segunda Versão
Dezembro, 2025

anaflaviagiuriati@gmail.com



1 EXT. VALE DOS SALGUEIROS. DIVISA DO NORTE - NOITE 1

Uma SILHUETA de um garoto adentra o Vale. Ele leva uma tocha flamejante, que alonga as sombras à sua volta e avança com cautela.

Uma SOMBRA entre as árvores o observa, se espreitando e balançando a mata por onde passa.

O garoto vê a movimentação e, assustado, balança sua tocha em volta, tentando enxergar.

Um par de olhos brilham em meio ao breu, se movimentando rapidamente. Estão aqui e depois ali.

O garoto gira ao seu redor, buscando a SOMBRA, em posição defensiva, tentando se preparar para um ataque que não sabe de qual direção pode vir.

Pelos olhos da besta, a SOMBRA pula em cima do garoto, derrubando-o no chão. A tocha flamejante cai ao lado da cabeça do garoto e finalmente vemos com clareza o rosto de CASPER, 12, aterrorizado. Ele pega a tocha caída e a usa como uma clava, batendo na criatura em sua frente, que grita em dor. As flamas reverberam efervescentes, em uma explosão lúdica de cores cintilantes e terríveis.

CASPER tenta se levantar e sair de baixo da criatura, mas cambaleia. Ele segura sua perna ferida com dor.

Com dificuldade, CASPER se arrasta para fora do Vale, deixando os grunhidos do ser ferido para trás.

2 EXT. REINO - PRAÇA. TARDE. ANOS DEPOIS 2

UM GRANDE REINO MEDIEVAL DE MURALHAS DE PEDREGULHO E TELHADOS VERMELHOS. AS RUAS ESTÃO CHEIAS DE PESSOAS DIFERENTES, NATIVOS E ESTRANGEIROS JUNTOS, VESTINDO ROUPAS DESTINTAS. Eles lotam as ruas de paralelepípedo, cada um ocupado com algo.

ESTANDES DE FEIRA coloridos vendem de tudo, temperos e artefatos enquanto os COMERCIANTES negociam incisivamente. MAGOS de chapéus pontudos carregam pesados pergaminhos. GUARDAS vestindo armaduras patrulham.

NARRADOR (V.O.)

Ah, o Reino Griseu... Todos conhecem as histórias de sua grandeza e seu Rei justo, sem falar em sua Perla belíssima.

(MORE)



NARRADOR (V.O.) (CONT'D)
Mas a história mais contada, que
sempre chamou mais atenção, é a do
VALE DOS SALGUEIROS.

COMERCIANTES sussurram com seus clientes discretamente.
CRIANÇAS sentadas em círculos no chão contam histórias
gesticulando grandemente, estipulando mistérios.

NARRADOR (V.O.) (CONT'D)
Não importa como ou onde as
histórias estão sendo contadas, um
aviso real ou uma conversa
despretensiosa. Todas as cabeças
viram para escutar as conspirações
sobre quais segredos aquelas
árvores milenares devem guardar.

Duas velhas pelancudas apoiadas em uma janela fofocam.

VELHINHA
Eu ouvi dizer que se você entrar
lá, você vira uma aranha!

VELINHA 2
Tem um lobo gigante lá que te come
inteirinho!

A conversa segue ate as barracas da feira.

CLIENTE
É um labirinto! Se entrar, não sai
mais!

PEIXEIRO
(decependo um peixe)
Um bando de selvagens que matam
tudo!

Na praça, as crianças sentam em círculos.

CRIANCA
(sussurrando)
Tem um monstro lá... ele come
gente!

CRIANCA 2
ELE TE APERTA TODINHO!

CRIANCA 3
(Serio. Olhando para a
câmera)
Ele te faz dormir pra sempre.

A IMENSIDÃO DO VALE paira sobre o reino.



TÍTULO: O VALE DOS SALGUEIROS.

3

INT. REINO GRISEU. CASTELO - DEPOIS

3

A princesa PERLA, 19, gorda, ruiva e bela, com vestes reais ornamentadas e um chapéu pontudo, anda apressada pelo castelo, acompanhada por GRETA, 12, séria, vestindo armadura, de pele morena e cabelos escuros trançados, a um passo atrás.

GRETA

Sabe que não sou uma dama de companhia, não é meu trabalho ir te buscar para seus compromissos.

PERLA

Não é minha culpa, papai insiste.

Elas passam pelo jardineiro.

PERLA (CONT'D)

Bom dia, Carlos!

Uma criada corre até as duas meninas, tentando alcançá-las.

CRIADA

Princesa, por favor! O que devemos servir para a visita do duque Damian?

PERLA

Hmm... Faça uma torta, é a sua especialidade!

CRIADA

Ah, ótimo! Obrigada.

Elas continuam um passo.

CRIADO

Princesa! O que acha de fazermos um ... para a cerimônia do tratado de Verlos?

A Greta revira os olhos, entediada.

GRETA

Princesa Perla, precisamos correr! Vai se atrasar para o seu discurso.

PERLA

Não, não. Tudo bem. Eu acho melhor....

4.

CRIADO
Muito obrigado!

Elas andam até um arco de pedra, que liga o CASTELO com a PRAÇA DA CIDADE.

4 EXT. REINO. CASTELO. TUNEIS - CONTINUA

4

Dois trapalhões chegam balançando um sobre o outro.

NANDO
Princesa! Com licença! Por favor,
nos diga quem tem razão.

NALDO
E vai ser eu!

Greta bufa, impaciente.

NANDO
Veja bem, o Naldo roubo minha vaca!

PERLA
Ah!

NALDO
Mas só porque o Nando roubou minha
mulher!

PERLA
AH!

NANDO
MAS VOCE ROUBOU MINHA MÃE!

PERLA
AAH!

GRETA
Se fosse eu, cortava a cabeça dele.

NANDO AAH! NALDO

PERLA
Não! Meninos, vocês se amam, não
deixem uma briguinha separá-los. E
Nando, já te disse que o Naldo não
roubou sua mãe só por nascer
primeiro!



Os dois trapalhões apertam as mãos, felizes. NANDO puxa NALDO para um abraço, NALDO lasca um beijo babado na cabeça de NANDO. Eles choram abraçados, como dois bebezoes.

GRETA olha enojada.

GRETA
Não sei como você aguenta.

PERLA
Não seja chata, eles são fofos.

As duas meninas se apressam e entram na tenda.

5 INT. REINO GRISEU. TENDA - MOMENTOS DEPOIS

5

A princesa suspira.

CASPER
Minha querida! Como esta?

CASPER, o mesmo garoto de antes, mas agora mais velho e encorpado. 19, ele anda confiante como quem sabe que já ganhou antes mesmo de tentar. Embora os traços físicos tenham envelhecidos, ainda é reconhecível. É o jeito que é diferente, não parece o garoto chorão que um dia foi.

CÁSPER abraça PERLA. GRETA olha entre a fenda da tenda, analisando perigos iminentes.

PERLA abaixa a guarda, perdendo o sorriso perfeito e os ombros eretos.

PERLA
Mmmrrrr..!
(ela enfia o rosto no
peito de Cáspér)
E se eu falar tudo errado?

Cáspér a empurra e a olha abismado.

CASPER
Do que esta falando? Você é
incrível sempre, minha querida.
Não há o que se preocupar, você vai
ser perfeita como sempre.

Perla respira fundo e acena, franzindo o cenho. Ela levanta os ombros, assumindo sua pose perfeita, e encara a Greta.

PERLA
Uf.... estou pronta.



6 EXT. REINO. PRAÇA - MOMENTOS DEPOIS

6

SÚDITOS esperam a PRINCESA PERLA animadamente, todos amontoados junto do palco com olhos esperançosos, se empurrando para ficarem mais próximos.

PERLA sobe no palanque, com o CASPER atrás.

O público vibra.

GRETA se junta aos outros guardas. Todos estão enfileirados ombro a ombro, usando armaduras cinzas iguais. Os GUARDAS a sua volta são mais altos e mais velhos com postura totalmente entediados. GRETA, entre eles, traz uma carranca fechada, postura ereta e levando tudo a sério demais.

PERLA

Caros súditos, que felicidade em estar com vocês. Fico muito grata em ser a pessoa a anunciar a todos o grande progresso que temos feito com os reinos vizinhos.

O povo aplaude, olhando-a admirados.

Do outro lado da praça, uma movimentação chama atenção de GRETA. Ela sobe nas pontas dos pés tentando enxergar por cima das várias cabeças.

A distância, um ancinho se levanta sob as cabeças do povo, balançado como uma bandeira em uma haste.

PERLA (CONT'D)

Com o incrível avanço que foi a distribuição de vacinas no inverno passado e os novos tratados com o reino de Verlos, nunca estivemos tão próximos da paz.

GRETA se estica o máximo possível para enxergar, mas não tem sucesso. Ela olha em volta, sai da sua posição entre os guardas e escala uma estátua de pedra. Os guardas a sua volta a olham como se fosse maluca, mas ela não liga.

A estátua é o Rei segurando um livro com uma mão e o outro braço aberto. Era pra significar a inesgotável sabedoria e benevolência do Rei. Agora, é uma parede de escalada para uma adolescente. Do alto, ela vê o ancinho ao longe, sem conseguir ver quem o segura.



PERLA (CONT'D)

E não podemos passar um dia sequer
sem agradecer aos maiores
responsáveis disso, à nossa fiel
Guarda!
Eu os convido a dividir esse
momento conosco, por favor, uma
salva de palmas para nossos maiores
protetores!

A GUARDA REAL, totalmente sincronizada, se dirige ao palco. O
LÍDER DA GUARDA espera na borda da pequena escada, tendo a
certeza que seu time seja sempre o ideal da perfeição.

Ele sorri e acena satisfeito vendo cada um da sua tropa
subindo as escadas. Por instinto, ele acena para um espaço
vazio, até perceber apavorado que a Greta não está lá. Ele
olha em volta desesperado.

GRETA se estica totalmente sob a estátua. Ela vê o ancinho
apontado na direção na princesa. Ela olha a princesa. Olha o
ancinho. Olha a princesa. Olha o ancinho.

GRETA salta da escada e cai no meio da multidão.

O LÍDER DA GUARDA põe a mão no rosto, decepcionado.

PERLA (CONT'D)

Ótimo! Agora, podemos falar sobre o
casamento. Espero que todos estejam
felizes com a notícia!

GRETA se espreme entre as pessoas, indo contra a maré para
longe do palco. Por onde ela passa, as pessoas em volta
reclamam.

Certeira, ela avança ultrapassando todos os obstáculos. Ela
pula uma poça, se aperta entre duas pessoas, se abaixa para
passar debaixo de um braço estendido.

Quando ela finalmente alcança o Ancinho, vê que era só Nando
e Naldo fingindo ser uma espada.

GRETA

Puf! Bocós!!

No palco, uma comoção de verdade começa.

CASPER

Obrigado pela descrição, minha
querida. Sim, todos vocês são
totalmente incríveis.

(MORE)

CASPER (CONT'D)

E agora, com a união entre nossos reinos maravilhosos. Podemos aumentar ainda mais o nosso impacto!

O público se aproxima do palco, intrigados.

PERLA

Sim! Há um assunto de muita controvérsia da qual todos são apreensivos de falar.

CASPER

O vale dos salgueiros!

O povo dá um passo para trás.

CASPER (CONT'D)

Não há o que temer! Todos sabemos as horríveis histórias, todos sabemos que quem entra, não volta.

PERLA

Mas os habitantes do vale são os nossos vizinhos! Não deveríamos temê-los tanto quanto não tememos qualquer outra fronteira. Pensando nisso, trago para vocês o plano de meu governo.

PERLA (CONT'D)

Vamos nos juntar aos estudiosos da corte do sul, os magos do Novo Mundo e eu liderarei um trabalho detalhado de diplomacia. Sei que é assustador, mas acreditamos que podemos conversar com o povo do Vale e construir relações onde todos se beneficiarão.

O povo rugiu de alegria. Apoiando totalmente a princesa.

POVO

Mas, o que estamos esperando? Por que não fazer isso agora?

PERLA

Bom, é um trabalho delicado-

CASPER

Na verdade;;;SURPRESA! Vamos começar a escavação agora!

O povo comemora feliz

PERLA

O que?! Agora? Não, os estudiosos
nem chegaram ainda

CASPER

E quem precisa de estudiosos quando
se tem engenhocas? Observem a nova
engenhoca ..., ponta de linha!

Na divisa do vale, dois guardas puxam o tecido cobrindo uma
maquina grande e cinza.

O publico grita confuso, alguns apoian e outros não. Uma
bagunça se forma.

PERLA

Espera, precisamos planejar

CASPER

Não ve minha querida? Seremos os
priemiros a domar o Vale dos
Salgueiros! Livraremos o povo do
medo constante! E tudo graça a
voce, meu amor.

PERLA

Eu..?

Na divisa, os guardas poem carvão dentro da engenhoca, que
começa a funcionar. Laminas surgem da maquina.

Uma das laminas se abaixa e corta uma raiz grossa.

O céu azul escurece abruptamente, como se o dia virasse
noite. O vento cessa, e um silêncio opressivo toma conta da
praça. Os olhos de todos se voltam para cima, aterrorizados
pela mudança repentina.

7 EXT. PROFUNDEZAS DO VALE - MESMO MOMENTO 7

Uma SOMBRA estremece, borbulha e ACORDA. ABREM OLHOS
VERMELHOS. UM RUGIDO ESTRONDOSO ECOA.

8 EXT. REINO. PRAÇA - CONTINUA 8

GRETA assiste tudo em choque.

Em meio a comoção, ninguém vê a PRINCESA PERLA desmaiar.



10.

- 9 EXT. REINO. PRAÇA - MANHÃ SEGUINTE 9
- Nuvens cinzas pairam sobre o céu.
- Súditos acendem velas nos degraus do palácio, retratos mostram homenagens à princesa.
- 10 INT. CASTELO. TORRE DA PRINCESA PERLA. - MESMO MOMENTO 10
- Curandeiros andam apressados tentando encontrar uma cura. Eles leem livros, criam poções e fazem anotações. Todos trabalhando empenhados.
- 11 INT. CASTELO. SALA DO TRONO - MOMENTOS DEPOIS 11
- REI e CASPER estão em pé conversando.
- A GRETA espia pela porta e corre para se esconder atrás de uma grande pilastra.
- CASPER
- Eu não entendo, Majestade. Como podem não ter encontrado uma solução? O que pode ser essa peste?
- REI
- É muito complicado, Casper...
- CASPER
- É tudo culpa daquele maldito Vale! Temos que nos vingar, temos que destruí-lo!
- REI
- Sim, sim. Mas não é tão simples... Precisamos nos planejar.
- CASPER
- Mas deve haver algo que eu possa fazer!
- O REI suspira, muito triste e cansado.
- REI
- Na verdade... Há sim algo que pode ser feito...
- CASPER
- Qualquer coisa, Rei!
- O REI olha pensativo para a tapeçaria na parede, retratando uma lagoa dourada em uma clareia.



REI

Há histórias de um artefato
escondido nas profundezas do Vale
dos Salgueiros...

O CASPER o olha confuso e na defensiva.

REI (CONT'D)

Dizem que os de coração dourado
encontram o Cajado da Vida
escondido nos Três Salgueiros
Entrelaçados. As lendas dizem ser
um objeto de imenso poder capaz de
curar qualquer ser.
Mas um alerta, Casper: muitos
tentaram encontrá-lo, mas ninguém
nunca sucedeu.
Você, Casper, conhece bem os
perigos que o Vale apresenta.

A GRETA, atrás da pilastra, assiste surpresa. Finalmente tem
uma ideia do que fazer.

GRETA

Vou junto!

Os dois a olham atônitos.

REI

O...que? ABSOLUTAMENTE NÃO! NUNCA!

GRETA

Mas... Rei! EU-

REI

Você não está nem pronta e muito
menos em condição de embarcar em
uma missão dessa magnitude! Não
quando sua presença é tão
importante para o Reino!

GRETA

Mas o Casper pode guiar-me!

A GRETA busca o olhar do CASPER, buscando apoio, mas ele foge
de seu olhar. O CASPER dá um passo à frente, com dificuldade.

CASPER

O Rei está correto, Greta. O Vale
dos Salgueiros é um lugar
traíçoeiro e cruel.

A GRETA estranha. O CASPER pausa, se recompondo.

CASPER (CONT'D)

Eu já estive lá anteriormente.
Quando tinha seu tamanho. Fui cego
pelas promessas de recompensas e
magias impossíveis, mas só
encontrei dor.
Quase não voltei com vida. A
crueldade do lugar me deixou com
sequelas até hoje.

CASPER (CONT'D)

Por isso eu odeio o Vale dos
Salgueiros.

Ele pausa, amolecendo. Pensando na PERLA.

CASPER (CONT'D)

Mas vou enfrentar qualquer desafio
por minha amada! Buscarei uma cura
para a Perla, custe o que custar!

REI

Portanto, assunto encerrado!

GRETA

O que? NÃO!

CASPER

Com licença, Majestade, mas eu
preciso me preparar para minha
missão.

O CASPER faz uma reverência e sai do salão mancando.

Fica um silêncio desconfortável entre pai e filha.

REI

Casper irá embarcar em uma aventura
audaciosa. Enquanto você ameniza o
povo, como uma princesa deve fazer.

A GRETA faz careta. Essa é a pior coisa que ela poderia
ouvir.

Ela sai brava, sem pedir permissão, batendo o pé.

12

INT. QUARTO DA GRETA - MOMENTOS DEPOIS

12

A GRETA entra no quarto e bate a porta atrás de si. Ela anda
em círculos, desolada.

GRETA

Arrggg!!

Ouve os ecos da fala do REI.

REI (V.O.)
Como uma princesa deve ser.

REI (V.O.) (CONT'D)
Como uma PRINCESA deve ser!

REI (V.O.) (CONT'D)
COMO UMA PRINCESA DEVE SER!

REI (V.O.) (CONT'D)
COMO UMA PRINCESA DEVE SER!

É o seu pior pesadelo.

Assustada e de olhos arregalados, ela olha para o espelho e DECIDE.

Ela não vai aceitar não como resposta.

13 EXT. REINO - MURALHAS. HORAS DEPOIS

13

A GRETA para na divisa com o VALE DOS SALGUEIROS. Ela é pequena em relação a VASTIDÃO DO VALE. Ela está fardada com sua armadura resistente e pesada, agora bem polida. Vegetação fechada a frente, nada convidativa.

Ela olha para trás, vendo os telhados vermelhos e altas muralhas de pedregulho que sempre conheceu. Ela não sabe o que à espera a frente. Sua vida inteira às suas costas. Por um momento, ela admira a sua casa.

A GRETA respira fundo, decidida.

Ela abaixa e se enfia entre uma moita espinhenta, adentrando a mata fechada que é o VALE DOS SALGUEIROS.

14 EXT. PROFUNDEZAS DO VALE - MESMO MOMENTO

14

MURUH RUGE ALTO. UMA SOMBRA NEGRA CRESCE.

A SOMBRA EXPANDE E, QUANTO TOCA NA GRAMA E FLORES DO CAMPO EM VOLTA, TUDO MORRE.

UM COELHO CORRE PARA LONGE, DESESPERADO, ENQUANTO O RUGIDO ECOA ENTRE AS ÁRVORES.



15 EXT. VALE DOS SALGUEIROS. DIVISA DO SUL - MOMENTOS DEPOIS 15

O VALE é extremamente verde. Com cores saturadas a fauna parece brilhar, saudável. Árvores milenares cercam a visão, grama alta e raízes entrelaçadas cobrem o chão. Tudo é cheio de vida, com INSETOS E PÁSSAROS ZUMBINDO.

GRETA fica maravilhada. Ela caminha lentamente, a cada passo incerto.

As folhas de salgueiro voam com o vento.

Conforme GRETA adentra o VALE, a vegetação se fecha ao seu redor e mais criaturas ela vê.

LIBÉLULAS pousam em ARBUSTOS por perto.

Ouvindo um ronronar, ela olha para cima, vendo ESQUILOS ESCALAR ÁRVORES carregando nozes.

Andando, encontra uma LAGOA onde SAPOS coaxam ritmadamente.

Ela observa tudo de perto, impressionada. Pela primeira vez, um sorriso quase aparece em sua feição.

FLORES COLORIDAS chamam a atenção. Ela se abaixa e vê TRÊS FADAS dormindo entre as pétalas.

A Greta suspira, surpresa, acordando as fadas.

AS TRÊS FADAS acordam lentamente. Elas se espreguiçam com calma, alisando seus cabelos. Até uma das fadas ver a GRETA. Ela GELA e tenta discretamente avisar suas irmãs, que preguiçosamente olham.

Uma a uma elas encaram a gigante humana EM CHOQUE.

As FADAS gritam e tentam voar para longe, mas batem uma na outra, formando uma grande pequena bagunça. Elas tentam se desembaraçar e voam desesperadas.

A GRETA as observa confusa, sem entender o medo.

16 EXT. VALE DOS SALGUEIROS. DIVISA DO NORTE - DEPOIS 16

Os PÉS dos GUARDAS e os CASCOS dos CAVALOS marcham em conjunto até a divisa com passos ritmados, criando uma batida própria.

CASPER guia uma pequena PROSCRIÇÃO CERIMONIAL de GUARDAS, que carregam BANDEIRAS com o brasão do Reino tremulantes ao vento.



CASPER
DESCANSAR.

BAM!

Os GUARDAS fincam as bandeiras que carregam no chão com força, soando um baque. Os CAVALEIROS desmontam de seus CAVALOS.

Um GUARDA dá um passo à frente e soa uma trombeta.

CASPER (CONT'D)
É uma honra ter sido acompanhado
até aqui por vocês, companheiros.

O CASPER olha para a imensidão do VALE a sua frente. Ele se vira para sua tropa.

CASPER (CONT'D)
Juro voltar vitorioso ou morrerei
tentando!

BAM!

Os SOLDADOS comemoram com um baque alto de suas bandeiras, mas alguns não conseguem esconder o nervosismo.

O CASPER adentra o VALE DOS SALGUEIROS de cabeça erguida, sendo seguido pelos seus dois escudeiros, ELIAS, 15, alto e com longos cabelos, e DENIS, 16, estudioso de cabelo crespo e óculos.

17 EXT. VALE DOS SALGUEIROS. CORAÇÃO DO VALE - MOMENTOS DEPOIS 17

O CORAÇÃO DO VALE, um lugar rodeado de árvores gigantes e espíritos da natureza, está lotado de diversas criaturas pitorescas. Os habitantes do VALE estão em reunião, sentados em um grande círculo, tentando encontrar uma solução para o problema crescente.

TROLL
O céu escureceu totalmente... e as
algas do meu rio não brilham mais.

Um murmurinho percorre as criaturas presentes.

BEM TE VI
As árvores do sul já estão perdendo
folhas! Nem chegamos ainda no
outono!

Um Porco-Espinho totalmente eriçado se junta à conversa, obviamente ansioso.

PORCO ESPINHO

Essa ruindade já está nos afetando!
Temos que agir ou só irá piorar.

Clima tenso, todos estão inseguros.

TROLL

Não devemos nos desesperar. Nós já
superamos esse inimigo antes, a
muito tempo atrás.

PORCO ESPINHO

Mas os tempos mudaram! Agora temos
os humanos! Até os mais fortes
estão sendo afetados.

Todos olham melancólicos para a enorme árvore atrás deles.

PORCO ESPINHO (CONT'D)

Não somos tão fortes quanto antes,
não temos mais um guerreiro capaz
de superar Muruh.

Ao ouvir o nome, todos se estremecem. O JOÃO-DE-BARRO esconde
o filhote atrás de sua asa. O TATU-BOLA vira uma bola.

Um JABUTI muito velho caminha com dificuldade até o centro do
círculo. Todos param para observá-lo.

JABUTI

Os tempos mudaram mesmo... Tudo
muda do que antes foi. O que
podemos fazer é nos unirmos.

Todos parecem entediados, já ouviram isso várias vezes.

TROLL

Claro, obrigado, pode se sentar,
Sr. Jabuti. Temos que bolar um
plano de ação.

PORCO ESPINHO

Precisamos de um guerreiro! Talvez
os bisões do norte?
Ah, os crocodilos! Os crocodilos!

O TROLL respira fundo, acostumado com a ansiedade do porco
espinho.

TROLL

Okaaaaayyyy...
O que importa é que sabemos o que
fazer e não teremos nenhuma
surpresa inesperada!

AS TRÊS FADAS ENTRAM EM COMPLETO CAOS, VOANDO DESORDENADAS.

FADA 1
SOCORRO!

FADA 2
É UM PESADELO!

FADA 3
UM PAVOR!

As FADAS estão estabanas, voando uma sobre a outra.

TROLL
Calma, calma! Seja lá o que for,
vamos arrumar. O que viram?

As FADAS falam todas ao mesmo tempo, impossível de entender.

TROLL (CONT'D)
UMA DE CADA VEZ.

As FADAS se olham.

FADAS EM CONJUNTO
HÁ UMA HUMANA NO VALE!

....

Um silêncio se instala.

Todos chocados.

TODAS AS CRIATURAS SURTAM AO MESMO TEMPO.

O PORCO ESPINHO solta os espinhos nas criaturas ao seu lado.

PORCO ESPINHO
Só o que faltava!

ANTA
É impossível!

CAMALEÃO
Ah não... Deve estar aqui para nos
machucar.

BEM TE VI
Sim! Todos os seres humanos são
cruéis!

As criaturas começam a se levantar e sair, querendo procurar abrigo.



NAIA, 12, uma ninfa loira e pálida, usando um vestido largo de algodão e pés descalços, estava sentada mais longe do círculo. Ela se levanta, decidida.

NAIA
Eu vou encontrar essa humana e
tirá-la do Vale!
(ela olha para a árvore
gigantesca atrás dela e
vê uma folha caindo
lentamente)
Por todos nós.

18

EXT. VALE DOS SALGUEIROS. CAMINHO - DEPOIS

18

GRETA anda a passos confiantes, em completa naturalidade.

GRETA
(falando sozinha)
Buf, como se isso fosse difícil!
Sabia que o rei estava exagerando,
que impiedoso e cruel o quê!

Distraída em seus próprios pensamentos, a GRETA não vê que pisa em falso e ESCORREGA de um pequeno barranco.

BLOFT.

NO CHÃO, ela olha para cima e vê NAIA, de baixo para cima, alta em pé a sua frente, a observando.

GRETA (CONT'D)
AH! QUEM É VOCÊ?

NAIA a encara muito brava. Ela a olha de cima a baixo, julgando-a.

NAIA
Aqui não é lugar de humanos.

GRETA se levanta desajeitada, limpando sua armadura da terra.

GRETA
Hmmm... ok, eu entendo, mas-

NAIA
Mas? Sem mas! Vá embora!

GRETA a olha contrariada.

É a sua primeira vez falando com uma habitante do Vale, mas já sabe que não gosta dela.

A guerreira tem uma ideia.

GRETA

Mas... Eu.. Eu tenho uma permissão real! É! Uma permissão real! Do rei! Para uma missão importante!

NAIA

Hm... Bom, não importa! Aqui não é lugar para missão humana! Você deve voltar.

GRETA pensa em contrariar, mas não vale gastar tempo com isso. Ela não a dá ouvidos e segue seu caminho. NAIA bufa e segue atrás.

NAIA (CONT'D)

PELO MENOS SABE PARA ONDE ESTÁ
INDO?

GRETA não responde. Ela continua andando, com NAIA logo atrás discursando.

NAIA (CONT'D)

Estou falando sério, aqui não é lugar de humanos! Vai acabar se perdendo!

GRETA

Até parece, eu sei me virar! Sou uma guerreira muito bem treinada!

GRETA se apoia em o que parece ser um tronco, mas é um bando de BORBOLETAS MARRONS E CINZAS, fazendo-a se DESEQUILIBRAR, mais uma vez. A NAIA ri, mas GRETA a ignora e se levanta, andando.

NAIA bufa.

NAIA

Que cabeça dura... como posso tirá-la daqui?

A NAIA decide assustar a Greta para fora do Vale.

19

EXT. VALE DOS SALGUEIROS - TRILHA. SEGUIDO

19

A NAIA sobe em uma árvore e chacoalha uma COLMEIA, que cai no pé da GRETA. Ela CORRE e pula em um RIACHO, escapando das ABELHAS RAIVOSAS.



20.

20 FORMIGUEIROS.

20

A NAIA bloqueia o caminho da GRETA e a leva até um caminho CHEIO DE FORMIGUEIROS. Ela delicadamente anda ENTRE os formigueiros, saltando de um pé para o outro, DESVIANDO de todos os formigueiros com maestria.

A NAIA corre e se esconde atrás de uma árvore, esperando a GRETA passar.

NAIA
Hehehe! Duvido que essa *guerreira*
vai saber passar pelos
formigueiros.

GRETA chega logo depois e vê o caminho intransitável. Ela analisa seus arredores. Vê a mata fechada em volta, sem caminho para dar a volta. Os cipós pendurados nas árvores chamam a sua atenção.

ÁGIL E CERTEIRA, ELA SE APOIA NO TRONCO DE UMA ÁRVORE E SE LANÇA EM DIREÇÃO AOS CIPÓS. AGARRA O CIPÓ E SE BALANÇA, SE CATAPULTANDO PARA O PRÓXIMO, E ENTÃO PARA O PRÓXIMO. Ela pula de cipó para cipó com leveza.

CRACK.

NAIA, espiando por trás da árvore, fecha os olhos. Oh não.

Um cipó se parte de uma vez só.

GRETA despenca das árvores em direção aos formigueiros.

GRETA, EM UM SÓ SALTO, SE PROJETA PARA O PRÓXIMO CIPÓ, SE SEGURANDO SEGUNDOS ANTES DE CAIR NO CHÃO. ELA SALTA DE CIPÓ EM CIPÓ ATÉ O OUTRO LADO.

GRETA CAI EM PÉ, SÃ E SALVA.

NAIA a olha impressionada e tem uma ideia.

21 CAMINHO.

21

Exausta, GRETA para para descansar. NAIA aparece, achando graça do estado da outra.

NAIA
Sabe... você não seria tão
estabanada se não usasse
vestimentas tão estranhas e
pesadas.



GRETA

(bufa)

É uma armadura protetora muito útil!

(revira os olhos)

Mas é claro que uma ninfa não entenderia.

NAIA

(sabidinha, achando graça)

Podem até ser úteis... Mas não a impedem de andar em círculos.

A GRETA olha para o solo à sua volta e vê suas próprias pegadas. É o mesmo lugar onde tinha conhecido NAIA mais cedo.

GRETA

Ahhh!

Frustrada, ela sai do caminho de terra, pisando em uma planta estranha.

NAIA

É melhor sair de cima da urtiga...

GRETA

AH!

Assustada, GRETA pula para longe e se senta em um tronco caído.

NAIA

Eu tenho uma oferta. Eu preciso de uma guerreira resiliente e você obviamente precisa de uma guia.

GRETA

Eu não preciso de ajuda.

GRETA se levanta e segue a jornada. NAIA a olha ir embora, determinada a convencê-la.

Ela continua a complicar a jornada da GRETA, sem ser percebida como a causadora dos desafios.

22

PASSAGEM

22

A NAIA entrelaça cipós para bloquear a passagem, mas GRETA os desamarra.



22.

23 PINHEIROS

23

NAIA vê a movimentação dos ESQUILOS nas árvores e joga nozes dentro da armadura da GRETA, atraindo-os. Os ESQUILOS pulam na GRETA, mas ela os espanta para longe.

24 PEQUENA CLAREIRA

24

Irritada, a GRETA para e anda em círculos, tentando pensar em outro plano de ação.

NAIA observa o momento de fraqueza e se aproxima cautelosamente.

NAIA

Sabe, a proposta continua de pé...

GRETA hesita. Ela olha para o céu, vendo quanto tempo já passou e com tão pouco progresso.

GRETA

E porque eu deveria confiar em você?

NAIA

Você não tem outra opção.
Aliás, eu que não sei se posso confiar em você! Ainda não me disse o que uma *guerreira* faz dentro do Vale dos Salgueiros.

GRETA

Eu.. preciso ir até os *Três Salgueiros Entrelaçados*.

NAIA fica MUITO SURPRESA.

NAIA

Porque uma humana quer o *Cajado da Vida*?

GRETA

Então é verdade? Realmente existe!

NAIA

Ainda não me respondeu! Humanos não podem nunca ter acesso ao *Cajado*! Tanto mal pode ser causado...

GRETA

Mal?? Não! Você entendeu errado!

NAIA

Errado? Não tem nada de errado aqui! Humanos são gananciosos, não posso permitir que chegue ao Cajado da Vida!

GRETA

Permitir? Eu não quero o Cajado para mim!

NAIA

É tudo que os humanos sempre querem! Mais, mais e mais!

GRETA, frustrada, se apoia em uma árvore. Ela respira fundo, tentando se acalmar.

GRETA

A princesa está muito doente.

NAIA se aproxima para ouvir, interessada.

GRETA (CONT'D)

Ela é muito importante para nosso povo. Ela é extremamente gentil... na verdade acho que ela é a única pessoa que se importa com esse Vale. Sem ela...

(Greta para, com nó na garganta, só continua em um sussurro)

Não sei o que será de nós...

NAIA a olha, em conflito. Ela olha para as árvores altas à sua volta e vê uma folha planar até o chão e se decide.

NAIA

Pois então eu vou te guiar até o Cajado da Vida! Desde que você me ajude a parar o Muruh!

GRETA pensa por pouco tempo antes de finalmente confirmar. Ela faria qualquer coisa pelo seu reino.

GRETA estende a mão enluvada e NAIA estranha.

NAIA (CONT'D)

Por que usa isso?

GRETA

(revira os olhos)
Temos um trato?

NAIA sorri e confirma, completando o aperto de mão.

GRETA (CONT'D)
Ótimo! Temos que correr!

25 EXT. VALE DOS SALGUEIROS. RIO LARGO - TARDE

25

As duas seguem silenciosas, com a NAIA na frente, fingindo despreocupação, assobiando uma canção, e GRETA logo atrás tendo cuidado de só pisar onde a outra pisa. Com ombros erguidos, em guarda uma da outra, elas seguem.

Elas caminham até encontrarem um rio largo com correnteza forte e sem ponte.

NAIA
Vamos ter que encontrar uma forma de dar a volta, não tem como nadar nessa parte.

GRETA
Porque não construíram uma ponte?

NAIA
(da de ombros)
É só dar a volta.

GRETA
Que perda de tempo...

Elas andam pela margem longa do rio até encontrarem uma árvore caída criando uma ponte. Com dificuldade, elas sobem no tronco. NAIA é graciosa e certa, enquanto GRETA está incerta sobre a sustentação.

NAIA percebe a hesitação da GRETA.

NAIA
E o que vocês, humanos, fazem do lado de lá?

GRETA, encarando o rio bravo abaixo delas, finalmente olha para NAIA.

GRETA
Ah, depende de qual sua função. O padeiro faz pão. O alquimista cria elixires... Eu sou uma guerreira, então protejo a família real e os habitantes do reino.

NAIA
Função? Vocês têm funções? Porque?

GRETA

Para que tudo funcione, para que não falte nada para ninguém.

NAIA

Mas... não pode só... viver?

GRETA

Viver? Nós vivemos! Mas as responsabilidades são importantes. Qual a sua função?

NAIA

Eu não tenho função. Se o dia está propício para nadar, eu nado.

GRETA

Mas e as suas responsabilidades?

NAIA

Nós não temos isso aqui. Por que se importar com essas coisas?

GRETA está muito confusa e se sentindo pessoalmente criticada.

GRETA

Porque? Porque sim! Por que você não faz nada?

NAIA

Nada?! Porque sim!

Elas fecham a cara.

Quando terminam de cruzar o rio e saltam para a outra margem, pulando do tronco até a terra firme, percebem que caíram no território de QUERO-QUERO GIGANTES. Instintivamente, a NAIA congela.

NAIA (CONT'D)

(sussurrando)

Ei... Fique parada!

GRETA, assustada, leva instintivamente sua mão para a bainha de sua espada.

As aves gigantes estão em pequenos grupos com ninhos espaçosos de gravetos e terra. Eles olham desconfiados para as duas invasoras, analisando-as.

NAIA sabe que não deve se mexer. As aves as olham ainda mais intensamente. A GRETA, assustada, agarra fortemente o punhal de sua espada.



O QUERO-QUERO SE LEVANTA SUBITAMENTE. GRETA, POR INSTINTO, SACA A ESPADA. A LUZ DO SOL REFLETE NA LÂMINA, CEGANDO A AVE, QUE GRITA E PARTE PARA CIMA DELAS.

A NAIA SE JOGA AO CHÃO. AS GARRAS DA AVE ARRANHAM A ARMADURA DA GRETA.

TZZZ!

GRETA TENTA CEGAMENTE ATACAR, MAS SÃO MUITOS. NAIA, no chão, vê uma CANELEIRA plantada a alguns passos de distância. ELA SE ARRASTA EM DIREÇÃO A PLANTA.

A GRETA DESVIA DAS GARRAS E BICOS AFIADOS, BALANÇANDO SEUS BRAÇOS ACIMA DA CABEÇA DESESPERADAMENTE.

NAIA CHEGA ATÉ A CANELEIRA, ARRANCA PELA RAIZ E SE LEVANTA, BALANÇANDO A PLANTA A SUA FRENTE ATÉ CHEGAR À GRETA. AS AVES REAGEM ASSUSTADAS AO CHEIRO E PÓ DA PLANTA.

NAIA CHACOALHA O RAMO EM FRENTE ÀS AVES, FAZENDO-AS RECUAR E CRIANDO UMA BARREIRA ENTRE OS QUERO-QUEROS E AS DUAS GAROTAS. ELAS CORREM PARA LONGE.

As duas garotas correm sem olhar para trás, até encontrarem um lugar seguro.

NAIA (CONT'D)
Quão ridículo é tentar atacar os
animais dessa forma!

GRETA está envergonhada.

GRETA
Não me deram outra escolha!

NAIA lança um olhar reprovador e suspira, continuando a andar. GRETA abaixa a cabeça, cansada.

Seguem a jornada, tensas.

26

EXT. VALE DOS SALGUEIROS. CAMINHO DIFÍCIL - MESMO MOMENTO

26

CASPER e seus dois escudeiros, que levam mochilas gigantescas nas costas, estão totalmente bagunçados, com as vestes sujas e as posturas detonadas. Eles sofrem para avançar, tropeçando em raízes e se embaraçando em cipós. É visível que estão tendo dificuldade em sua missão.

CASPER perde cada vez mais a paciência, chuta gravetos e pisa em folhas secas no caminho. Ele vê um ROSTO ASSUSTADOR o encarando em uma árvore e sai correndo assustado. Os dois escudeiros pulam para trás de uma pedra.



CASPER
AHHHHHH!!

CORUJA
WHOOO.

O “rosto assustador” é só uma coruja.

CASPER perde totalmente a paciência, chutando terra e reclamando.

CASPER
Que lugar ridículo! Totalmente
ridículo!

UMA NÉVOA FINA RECAI À SUA VOLTA.

Coelhos correm para se esconderem em buracos e passarinhos voam para longe enquanto as folhagens das plantas se torcem para o lado oposto.

Os dois escudeiros observam de trás da rocha, assustados.

ELIAS
Capitão Casper? Está bem?

DENIS
(cansado)
Acho que podemos descansar!

TUDO A VOLTA SE ENCOLHE, BUSCANDO REFÚGIO DA ESTRANHA NÉVOA E ABRINDO CAMINHO PARA O CASPER PASSAR.

CASPER
Vamos, garotos. Sem descanso.

27 EXT. VALE DOS SALGUEIROS. CAMINHO DE TERRA - DEPOIS 27

As duas garotas andam silenciosamente por um caminho de terra batida, NAIA à frente e GRETA atrás.

Elas ainda estão bravas, não querendo conversar.

O CHÃO TREME.

NAIA se vira e olha para trás, vendo a poeira levantar.

Longe, uma multidão de TATUS segue o mesmo caminho, em direção a elas, subindo um sobre o outro em completo CAOS.

Os animais agem como uma só massa em movimento, uma grande ONDA DE TATUS. Eles são barulhentos, conversando entre si enquanto correm, levantando poeira por onde passam.



NAIA prontamente pula para a margem do caminho e grita para a GRETA, atordoada, fazer o mesmo.

NAIA
Por aqui!

Os TATUS se movimentam como uma só massa desordenada, atropelando tudo pela frente. NAIA se estica sobre a margem do caminho para falar com eles.

NAIA (CONT'D)
(gritando para ser ouvida)
Senhor Tatu? Para onde estão indo?

TATU 1
Para a colina!

TATU 2
A chuva! A chuva está chegando!

NAIA
Obrigada!
(ela se vira para a Greta,
gritando)
Vamos sair daqui!

NAIA puxa a GRETA para fora da trilha, as afastando dos TATUS. GRETA está atordoada com o caos.

NAIA (CONT'D)
Temos que buscar abrigo.

GRETA
Quase passaram em cima de nós!

NAIA
(olha de relance, sem
entender a confusão)
Não foi pessoal.

Elas continuam a jornada, agora fora da trilha, buscando abrigo da chuva.

28

EXT. VALE DOS SALGUEIROS. COLINA - MOMENTOS DEPOIS

28

No céu, as nuvens escurecem rapidamente.

A CHUVA logo chega, e os pingos alternados viram uma GRANDE TEMPESTADE.

As duas garotas correm COLINA acima e entram em uma PEQUENA CAVERNA.



GRETA tenta tirar a água do corpo.

GRETA
Buf! Não vamos conseguir avançar
mais!

NAIA se senta ao chão. A CAVERNA é iluminada por plantas bi
luminescentes.

NAIA
(dá de ombros)
Não podemos apressar a natureza.

GRETA tira parte da armadura e tenta se aconchegar a parede
dura de pedra. Elas olham a chuva tomar conta em silêncio.

GRETA
Aquela criatura que eu tenho que
derrotar, qual o nome mesmo?

NAIA
(Estremece)
Muruh.

GRETA
E o que é? Um tipo de bicho?

NAIA
Nao, é uma energia maligna.

Elas ficam pensativas.

GRETA
Como você espera que a minha espada
passe por uma "energia maligna"?

NAIA
Ah, sei lá! Isso é problema seu, eu
estou cumprindo a minha parte.

GRETA
Buf! Que injustiça, melhor o seu
espírito não ser imune à minha
lamina.

NAIA
É, tomara...

Elas observam a chuva até adormecerem.



29 INT. CASTELO. TORRE DA PERLA. - MESMO MOMENTO 29

As gotas pingam sobre os vitrais da torre da PRINCESA PERLA, que continua adormecida pacificamente com um leve rubor nas bochechas.

30 EXT. VALE DOS SALGUEIROS. COLINA - MANHÃ SEGUINTE 30

Orvalho cobre o solo e os insetos se juntam para beber das poças em uma manhã serena.

GRETA sai da caverna, vestindo completamente a armadura, e esticando as pernas. Ela fica surpresa ao ver que onde ontem era grama, agora estava ALAGADO.

GRETA

AH!

NAIA sai da caverna sonolenta, esfregando os olhos. Ela exclama surpresa ao ver tudo em volta alagado.

NAIA

Ah... O rio deve ter transbordado.
Foi bom termos subido até a colina.

GRETA

É por isso que, de onde eu venho,
construímos barragens nos rios.

NAIA escuta, mas não rebate, se alongando. GRETA olha em volta, vendo girinos pequeninos perto de seus pés. Ela olha admirada, achando graça, até perceber que a água cobriu o caminho de terra que estavam seguindo antes.

GRETA (CONT'D)

Espera! Mas e a trilha? Não há mais
caminho!
Eu vou subir nas árvores e ver a
direção!

A GRETA corre até uma árvore próxima. Ela anda com dificuldade, a sua armadura pesando mais na água.

NAIA

Não preciisaaa... tá tudo bem.

NAIA vai até a árvore e sobe com facilidade. Ela olha em volta, analisando o local.

GRETA

Consegue ver o caminho?



NAIA

Ah, não tem como ver o caminho.
Hmmm... AHA!

Ela salta da árvore e vai até uma flor amarela vibrante.

NAIA (CONT'D)

Aqui está!

GRETA

Uma... flor?

NAIA

Essas flores mostram o caminho,
elas vão nos guiar por esses lados.

A GRETA a olha surpresa. Ela se levanta, limpa sua armadura e refaz sua trança. NAIA se estende em um arbusto e apanha uma mão cheia de frutinhas.

NAIA (CONT'D)

Aqui, café da manhã.

GRETA

(sem jeito)

Ah! Obrigada.

Elas continuam jornada.

31 EXT. VALE DOS SALGUEIROS. CAVERNA PEQUENA – MOMENTOS DEPOIS 31

O CASPER emerge de uma CAVERNA MINÚSCULA, completamente bagunçado, com galhos no cabelo e terra no rosto. Ele se levanta desajeitadamente, claro que passou por uma noite dura. Ele bufa, BRAVO, enquanto tenta limpar a sujeira de suas vestes.

CASPER

Buf! Mata amaldiçoada!
(tenta limpar a terra de
sua capa)
Elias! Denis!

Os dois escudeiros saem da minúscula caverna. Eles não parecem melhor do que Casper, sonolentos e acabados.

CASPER (CONT'D)

Café da manhã! Agora!

Os dois escudeiros procuram freneticamente por algo dentro das mochilas imensas.



DENIS

AHÁ!

Ele estende vitorioso um cogumelo murcho e feio.

CASPER

Eca!

ELIAS

Achei!

Ele mostra um pedaço encharcado de pão.

CASPER

Inúteis! Vocês são completamente
inúteis!

A NÉVOA, antes fina, presa ao CASPER agora está FORTE e
PALPÁVEL. Todos os animais à sua volta correm para longe. A
névoa se espreita ao seu redor, até TOMAR POSSE DO SEU CORPO.

Os escudeiros dão passos para trás, com medo.

OS OLHOS DO CASPER ESCURECEM E AS ÁRVORES À VOLTA SE CURVAM.

OS dois escudeiros se olham e concordam. Eles correm para
longe.

A ENERGIA NEGATIVA AFETA TUDO EM VOLTA, DEIXANDO UM RASTRO DE
DESTRUIÇÃO E UMA NÉVOA BAIXA POR ONDE PASSA.

32

EXT. VALE DOS SALGUEIROS. CLAREIRA - DEPOIS

32

As duas meninas caminham silenciosamente floresta adentro.
GRETA analisa cada detalhe da NAIA, de seus pés descalços até
seus cabelos loiros brilhantes.

NAIA olha para o chão animada.

NAIA

(aponta)

Olha! Essas formigas encontraram
uma folha diferente!

GRETA olha curiosa e vê FORMIGAS andando em fila, cada uma
carregando um pedaço grande de folha.

GRETA

Ah! Que legal!

NAIA

Cuidado! Não pise nelas!



A GRETA pausa e dá um passo comicamente largo, para ter certeza de não machucar as formigas.

NAIA (CONT'D)

(aprova)

Uhum!

Elas voltam a andar.

GRETA

É... até que legal a forma como vocês daqui se importam um com o outro.

NAIA

(constrangida)

Hm? É, é bem legal.

GRETA

Humanos não veem outras espécies como iguais. Não percebemos muito bem os seres menores que nós.

NAIA

Como não? Vocês acham que são os maiores que existem? Porque eu não acho que é bem assim...

GRETA

Não, não. Sabemos que não somos maiores. É só que não pensamos muito em... insetos ou flores.

NAIA

Bom... Suponho que insetos e flores também não pensam muito em vocês.

Essa observação faz a GRETA rir, surpresa.

GRETA

É, acho que não.

Elas entram em uma CLAREIRA.

33

EXT. VALE DOS SALGUEIROS. CLAREIRA - CONTINUA

33

Um LOBO ESGUIO às olha fixamente entre as árvores.

A GRETA instintivamente leva a mão até a bainha de sua ESPADA, mas a NAIA coloca o braço na sua frente, fazendo-a parar.



NAIA
(sussurra)
Não há o que se preocupar.

Elas assistem o animal apreensivamente.

A Naia gesticula para a GRETA para continuarem andando, que obedece. Elas avançam lentamente e com cautela.

Uma NÉVOA fina se forma na clareia, trazendo uma atmosfera assombrosa.

O LOBO, ainda olhando para elas, abaixa a cabeça e, quando encosta o focinho na névoa, o seu olhar muda.

O LOBO SALTA PARA CIMA DA GRETA, que consegue ficar em pé E A ATACA.

LOBO
GRRRR...

A GRETA BLOQUEIA O ATAQUE COM SUA MÃO, MAS O LOBO MORDE-A E ARRANCA SUA LUVA ESQUERDA.

VHSSS!

ELA PUXA A ESPADA PARA FORA DA BAINHA.

NAIA
NÃO O MACHUQUE!

A NAIA CORRE E ABRAÇA O ANIMAL POR TRÁS, TENTANDO FAZE-LO PARAR.

O LOBO ATACA A GRETA. ELA JOGA A ESPADA PARA LONGE, NÃO QUERENDO MACHUCÁ-LO E EMPURRA O ANIMAL PARA TRÁS.

LOBO
GRRRRRRRR!

O ANIMAL DESEQUILIBRA E BATE FORTEMENTE EM UM TRONCO, ESMAGANDO A NAIA.

O LOBO SE LEVANTA E CIRCULA A GRETA, COMO FARIA COM UMA PRESA. ELA FECHA SUAS MÃOS EM PUNHOS.

O LOBO ESGUIO SALTA NOVAMENTE E TENTA ATACAR A GRETA, QUE DESVIA. O ANIMAL NÃO DESISTE E PULA EM CIMA DA GAROTA, USANDO SUAS GARRAS AFIADAS PARA CORTAR O ROSTO DA GRETA.

GRETA
AAHH!

A GRETA CAI NO CHÃO, COM A MÃO COBRINDO O ROSTO, EM DOR.



A NÉVOA DISSIPA RAPIDAMENTE E A EXPRESSÃO DO LOBO PASSA DE RAIVA PARA DOR. GANINDO, ELE RAPIDAMENTE SE LEVANTA E CORRE PARA LONGE DA CLAREIRA.

A GRETA TENTA SE LEVANTA LENTAMENTE, MUITO TONTA, E VÊ A NAIA CAIDA, MACHUCADA.

PETRIFICADA, A GRETA NÃO SABE O QUE FAZER. ELA SE LEVANTA E CORRE PARA O SEU LADO, TENTANDO AJUDÁ-LA.

GRETA (CONT'D)
Você... está bem?

A NAIA BATE NA MÃO DA GRETA, BRAVA E SE LEVANTA, COM MUITA DIFICULDADE, SOZINHA.

A GRETA TENTA DIZER ALGO MAS SE CALA VENDO O OLHAR RAIVOSO DA NAIA.

A NAIA SE RECOMPÕE E VOLTA A ANDAR, IGNORANDO TOTALMENTE A GRETA, QUE A SEGUE, SILENCIOSAMENTE, COM O ROSTO SANGRANDO. CLIMA TENSO.

OS RASTROS DA NÉVOA PAIRA COMO UM LEVE COBERTOR SOBRE O CHÃO. MURUH ESTÁ PERTO.

34

EXT. VALE DOS SALGUEIROS. RIACHO - DEPOIS

34

As duas garotas andam silenciosamente, cabisbaixas e pensativas.

Elas encontram um pequeno riacho no caminho e a NAIA, sem explicação, se aproxima e senta na borda, pondo os pés na água. A GRETA estranha.

GRETA
O que está fazendo?

NAIA, debochada, não se dá ao trabalho de olhar para ela.

NAIA
Não há porque não... O dia está propício para aproveitar a água.

Pequenos peixes e algas brilham na água limpa, aos pés descalços da NAIA.

GRETA
O que? Não há tempo a perder!

A NAIA se levanta, brava.



NAIA

É óbvio que isso é a única coisa
com que se importa! Que cabeça
dura!

GRETA

Cabeça dura? Eu tenho
responsabilidades!

NAIA

Claro! Responsabilidade! É só isso
em que você pensa! Nunca pensa em
sua falta de compaixão!

GRETA

É você que não tem qualquer
critério!

**O CASPER, AGORA COMPLETAMENTE POSSUÍDO PELA ENERGIA NEGATIVA,
ESTÁ ESCONDIDO ATRÁS DE UMA ÁRVORE, ESPERANDO O MOMENTO
OPORTUNO DE ATACAR.**

NAIA

Você só sabe machucar animais
indefesos!

GRETA

Aquele lobo não pareceu nem um
pouco indefeso!

NAIA

Ele estava... machucado ou algo do
tipo!

GRETA

(ainda sangrando)

Nós estamos machucadas! Como não se
importa com isso? Pare de criar
desculpas para animais selvagens!

NAIA

Selvagens? Vocês humanos são os
únicos selvagens aqui! Eu nem
deveria me importar com uma *missão*
real!

GRETA

Se você não se importa, então é
melhor eu ir sozinha encontrar o
Cajado da Vida!

NAIA

Rá! Como se você fosse conseguir!



CASPER APROVEITA A DISTRACÃO PARA SAIR DE SEU ESCONDERIJO E EMPURRA A GRETA, PELAS COSTAS, PARA DENTRO DO RIACHO.

NAIA ASSISTE HORRORIZADA.

A GRETA CAÍ NO RIACHO E BATE A CABEÇA NAS PEDRAS, AFUNDA COM O PESO DE SUA ARMADURA E DESMAIA.

NAIA (CONT'D)
AAAHHHHHH!!

CASPER NÃO SE DÁ O TRABALHO DE OLHAR PARA ELA E SAI CALMAMENTE.

NAIA CAI DE JOELHOS NO CHÃO.

35 EXT. MURALHAS DO REINO - SONHO

35

A GRETA sonha com a PERLA, sorrindo alegre.

PERLA
(rindo)
Vem logo! Eu to te esperando!

A PERLA saltita alegremente, mas as suas risadas alegres e rosto sereno gradualmente são substituídas por preocupação.

PERLA (CONT'D)
Acorda, Greta! Eu sei que você vai conseguir.

A visão fica turva, gradualmente escurecendo. A voz alerta, cada vez mais preocupada.

NAIA
Greta, acorda, por favor!

36 EXT. VALE DOS SALGUEIROS. RIACHO - MOMENTOS DEPOIS

36

A GRETA acorda subitamente.

A GRETA está deitada na margem do riacho, molhada **E COM UMA NOVA CICATRIZ NO ROSTO**, visível agora que o sangue foi limpo, com a cabeça apoiada nas coxas na NAIA. Ela se curva, com dor, cuspiendo água, enquanto a NAIA massageia suas costas.

NAIA
Pronto, pronto...

A GRETA para de tossir e olha para a NAIA.

NAIA (CONT'D)
Você não está muito bem...

A NAIA ajuda a GRETA a se levantar. Toda a raiva de antes se dissipou.

NAIA (CONT'D)
Vamos... A minha mãe vai saber o que fazer.

NAIA ajuda a GRETA a andar, ao apoiar o seu corpo no dela.

37 EXT. VALE DOS SALGUEIROS. CORAÇÃO DO VALE - MOMENTOS DEPOIS 37

No coração do VALE, veem uma árvore gigantesca, de tronco grosso e raízes que espalham por todas as direções.

A NAIA leva a GRETA até as raízes e a deita entre elas. A GRETA, febril, resmunga, mas a NAIA não dá ouvidos.

GRETA
Hm? O que...?

A NAIA vai até a ÁRVORE-MÃE e encosta sua testa no tronco.

NAIA
(sussurra)
Mãe, por favor, ajude a minha... amiga. Ela está ferida e precisa de proteção.

Passarinhos e esquilos se aproximam para ver a movimentação.

A NAIA sussurra pedidos para sua MÃE, que faz as raízes brilharem em um dourado fraco, percorrendo até as pontas e trazendo vida onde tocam, florescendo flores do campo e rodeando a GRETA de uma crescente grama alta e saudável. Ela cai no sono, finalmente descansando e assumindo uma aparência relaxada, angelical.

38 EXT. PROFUNDEZAS DO VALE - SONHO

38

OLHOS VERMELHOS BRILHAM ENTRE A ESCURIDÃO.

UMA SOMBRA SE ERGUE, CRESCENDO AMEDRONTADORA E ABSORVENDO A VIDA DE TUDO EM VOLTA.

OUVE UM SIBILO ABAFADO E O ESTALAR DO FOGO, QUEIMANDO TUDO, CONSUMINDO ATÉ MAIS NADA EXISTIR.



39 EXT. VALE DOS SALGUEIROS. CORAÇÃO DO VALE - MANHÃ SEGUINTE 39

A GRETA acorda assustada. Ela vê a luz penetrando pela copa das árvores e a grama alta a rodeando.

GRETA

Emr?

NAIA está ajoelhada coletando água do tronco de uma árvore com as suas mãos. Ao perceber que a GRETA acordou, ela exclama e CORRE em sua direção. NAIA se ajoelha ao lado da GRETA e enfia a mão em seu rosto, sinalizando para beber, e ela obedece.

Após beber a água da mão da NAIA, GRETA tenta se sentar, mas NAIA a amassa com um abraço apertado.

NAIA

Você me deixou tão assustada!

A GRETA, surpresa, retribui desajeitadamente. Dura um minuto.

A NAIA se deita ao lado da GRETA na grama alta e elas se olham carinhosamente. Se vendo, elas compartilham um momento de paz. Até que a GRETA suspira triste, se virando para cima.

GRETA

(voz rouca)

Eu sei que você não entende, sei que é diferente aqui... Mas a Perla é muito importante para mim.

A NAIA se aproxima, colocando a mão sobre o braço da GRETA.

NAIA

Eu entendo... Sei que humanos se importam com "honra" e "responsabilidade". E eu entendo o medo de perder uma figura importante.

A GRETA faz careta, desconfortável. Ela suspira.

GRETA

Na verdade... Não é só isso. Eu faria de tudo pelo meu Reino, qualquer coisa que o Rei pedisse. Mas... Eu não consigo assumir o trono.

NAIA

Assumir o trono?



GRETA
(suspira)
A Perla... É minha irmã.

A NAIA a olha confusa.

GRETA (CONT'D)
É, a maioria das pessoas não sabe.

NAIA
Mas...? Você não é princesa.

GRETA
Não, não sou. O Rei me permitiu
participar da guarda, desde que eu
promettesse que, se necessário,
assumiria minha obrigação de
nascimento. Eu só-
(engasga)
Só nunca pensei que poderia
acontecer.
(pausa.)
Então eu fugi, essa é a verdade.
Não consegui pensar em mais nada
que pudesse fazer. O medo de perdê-
la foi paralisante. E eu... se eu não
for útil, não sou nada.
(ela finalmente olha para
a NAIA)
Desculpa por ter mentido. Não tem
missão real nenhuma.

A NAIA respira fundo, processando tudo de novo.

NAIA
Humanos são realmente estranhos,
você se importam tanto com *normas*
e *regras* que esquecem que a vida é
única. O seu valor não é definido
por quão útil você é.

NAIA (CONT'D)
Eu... percebo que não fui gentil.
Eu sinto muito por ter sido cabeça-
dura. Agora vejo que eu deveria ter
me esforçado mais e levado tudo
mais a sério. Prometo ser mais...
responsável de agora em diante.

Elas compartilham um momento de serenidade. A GRETA olha a paisagem à sua volta, intrigada. Borboletas voam em volta dos raios de sol.



GRETA
Onde estamos?

NAIA
Aqui é o Coração do Vale.
(aponta)
E essa é a minha Mãe.

A GRETA olha confusa.

GRETA
A... árvore?

NAIA
Uhum!

GRETA
Hmm... Prazer?

NAIA
Ela não vai te responder! Ela não
fala com palavras.

A GRETA tenta se levantar, mas lembra dos OLHOS DO MURUH.

GRETA
Eu... sonhei com uma coisa. Uma
sombra aterrorizante.

NAIA
(suspira)
Eu sei... a Árvore-Mãe me contou.

A leveza de antes se vai, elas estão com medo.

GRETA
E... o que era aquilo?

NAIA
Aquilo... era o Muruh.

Pássaros grasnam ao nome.

NAIA (CONT'D)
Eu... também não te falei totalmente
a verdade.
(Estremece)
Eu disse que precisava me livrar de
Muruh, mas não avisei o quão
perigoso é.

A GRETA treme ao nome.

NAIA (CONT'D)

A árvore mãe te mostrou em seu sonho. Muruh é uma energia negativa que existe no Vale desde sempre, ninguém sabe quando apareceu. Mas está ficando mais forte do que nunca, agora com os humanos constantemente afligindo ao Vale.

NAIA (CONT'D)

O Muruh já infligiu o seu reino de horror no Vale, a muito muito tempo atrás. Mas eram tempos diferentes... Tínhamos guerreiros poderosos. Agora, não há mais nenhum. Por isso ofereci aquele acordo. Eu só... estou tão preocupada. Essa é a minha casa, minha família.. mas agora o Muruh é um perigo iminente, ainda mais estando sob controle daquele humano.

GRETA

Ah, sim, o Casper! Ele me empurrou no riacho! Porque faria isso?

NAIA

O Muruh o está controlando!

GRETA

O controlando?

NAIA

Todos os seres possuem uma energia própria e atraímos energias similares às que transmitimos, então provavelmente o seu amigo atraiu o Muruh com sentimentos negativos.

GRETA

Hmmm..

NAIA

Também é por essa energia compatível que nos encontramos.

A GRETA fica surpresa, envergonhada.

GRETA

Eu... sinto muito do que falei sobre a sua casa... e sobre você.



NAIA

Não, eu entendo. Também não
facilitei nada pra você.

GRETA

Então... como podemos derrotar o
Muruh? Eu preciso salvar a Perla.

NAIA

O Cajado da Vida! Precisamos
encontrá-lo! É possível curar de
tudo com aquele artefato!

À distância, um pássaro canta.

NAIA (CONT'D)

O sol está nascendo. Temos que ir.
Não estamos longe dos Três
Salgueiros Entrelaçados.

Elas se preparam para seguirem viagem, tendo noção que seu
tempo está acabando, mas agora finalmente trabalhando em
equipe e confiantes de poderem contar uma com a outra.

40

EXT. VALE DOS SALGUEIROS. CAMINHO 3 - CONTINUA

40

As duas correm juntas, a NAIA a frente.

Clima reconfortante, elas finalmente estão confortáveis uma
com a outra, mesmo com a lembrança permanente do tempo se
esgotando.

Um animal se espreita entre as árvores até o caminho, andando
lentamente. A GRETA leva a mão até sua bainha, até verem,
surpresas, o mesmo LOBO de antes. Ele não ataca, apenas as
encara fixamente. As duas olham, petrificadas.

NAIA

(sussurra)

Calma... Pode confiar em mim.

A GRETA hesita, mas confirma com a cabeça. Ela abaixa as
mãos.

A NAIA volta a andar, agora cautelosamente, e a GRETA a
segue. O LOBO se vira para elas e se abaixa, em uma
reverência, pedindo desculpa pelo encontro anterior.

A GRETA retribui o movimento, desajeitada e incerta, e
continuam a andar. Deixando o animal para trás e apressando o
passo.



41 EXT. VALE DOS SALGUEIROS. TRÊS SALGUEIROS ENTRELAÇADOS - 41
DEPOIS

Elas correm, desesperadas com o lembrete constante do tempo acabando. Param de supetão ao chegarem no local.

Veem três árvores gigantescas entrelaçadas por um nó no centro do tronco. Os veios desse nó brilham fortemente com uma luz pulsante, irradiando uma energia protetora no local.

Apreensivas e surpresas, elas se aproximam, e a luz brilha ainda mais forte pela presença delas.

A NAIA olha para a GRETA e põe sua mão trêmula no nó, mas hesita, com medo. A GRETA junta sua mão com a da NAIA e respiram fundo.

Juntas, elas tocam nos Três Salgueiros Entrelaçados. O nó brilha fortemente, ofuscando tudo à volta em dourado. Os veios das árvores se desamarram um a um, serpenteando até as raízes e, lentamente, abrindo uma passagem na madeira para uma clareira mágica.

O CAJADO DA VIDA FLUTUA EM CIMA DE UMA LAGOA DOURADA CINTILANTE. DO CAJADO JORRAM CASCATAS DE UM LÍQUIDO RESPLANDECENTE QUE CAEM SOBRE A LAGOA. Esse líquido é responsável por fortalecer todos os seres vivos do vale.

NA FRENTE DO CAJADO, CASPER E O GUARDIÃO DOURADO ESTÃO DISCUTINDO.

42 INT. VALE DOS SALGUEIROS. CLAREIRA MÁGICA. - CONTINUA 42

A clareia é um espaço fechado dentro de um tronco imenso. A única fonte de luz é um buraco no alto do tronco. Lá dentro existe o próprio bioma, com cogumelos no tronco e musgo no chão.

NAIA
O Guardião Dourado!

A GRETA para imediatamente, impressionada. O GUARDIÃO DOURADO move seu olhar, sério, focado.

UM MICO LEÃO DOURADO SE APOIANDO SOMENTE EM SEU RABO E CARREGANDO UM BASTÃO LONGO CONSIGO. Ele tem uma expressão imponente e levanta a mão como um sinal de advertência.

CASPER está desfigurado, deplorável, totalmente consumido pela energia do MURUH.

O GUARDIÃO DOURADO levanta sua mão novamente, reforçando o aviso.



CASPER anda confiante, como se fosse o dono do lugar.

EM UM MOVIMENTO RÁPIDO E CERTEIRO, O GUARDIÃO DOURADO DERRUBA O CASPER AO DÁ-LO UMA RASTEIRA COM O SEU BASTÃO.

GUARDIÃO DOURADO
Somente os de coração dourado podem
passar.

CASPER, tomado pelo ódio, levanta, bufando, e avança novamente.

Sem pensar duas vezes, GRETA pula em sua frente, bloqueando a passagem. Ela puxa a sua espada da bainha. O GUARDIÃO DOURADO permanece firme, observando-a e analisando-a.

GRETA olha para o CASPER com nojo.

GRETA
O que houve com você?

CASPER ri sarcástico e puxa sua lança.

GRETA (CONT'D)
Casper, se lembre do porquê está aqui! Lembre-se da Perla!

CASPER PARTE PARA CIMA E ATACA A GRETA, QUE RAPIDAMENTE DESVIA COM PROEZA.

GRETA (CONT'D)
Casper, não me force a machucá-lo.

ENRAIVECIDO, CASPER VOLTA A ATACÁ-LA. GRETA BLOQUEIA O GOLPE COM SUA ESPADA E A FORÇA DO IMPACTO É TÃO GRANDE QUE AMBOS SÃO LANÇADOS PARA TRÁS, CAINDO NO CHÃO.

CASPER CAI NA TERRA E COMEÇA A TREMER INCONTROLAVELMENTE.

CASPER
AAAAHHHHHHH!!!

CASPER CONVULSIONA ENQUANTO UMA FUMAÇA NEGRA LENTAMENTE SE DESPRENDE DE SEU CORPO.

ELE GRITA E REVIRA OS OLHOS EM DOR, TENTANDO AGARRAR QUALQUER COISA QUE ESTIVER PERTO ENQUANTO ESPUMA PELA BOCA.

A NÉVOA DESCOLA DOS OSSOS E DA PELE DO CASPER COM ELASTICIDADE, ATÉ SE MATERIALIZAR.

O CHÃO TREME.

Pássaros voam para longe do perigo descontrolados, grasnando.



Uma figura fantasmagórica se ergue, assombrando a todos e TRAZENDO PENUMBRA PARA A CLAREIA.

A massa de fumaça se concretiza, ALTA E PODEROSA, se desprendendo completamente do CASPER.

GRETA

O-que...?

A FUMAÇA NEGRA EXPANDE, CONSUMINDO TODA A CLAREIRA EM UMA EXPLOSÃO QUE BLOQUEIA A VISÃO.

Por um momento, tudo está escuro e silencioso.

COM UM SIBILO ALTO, A FUMAÇA SE ENCOLHE, JUNTANDO E PEGANDO FORMA EM UM SÓ SER.

A FUMAÇA SE CONTORCE, ARRANCANDO TUDO EM VOLTA, RAÍZES, TERRA E TRONCOS, CADA MEMBRO SENDO FORMADO UM DE CADA VEZ. FEITO DE TRONCOS DE ÁRVORES, COM DEDOS DE RAÍZES E PELOS DE FOLHAS. O próprio Vale dos Salgueiros sente o perigo irradiar, enquanto MURUH se transforma em tudo que deseja destruir.

GRETA busca o olhar da NAIA, que retribui, decididas.

GRETA assume sua posição de ataque e ERGUE SUA ESPADA.

O GUARDIÃO DOURADO olha para MURUH enojado.

NAIA corre até uma pilha próxima de cipós e pega vários. Atando nós rapidamente.

CASPER ainda está no chão, respirando com dificuldade.

ELIAS arma o seu arco. DENIS

Eles três trocam um último olhar encorajador e PARTEM PARA CIMA DA CRIATURA.

GRETA CORRE ATÉ MURUH.

NAIA monta uma REDE intrincada com os cipós e amarra uma ponta da rede na árvore do seu lado e corre entre as pernas de MURUH até o outro lado da clareira.

O GUARDIÃO DOURADO salta para cima, se apoiando em um galho alto.

GRETA ENFIA SUA ESPADA na PERNA FEITA DE TRONCOS.

NAIA vai até um galho paralelo e amarra a outra ponta. A rede, não muito grande, estica graças aos cipós. MURUH leva o seu pé feito de pedra para frente, tropeçando na rede.



O GUARDIÃO observa de cima esperando uma abertura para atacar.

MURUH se desequilibra e quase cai, mas LEVANTA A PERNA, LEVANDO JUNTO CONSIGO A GRETA, QUE NÃO SOLTOU O PUNHAL DA ESPADA. ELA PEGA IMPULSO COM AS PERNAS E TIRA A ESPADA, FAZENDO SEIVA VAZAR, E CAI DE VOLTA NO CHÃO. O FERIMENTO É PEQUENO. O PÉ de MURUH quase a esmaga.

Vendo a GRETA caída, o GUARDIÃO se joga de seu galho até MURUH, atacando-o com seu BASTÃO.

A NAIA corre até a GRETA, a ajudando a ir para longe.

MURUH ataca o GUARDIÃO com um TAPA FORTE, o empurrando com o vento para trás.

VUSHHHHHH.

O GUARDIÃO se recompõe e cai no chão em seus pés.

O CASPER, completamente atordoado, lentamente acorda e se senta, com muita dificuldade. Ele fica surpreso com a grande luta à sua frente.

MURUH
GWRRRRRRR!!

GRETA corre em direção ao MURUH, salta e o ataca.

NAIA vai até a entrada da CLAREIRA MÁGICA e ASSOBIAM FORTÍSSIMO.

O GUARDIÃO DOURADO corre, se equilibra em seu próprio bastão e sua cauda, fazendo manobras complexas no ar.

A ESPADA DA GRETA finca no braço do MURUH. Ela aproveita a oportunidade para ESCALAR até o seu ombro.

Chamadas pela NAIA, CACATUAS planam para dentro da Clareira e atacam o MURUH, usando suas garras para tentar machucar seu rosto duro.

GRETA
Rá! Não é legal, né? Eu sei bem!

MURUH se estabana incontrolavelmente, tentando conseguir novamente o controle da situação.

A GRETA escala até o OMBRO do MURUH e levanta sua espada acima de sua cabeça. Com um movimento só, ela enfia a lâmina no pescoço do MURUH, que ruge, tentando se livrar das aves.



MURUH
GGWWWWWRRRRRRRRRRRRR!!

O GUARDIÃO acerta uma série de socos e batidas em MURUH, dando cambalhotas no ar e rodeando-o.

Precariamente, o CASPER se levanta e vai, com passos incertos, até os outros.

A GRETA, NAIA, CASPER E GUARDIÃO DOURADO enfrentam MURUH juntos, que ri de sua tentativa patética.

Os quatro, sempre tão opostos, agora batalham lado a lado por um objetivo comum.

GRETA levanta sua espada.

NAIA corre até a entrada e pega diversas pedras.

NAIA
Eiiiiii!! Cabeça de bode! Olha aqui!

BODE
EI!

NAIA joga uma pedra no rosto do MURUH, tentando distraí-lo.

O monstro se vira lentamente na direção dela.

Os outros três aproveitam a distração para acertarem seus golpes.

O GUARDIÃO se ricocheteia em seu bastão e se lança até MURUH. Ele tenta um golpe certeiro para nocauteá-lo.

CASPER puxa sua lança e entra em posição. Ele corre e estica os braços, mirando no abdômen da criatura.

GRETA ACERTA UMA SÉRIE DE GOLPES CERTEIROS, JORRANDO SEIVA PARA FORA DOS FERIMENTOS.

MURUH REVIDA IMEDIATAMENTE, LANÇANDO CADA UM PARA UM LADO COM UMA PAREDE MACIÇA DE AR.

VSSSHHHH!

MURUH SE APROVEITA DA COMOÇÃO GERAL E SE ESTICA EM DIREÇÃO AO CAJADO.

OS GALHOS DE SEU CORPO SE TORCEM E ENTRELAÇAM, ESTICANDO AO MÁXIMO. SUA MÃO ENRAIZADA FORÇA, estendendo-se. À um centímetro do CAJADO DA VIDA.



GRETA

NÃÃÃOO!

E ALCANÇA O CAJADO DA VIDA.

MURUH LEVANTA O CAJADO SOBRE SUA CABEÇA ENGRALHADA.

E ABRE UM SORRISO MALIGNO EM SUA FACE BESTIAL.

Todos assistem horrorizados.

O mundo para por um segundo.

UMA EXPLOSÃO DE LUZ DOURADA.

O LINDO DOURADO ESCURECE, APODRECENDO.

A grama da clareira gradualmente morre.

As cigarras param de cantar.

Um silêncio ensurdecedor toma conta.

A DOENÇA se espalha livremente, contaminando tudo gradualmente.

As folhas amarelam e caem. Os troncos enrugam, sentindo o peso das copas, que lentamente se despem.

As FLORES murcham e perdem a cor.

A DOENÇA ATINGE OS QUATRO AVENTUREIROS. Eles caem no chão, um a um, fracos.

GRETA olha para o monstro, derrotada.

Apesar de toda a sua constante teimosia, era impossível negar: Eles perderam.

Qualquer pensamento de esperança foi esmagado pela imagem do MURUH dominando o Cajado, infectando o mundo e condenando a todos. Ele ri malignamente, mostrando orgulhosamente o CAJADO erguido acima da cabeça.

Eles falharam e nada pode mudar isso.

GRETA olha para os seus companheiros, sabendo que é o fim.

O GUARDIÃO olha para MURUH com extrema raiva. Ele se sente desrespeitado e envergonhado de ter falhado com sua responsabilidade.

CASPER olha desesperado para MURUH. Confuso e pensando em sua PERLA.



NAIA é a única que olha a GRETA. Sua nova amiga. Única amiga.

Nos olhos da Naia ainda havia esperança.

NAIA ESTICA A MÃO EM DIREÇÃO A GRETA.

GRETA SE ESFORÇA PARA ALCANÇÁ-LA.

COM DIFICULDADE, ELA RETRIBUI.

NAIA PUXA A MÃO DA GRETA.

GRETA (CONT'D)

Hmm..?

NAIA PUXA NOVAMENTE, ARRANCANDO A LUVA DIREITA DA GRETA. EM UM MOVIMENTO RÁPIDO E CERTEIRO, ELA JOGA A LUVA NO CAJADO, FAZENDO O MURUH DERRUBÁ-LO.

O CAJADO CAI COM UM BAQUE ALTO.

MURUH RUGE, ENRAIVECIDO, FAZENDO AS ÁRVORES EM VOLTA TREMEREM.

MURUH

GGWRRRRRRRRR!

O GUARDIÃO VÊ A OPORTUNIDADE E REÚNE UMA FORÇA EXTRAORDINÁRIA, SE LEVANTANDO.

ELE PEGA O SEU BASTÃO CAÍDO E SALTA SOBRE MURUH.

CASPER VÊ A CENA EMBASBACADO. ELE SE LEVANTA, COM MUITA DIFICULDADE, E VAI ATÉ O CAJADO CAÍDO.

NAIA E GRETA TROCAM OLHARES. ELAS RASTEJAM ATÉ O CAJADO DA VIDA, CAÍDO NA TERRA, EM UMA CORRIDA CONTRA CASPER.

GRETA se estica, quase alcançando o CAJADO, mas CASPER o pega primeiro.

Ele ergue o CAJADO sob a cabeça, vitorioso.

Nada acontece.

Ele estranha, abaixa o CAJADO e o ergue novamente. Ainda assim, nada acontece.

CASPER

O que?! Que coisa é essa?!

Ele chacoalha o CAJADO incessantemente.



CASPER (CONT'D)
VAMOS!! FUNCIONE! AH! É INÚTIL!

CASPER joga o CAJADO no chão, perto de onde GRETA está.

CASPER (CONT'D)
Tinha que ser! Tudo nesse lugar é
inútil! Só um bando de selvagens
sem qualquer razão.

GRETA alcança o CAJADO DA VIDA, se ajoelha e o segura em suas
mãos. O artefato brilha dourado. O líquido do orbe
redemoinha, ATÉ FORMAR UMA IMAGEM. A GRETA VÊ A PERLA
ADORMECIDA. A IMAGEM MUDA PARA O REI, DE COSTAS PARA ELA.

A imagem se desfaz, sobrando só o reflexo da própria GRETA.
Ela vê a sua NOVA CICATRIZ e olha para a NAIA, rastejando em
sua direção.

GRETA ESTENDE O CAJADO DA VIDA PARA A NAIA, que ainda se
rastejava até ela.

JUNTAS, ELAS SE APOIAM UMA NA OUTRA ATÉ FICAREM EM PÉ,
SEGURAM O CAJADO DA VIDA E O LEVANTAM SOBRE SUAS CABEÇAS.

ELAS FECHAM OS OLHOS FORTEMENTE E DESEJAM O FIM DA PESTE COM
TODA A SUA FORÇA.

UM JATO FLAMEJANTE DE LUZ EXPANDE DO CAJADO, ILUMINANDO TUDO
EM VOLTA. AS MENINAS SERRAM OS DEDOS, SEGURANDO FIRMEMENTE O
ARTEFATO RESPLANDECENTE. O JATO DE LUZ AUMENTA EM UMA
ENXURRADA DE LÍQUIDO DOURADO, QUE COBRE TUDO ANTES
DANIFICADO.

O JATO DE LUZ RESPLANDECE DIVERSAS CORES, PEGA IMPULSO E
SOBREVOA TODO O VALE. Música épica.

Coelhos saem das tocas, incertos. Põem o nariz para fora e
tentam sentir o perigo, ao entenderem que estão seguros, uma
enxurrada de coelhos sai da pequena toca, saltitando felizes.

Trolls saem do rio para espiar, inseguros.

Fadas dançam em círculos felizes, de mãos dadas.

As raízes danificadas da Árvore-Mãe brilham forte em dourado.

PASSANDO POR CIMA DAS COPAS DAS ÁRVORES, O RAIOS DE MAGIA CURA
TUDO O QUE TOCA, DANDO MAIS COR AO MUNDO. PASSANDO por
RAÍZES, TOCAS, CAMINHOS, MURALHAS, RUAS e CASAS, até o
CASTELO, onde encontra a PERLA.



O RAIOS MÁGICOS ENTRELAÇAM EM VOLTA DE MURUH, QUE SOLTA UM GANIDO GUTURAL E CONVULSIONA INCONTROLAVELMENTE.

PERLA SE MEXE LENTAMENTE, DANDO OS PRIMEIROS SINAIS DE ESTAR ACORDANDO.

43

INT. VALE DOS SALGUEIROS. CLAREIRA MÁGICA. - CONTINUA

43

MURUH
GANNNNNNRRRRRR!!!!

OS RAIOS MÁGICOS ENTRELAÇAM EM VOLTA DE MURUH, QUE SOLTA UM GANIDO GUTURAL E CONVULSIONA INCONTROLAVELMENTE.

MURUH TENTA DESESPERADAMENTE ENCONTRAR UMA SAÍDA, SE DEBATENDO E GRITANDO.

MURUH (CONT'D)
NÃO É O FIM!

O JATOS ENGROSSAM, COBRINDO TODO O MURUH, O SOTERRANDO.

RODEADO PELA LUZ OFUSCANTE, MURUH PERDE FORMA. A FUMEÇA NEGRA VOA EM PEDAÇOS ENQUANTO O MONSTRO DIMUNUI.

OS RAIOS SE DISSIPAM, RELEVANDO O QUE SOBROU DE MURUH:
SOMENTE UM PEQUENO GAMBÁ.

Todos olham chocados, em silêncio por um momento.

As meninas, exaustas, abaixam o CAJADO, que diminuiu a sua luz. Elas se apoiam uma na outra para se manter em pé.

Trocam olhares tímidos e não conseguem segurar uma crise de riso, eufóricas de terem sucedido. Elas se abraçam.

NAIA
Finalmente essa sua parafernália
foi útil para algo!

Finalmente estão leves e agora podem ser o que sempre foram, somente duas meninas rindo juntas.

O GUARDIÃO se aproxima delas. Ele está abalado, mas continua com a postura ereta. As meninas param de rir.

GUARDIÃO DOURADO
Eu agradeço imensamente, pupilas.

As meninas o olham admiradas.



GUARDIÃO DOURADO (CONT'D)
O Vale dos Salgueiros será sempre
grato por tudo que fizeram.
(pausa)
Mas está na hora de voltarem.

As duas se entreolham.

GUARDIÃO DOURADO (CONT'D)
(ele estala os dedos)
Ah! Eu aposto que os animais
ficariam felizes em ajudá-las!
(ele olha para o Cajado
que elas ainda seguram)
Mas, eu preciso disso de volta. E
irei me esforçar ainda mais para
que não caia em mãos...
gananciosas.

Todos olham de canto para o CASPER. Ele está apoiado contra
uma árvore, atordoado.

GRETA
Aqui está, Guardiã. Não se
preocupe com ele, eu cuido disso.

A GRETA entrega o CAJADO DA VIDA para o GUARDIÃO DOURADO. E
vai até o CASPER.

O CASPER está totalmente desorientado.

CASPER
Greta! O que foi tudo isso? Você
está junto deles?

GRETA
Eu... estou! Estou sim!

CASPER
Como pode? E o que foi que
aconteceu?

GRETA
É uma longa história...

NAIA
Você foi possuído por uma energia
maligna milenar e roubou o Cajado
da Vida a fim de destruir todo o
mundo e todos nele.

Silêncio constrangedor.

CASPER
Eu... O QUE?

GUARDIÃO DOURADO
Pupilas! Vocês estão prontas? Os
animais podem te levar até o reino.

GRETA
(para o Casper)
Voce tem muito a se explicar.

Elas vão até o GUARDIÃO DOURADO.

GUARDIÃO DOURADO
(para a Naia e Greta)
Os animais irão vos levar até seu
destino. Boa sorte. O Vale irá para
sempre te guardar em suas raízes.

NAIA
Muito obrigada, Guardião. Voltarei
em breve.

GUARDIÃO DOURADO
Não seja apressada, criança. Deixe
com que a vida te leve aonde você
deve ir.

A NAIA estranha a resposta, mas deixa para lá.

CASPER segue a GRETA, mas é interrompido antes pelo GUARDIÃO
parado em sua frente.

GUARDIÃO DOURADO (CONT'D)
Você não vai tão rápido. Temos
muito o que conversar.

CASPER engole a seco.

44 EXT. VALE DOS SALGUEIROS. TRÊS SALGUEIROS ENTRELAÇADOS - 44
CONTINUA - POR DO SOL

O LOBO ESGUIO as espera na entrada da clareira, junto de uma
pequena alcateia, formada de só mais dois lobos.

NAIA e GRETA estão felizes em vê-lo. Elas andam até a
alcateia e o LOBO se curva, os outros dois seguindo seu
exemplo.

Elas montam nos lobos, desajeitadamente, iniciando a jornada.



- 45 TRÊS SALGUEIROS ENTRELAÇADOS 45
- As duas, montados em lobos, correm Vale adentro, passando pelos caminhos percorridos anteriormente.
- NAIA acena para coelhos e esquilos. Todos estão felizes, LIVRES. GRETA aprecia o momento, maravilhada com os animais.
- 46 CAMINHO DE TERRA 46
- Chegando no caminho de terra, elas saltam das costas dos lobos, agradecem, e se amontoam junto da pilha de TATUS, que levantam poeira por onde passam.
- 47 RIO 47
- Na beira do rio, os QUERO-QUEROS GIGANTES seguram elas entre suas garras e as levam, voando, até a divisa do Vale dos Salgueiros com o Reino.
- GRETA ri feliz, apontando para as fadinhas de antes, ainda chocadas.
- Elas voam floresta afora.
- 48 INT. SALA DO TRONO - DEPOIS. "EPÍLOGO" 48
- A ESPADA DO REI toca o ombro da GRETA.
- REI
- Com o poder concedido a mim, por sua coragem e altruísmo, eu as agracio de honras e eterna gratidão. Eu às concedo o título de Aventureiras Reais.
- GRETA abre os olhos. Ela está ajoelhada aos pés do REI. NAIA está ao seu lado.
- Agora elas usam mudas limpas de roupas, NAIA usa uma coroa de flores enfeitando os cabelos loiros e a GRETA está com um curativo sobre seu machucado.
- Trompetes soam. O POVO presente no salão comemoram entusiasmados.
- NAIA e GRETA se olham, tímidas, e se levantam juntas, olhando a multidão do salão.
- GRETA e NAIA são condecoradas com coroas de louros. As folhas combinando brilham, saudáveis.



O REI guia GRETA para frente do público, convidando-a a discursar.

GRETA

Hoje também marca o início de uma amizade. *O Reino de Griseu* sempre foi tão ativo em criar laços com reinos distantes, que ignoramos os nossos vizinhos.

Um murmurinho percorre o SALÃO.

GRETA (CONT'D)

Estou muito feliz em anunciar uma parceria com nossos vizinhos do Vale dos Salgueiros. Concordamos em nos apoiarmos e compartilharmos materiais, técnicas e remédios. Esperamos que a reciprocidade seja sempre presente e que essa parceria floresça em uma nova amizade.

49

INT. CASTELO. SALA DO TRONO - MOMENTOS DEPOIS

49

Música alta toma conta do salão, pessoas dançam animadamente em círculos sincronizados. Um grupo de MÚSICOS animam a todos tocando instrumentos medievais.

PERLA, finalmente saudável, está belíssima com um sorriso largo cumprimentando os convidados.

O SALÃO lotado borbulha em cor e alegria, com o tilintar de saltos e burburinho de conversas.

A GRETA assiste a festa alegremente, finalmente satisfeita sabendo que honrou o seu Reino.

NAIA passa discretamente por uma grande porta lateral, escapando para o jardim do palácio.

50

EXT. MURALHAS DO REINO - CONTINUA

50

GRETA vai atrás da NAIA. Ela passa pelas pesadas portas duplas até as muralhas, tão altas que mal se vê o céu.

NAIA admira tudo à volta com curiosidade. Ela vê a GRETA chegar.

NAIA

Vocês realmente gostam de cinza, hein?!

GRETA

Já está pronta para ir?

NAIA dá um salto, animada para descobrir mais desse mundo.

NAIA

Pronta! Para onde vai me levar?

GRETA

Não se preocupe, agora a guia sou eu!

NAIA

Uaaaauu! Como quiser, *guia*.

GRETA

Vou te tratar tão bem quanto você me tratou!

NAIA

Bom mesmo!
(pausa)
Espera! O quê?

A GRETA sai correndo rindo. NAIA vai atrás.

NAIA (CONT'D)

Greta! Não vale! Eu não gostava de você na época!

As duas meninas continuam a correr e rir, brincalhonas. REINO e VALE juntos.

NARRADOR (V.O.)

A melhor parte sobre as histórias é que nunca realmente acabam. Sempre são contadas e recontadas, alteradas e lembradas mesmo muito após.

PLANO ABERTO DO REINO E O VALE DOS SALGUEIROS.

NARRADOR (V.O.) (CONT'D)

Mas... eu tenho a impressão que ainda não vimos todos os mistérios guardados no Vale dos Salgueiros. Afinal, todas as histórias têm um começo.

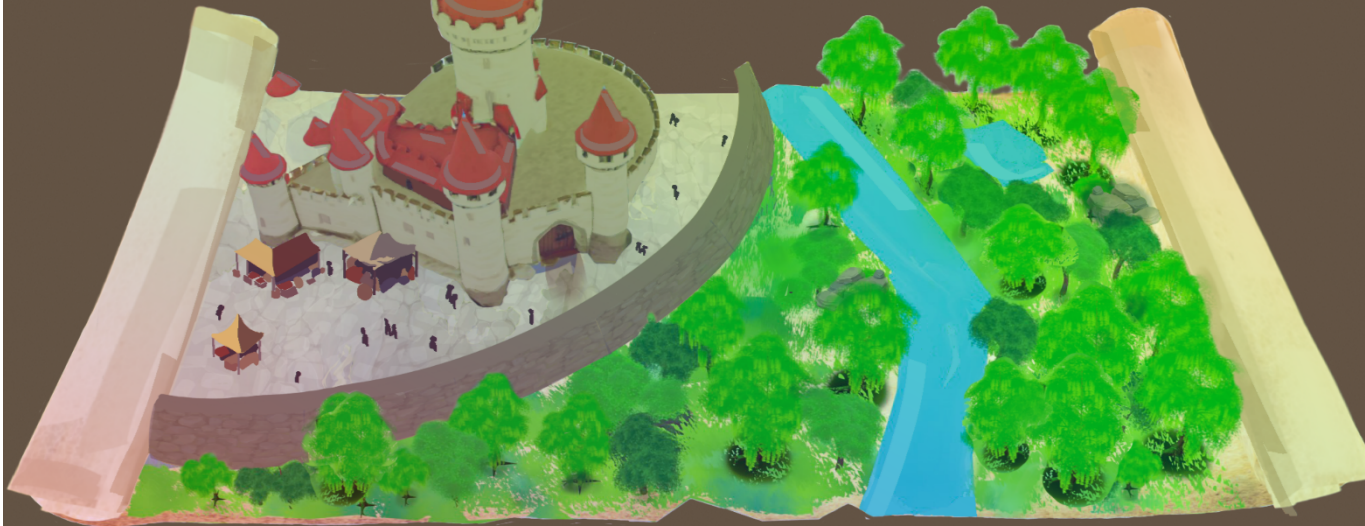
FOCO na GRAMA. UMA NÉVOA ASSOMBROSA PAIRA SOBRE O AR.

FIM.

5.4 Anexo D – Bíblia de venda

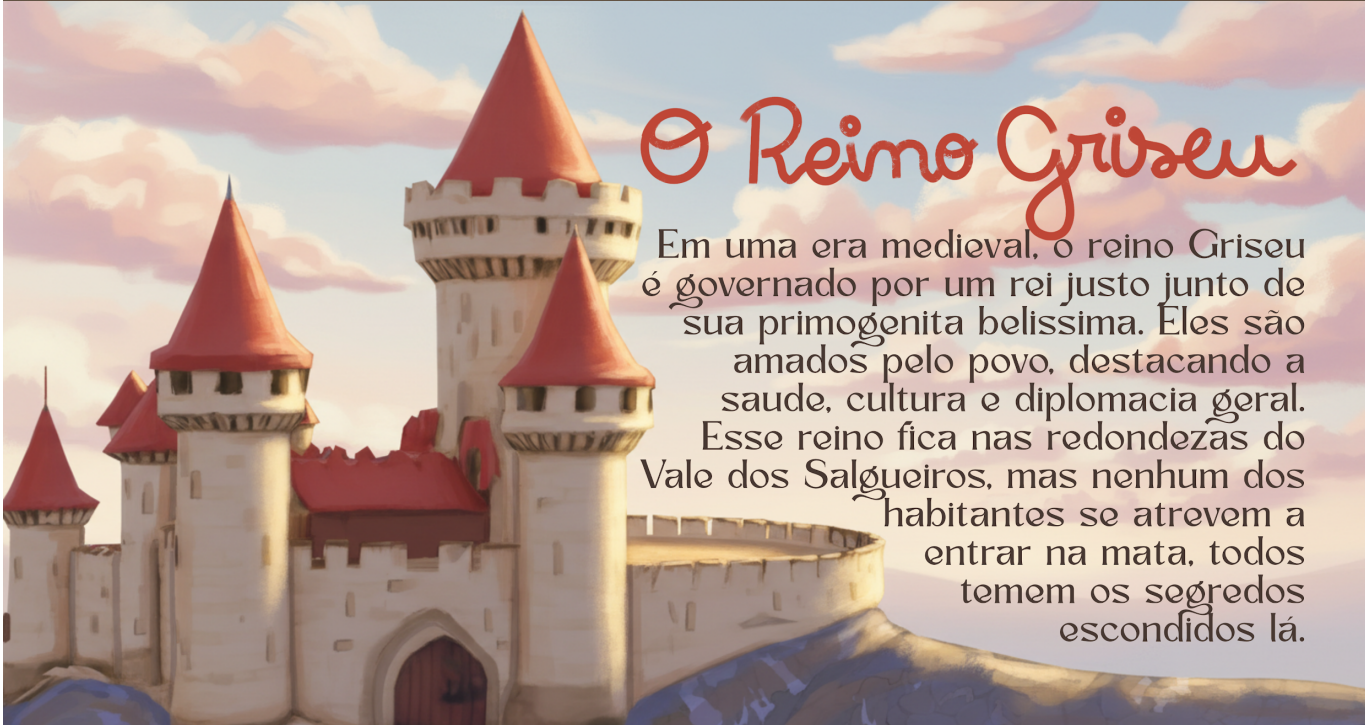


O Mundo



O Reino Griseu

Em uma era medieval, o reino Griseu é governado por um rei justo junto de sua primogenita belíssima. Eles são amados pelo povo, destacando a saúde, cultura e diplomacia geral. Esse reino fica nas redondezas do Vale dos Salgueiros, mas nenhum dos habitantes se atreve a entrar na mata, todos temem os segredos escondidos lá.

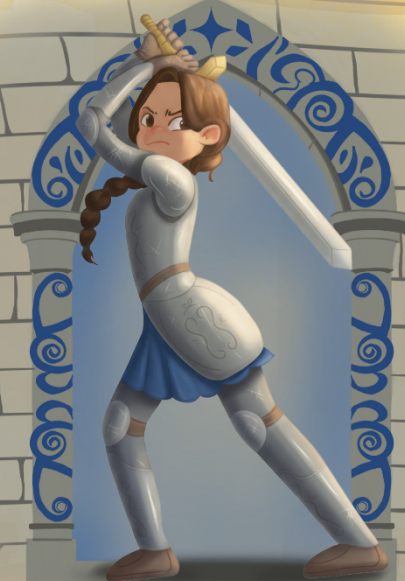


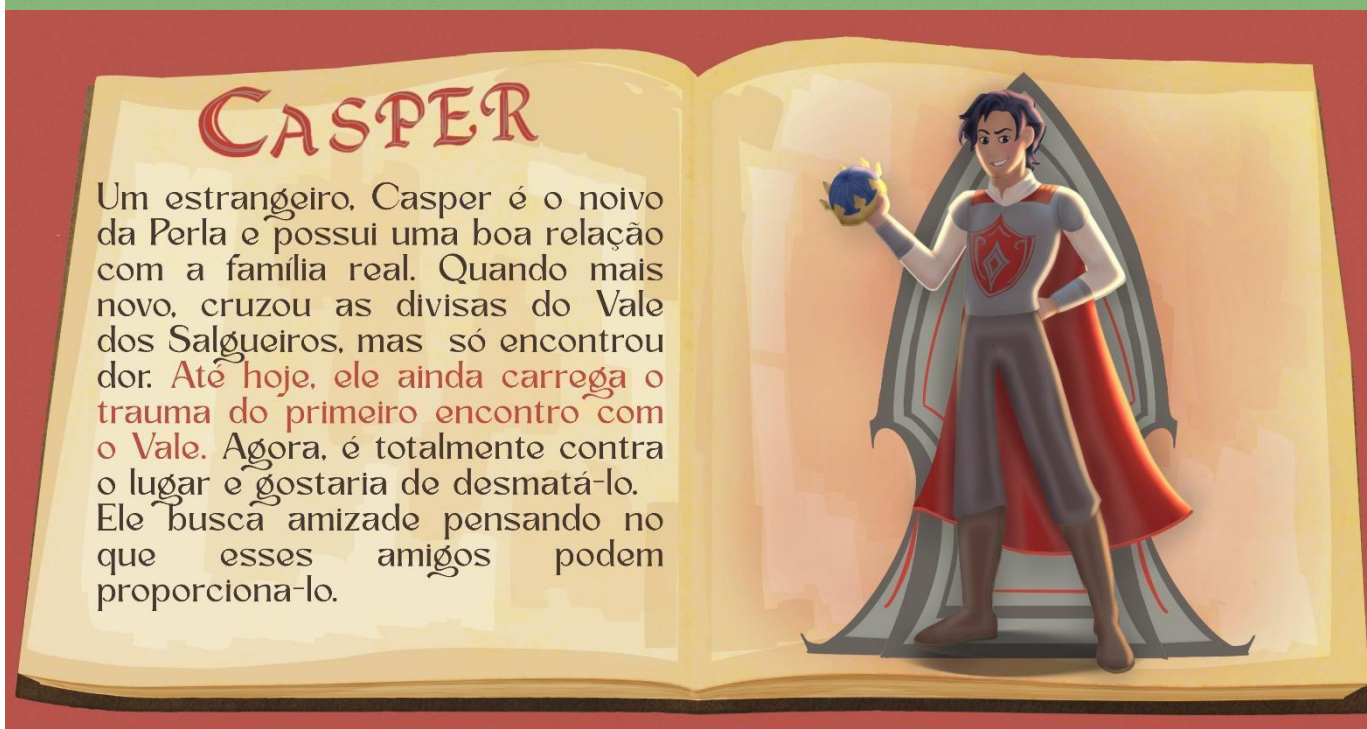
O Vale dos Salgueiros

Uma floresta lúdica e misteriosa, onde habitam diversas criaturas inimagináveis. Proibida para humanos, a mata é preservada e saudável. Nas profundezas do vale, surgem segredos perigosos e magias abafados. A lei máxima é a natureza, quando surge um mal maior, todos os habitantes se juntam.

Greta

Corajosa e determinada, ela é o tipo de pessoa que sempre faz o que acha certo, sem aceitar qualquer ajuda ou opinião contrária. Greta busca honrar o Reino com seus grandes feitos, para assim se provar digna (mesmo que ninguém busque essa provação dela) mas é tão teimosa que normalmente se enfia em emboscadas.







Guardiao Dourado

Responsável por guardar e proteger o Cajado da Vida. Um mico-leão dourado sempre centrado e calmo. Nas raras ocasiões que ele não está cuidando do Vale, você pode encontra-lo meditando na clareira.



Perla

Delicada e piedosa, a princesa ama o seu povo e se orgulha de seu trabalho como representante. Seguindo os passos de seu pai, ela busca fazer o que determina justo, protegendo todas os seres, até mesmo os do Vale. Por toda essa expectativa, Perla se cobra muito para parecer sempre perfeita. Noiva do Casper, ela está animada para o seu casamento.





Referencias Artísticas



Mix 2D e 3D

Klaus mescla técnicas 2D full animation e 3D de forma ininterrupta, buscando otimização e praticidade, mas ainda atingindo alto nível artístico.



Coloração

A iluminação arco-íris traz leveza e magia para todos os cenários. A cor do filme também muda drasticamente conforme a história, realçando cores neutras e cinzas para o mundo dos humanos.



Ambientação

Totoro traz uma visão artística detalhista da natureza, destacando detalhes vívidos e transformando situações mundanas em momentos mágicos.

Mood



O Vale dos Salgueiros = Mata Atlântica?

A fauna e flora do Vale é inspirado na floresta tropical localizada no litoral brasileiro, junto de um toque lúdico.

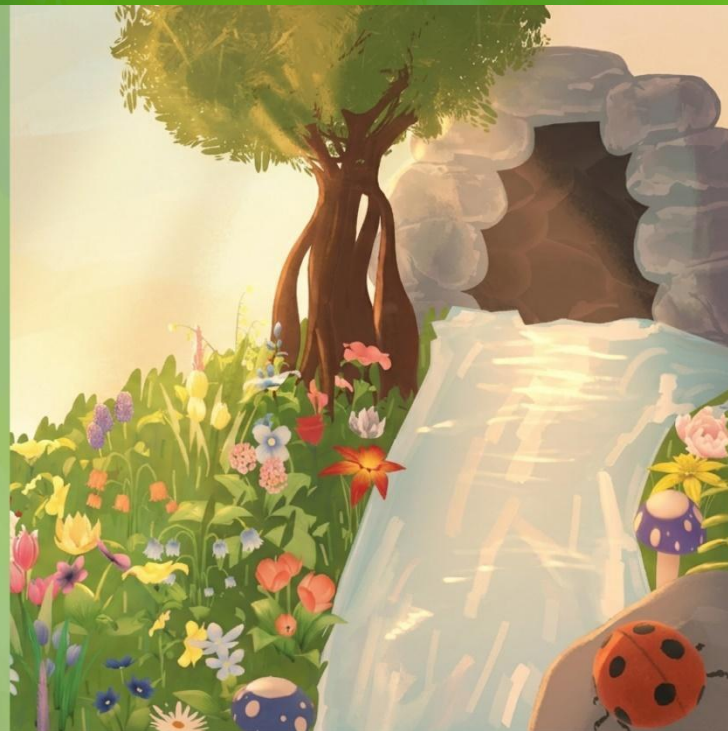
*Hoje resta somente 20%
da Mata Atlântica
original*

Assim, trazemos animais e plantas nativas para a narrativa, conectando o imaginário ao real, e concretizando o universo com uma junção de referências já conhecidas e inovadoras.

Investimento

Coprodução internacional
Estúdios experientes em 2D
e 3D

Garantir recursos para longa
metragem de média a alto
orçamento com circulação
internacional em cinema e
streaming



Plano de Marketing

Fase 1

ANTES DA PRODUÇÃO
Publicação de livro,
construir público e
fanbase.

Fase 2

COMEÇO DA PRODUÇÃO
Criação de perfis em
redes sociais, divulgação
do projeto e formação de
identidade visual.

Fase 3

FINAL DA PRODUÇÃO
Divulgação de trailers,
postar bastidores,
participação em
rodadas de negócios.

Fase 4

APÓS A PRODUÇÃO
Divulgação em TV,
plataformas de
streaming e podcasts.
Participação em
mostras e eventos,
movimentação online
em rede social.

PLANO DE EQUIPE





Faculdade
Méliès



Acompanhe nossa trajetória

✉ ovaledossalgueiros@gmail.com

📷 [ovaledossalgueiros](https://www.instagram.com/ovaledossalgueiros)





5.5 Anexo E – Orçamento por etapas

Orçamento detalhado

Duração/meses : 45

Dólar R\$ 5,31 câmbio - data dezembro 2025

Itens	Descrição dos Itens	qtde unid/s	unidade	qtde item	Valor unitário	Sub-Total	Total
1	Desenvolvimento 2 de Projeto						554.690,00
1.1	Roteiro					190.700,00	
	1.1.1 Chefe de roteiros e cessão	5,5	meses	1	12.000,00	66.000,00	
	1.1.2 Roteiristas e cessão de direitos sobre roteiro	5,5	meses	3	7.000,00	115.500,00	
	1.1.3 Consultor pedagógico	2	roteiros	1	4.000,00	8.000,00	
	1.1.4 Traduções ingles argumentos e roteiros	1	verba	1	1.200,00	1.200,00	
1.2	Arte					170.500,00	
	1.2.1 Desenvolvimento do universo estético - dir arte	5,5	meses	1	10.000,00	55.000,00	
	1.2.2 Desenvolvimento do universo estético - concept artists	4,5	meses	3	7.000,00	94.500,00	
	1.2.3 Artistas 3D	1,5	meses	2	7.000,00	21.000,00	
1.3	Promoção					49.490,00	
	1.3.1 Impressão de materiais	1	verba	1	4.000,00	4.000,00	
	1.3.2 Making of	1	verba	1	12.000,00	12.000,00	
	1.3.3 Redes sociais	1	verba	1	20.000,00	20.000,00	
	1.3.4 Bíblia de Vendas	1	verba	1	3.000,00	3.000,00	
	1.3.5 Despesas Extras	1	verba	1	5.000,00	5.000,00	
	1.3.6 Softwares e Plataformas	6	meses	1	915,00	5.490,00	
1.4	Equipe					144.000,00	
	1.4.1 Produtor Executivo Criativo	6	meses	1	12.000,00	72.000,00	
	1.4.2 Assistente Executivo Criativo	6	meses	1	6.000,00	36.000,00	
	1.4.3 Ass. Direção	6	meses	1	6.000,00	36.000,00	
	1.4.4 Direção Geral	6	meses	1	10.000,00	60.000,00	
2	Pré-Produção						2.515.623,87
2.1	Equipe					1.703.500,00	
	2.1.1 Produtor Executivo Criativo	6,5	meses	1	18.000,00	117.000,00	
	2.1.2 Assistente Executivo Criativo	6,5	meses	1	3.500,00	22.750,00	
	2.1.3 Coordenação de Produção	6,5	meses	1	10.000,00	65.000,00	
	2.1.4 Ass de produção	6,5	meses	1	3.500,00	22.750,00	
	2.1.5 Direção Geral	6,5	meses	1	15.000,00	97.500,00	
	2.1.6 Ass de direção	6,5	meses	1	8.000,00	52.000,00	
	2.1.7 Estagiário de direção	6,5	meses	1	1.500,00	9.750,00	
	2.1.8 Dir de Arte	6,5	meses	1	12.000,00	78.000,00	
	2.1.9 Concept Artist	3	meses	7	8.000,00	168.000,00	
	2.1.10 Cenários 3D Modelagens - Outra Empresa	4	meses	1	30.000,00	120.000,00	
	2.1.11 Ilustradores Cenaristas - equipe 1	3	meses	8	7.000,00	168.000,00	
	2.1.12 Ilustradores Cenaristas - equipe 2 e 3	2	meses	8	7.000,00	112.000,00	
	2.1.13 Ilustrador Personagens - equipe 1	3	meses	8	6.000,00	144.000,00	
	2.1.14 Ilustrador Personagens - equipe 2 e 3	2	meses	8	6.000,00	96.000,00	
	2.1.15 Ilustrador Props- equipe 1	2	meses	3	4.500,00	27.000,00	
	2.1.16 Ilustrador Props- equipe 2 e 3	1	meses	6	4.500,00	27.000,00	
	2.1.17 Supervisor de Cenários	3	meses	1	8.000,00	24.000,00	
	2.1.18 Supervisor de Personagens e Props	2,5	meses	1	10.000,00	25.000,00	
	2.1.19 Coordenador de arte	6,5	meses	1	12.000,00	78.000,00	
	2.1.20 Ass de coordenação de arte	6,5	meses	1	3.500,00	22.750,00	
	2.1.21 Storyboarder	5	meses	5	6.000,00	150.000,00	
	2.1.22 Animatic	2	meses	1	6.000,00	12.000,00	
	2.1.23 Supervisor de story board e animatic	6,5	meses	1	10.000,00	65.000,00	
	2.1.24 Supervisor de Rigging	1	meses	1	5.000,00	5.000,00	
	2.1.25 Traço	1	meses	4	2.000,00	8.000,00	
	2.1.26 Rigging Senior	1	meses	3	3.200,00	9.600,00	
	2.1.27 Rigging Pleno	1	meses	2	2.000,00	4.000,00	
2.2	Equipamentos					507.450,00	
	2.2.1 Computadores story board e animatic	6,5	meses	7	1.000,00	45.500,00	
	2.2.2 Computadores arte	6,5	meses	68	1.000,00	442.000,00	
	2.2.3 Mesas Wacom Bamboo	57	unidade	1	350,00	19.950,00	
2.3	Material Sensível					127.573,87	
	2.3.1 HDs	1	hds	1	1.500,00	1.500,00	
	2.3.2 Licenças de softwares para arte	6,5	meses	58	300,00	113.100,00	
	2.3.3 Licenças Story board Pro	6,5	meses	7	285,14	12.973,87	
2.4	Alimentação					152.100,00	
	2.4.1 Alimentação	6,5	meses	78	300,00	152.100,00	
2.5	Despesas de Produção					25.000,00	
	2.5.1 Pipeline	6,5	meses	1	900,00	5.850,00	
	2.5.2 Verba de produção	1	verba	1	25.000,00	25.000,00	



3	Produção						8.039.611,20
3.1	Equipe					7.316.300,00	
3.1.1	Produtor Executivo Criativo	16	meses	1	18.000,00	288.000,00	
3.1.2	Assistente Executivo Criativo	16	meses	1	3.500,00	56.000,00	
3.1.3	Coordenação de Produção	16	meses	1	10.000,00	160.000,00	
3.1.4	Ass de produção	16	meses	1	3.500,00	56.000,00	
3.1.5	Estagiário de produção	16	meses	1	1.500,00	24.000,00	
3.1.6	Direção Geral	16	meses	1	15.000,00	240.000,00	
3.1.7	Ass de direção	16	meses	1	10.000,00	160.000,00	
3.1.8	Estagiário de direção	16	meses	1	1.500,00	24.000,00	
3.1.9	Diretor de Animação	16	meses	1	12.000,00	192.000,00	
3.1.9	Diretor de Produção	16	meses	1	12.000,00	192.000,00	
3.1.10	Produtor de Linha	16	meses	1	13.000,00	208.000,00	
3.1.11	Ass de Linha	16	meses	2	3.000,00	96.000,00	
2.1.10	Cenários 3D Modelagens - Outra Empresa	7,5	meses	1	30.000,00	225.000,00	
2.1.11	Ilustradores Cenaristas - equipe 1	7,5	meses	8	7.000,00	420.000,00	
2.1.13	Ilustrador Personagens - equipe 1	3	meses	8	6.000,00	144.000,00	
3.1.12	Supervisor de Animação	10	meses	7	8.000,00	560.000,00	
3.1.13	Animador Senior	10	meses	13	4.500,00	585.000,00	
3.1.14	Animador Pleno	10	meses	11	3.500,00	385.000,00	
3.1.15	Animador Junior	10	meses	10	2.500,00	250.000,00	
3.1.16	Animadores 3D - Cenários	7,5	meses	9	4.000,00	270.000,00	
3.1.17	Supervisor de Animação Full	10	meses	9	8.000,00	720.000,00	
3.1.18	Animador Full Key Animator	10	meses	12	4.500,00	405.000,00	
3.1.19	Animador Full Intervalador	10	meses	14	4.500,00	630.000,00	
3.1.20	Animador Full Clean Up	10	meses	15	4.500,00	675.000,00	
3.1.21	Supervisor de Rigging fase 2	5	meses	3	5.000,00	75.000,00	
3.1.22	Traço	5	meses	3	2.000,00	30.000,00	
3.1.23	Rigging Senior	5	meses	9	3.200,00	144.000,00	
3.1.24	Set up Senior	5,5	meses	4	3.000,00	66.000,00	
3.1.25	Set Up Pleno	5,5	meses	3	2.200,00	36.300,00	
3.1.34	Animadores de FX 3D	8,5	meses	6	4.500,00	229.500,00	
3.1.35	Animadores de FX 2D	8,5	meses	8	4.500,00	306.000,00	
3.1.37	Super setuper	5,5	meses	1	5.500,00	30.250,00	
3.2	Equipamentos					150.000,00	
3.2.1	Servidor geral	1	verba	1	150.000,00	150.000,00	
3.3	Material Sensível					293.311,20	
3.3.1	Hds	1	hds	3	500,00	1.500,00	
3.3.2	Licenças Toon Boon Harmony	16	meses	30	274,38	131.702,40	
3.3.3	Licenças Toon Boon Harmony	16	meses	20	500,34	160.108,80	
3.4	Alimentação					240.000,00	
3.4.1	Alimentação	16	meses	50	300,00	240.000,00	
3.5	Transporte					15.000,00	
3.5.1	Transporte (taxi, estacionamento, combustível etc)	1	verba	1	15.000,00	15.000,00	
3.6	Despesas de Produção					25.000,00	
3.6.1	Pipeline	6,5	meses	1	900,00	5.850,00	
3.6.2	Verba de produção	1	verba	1	25.000,00	25.000,00	
4	Pós-Produção						1.415.507,98
4.1	Equipe					562.000,00	
4.1.1	Produtor Executivo Criativo	7	meses	1	18.000,00	126.000,00	
4.1.2	Assistente Executivo Criativo	7	meses	1	3.500,00	24.500,00	
4.1.3	Coordenação de Pós Produção	7	meses	1	8.000,00	56.000,00	
4.1.4	Ass de pós produção	7	meses	1	4.000,00	28.000,00	
4.1.5	Finalizador	2	meses	1	6.000,00	12.000,00	
4.1.6	Direção Geral	7	meses	1	15.000,00	105.000,00	
4.1.7	Ass de edição	7	meses	1	3.500,00	24.500,00	
4.1.8	Artista de Comp	4	meses	6	4.000,00	96.000,00	
4.1.9	Editor	5	meses	3	6.000,00	90.000,00	
4.2	Material sensível					10.000,00	
4.3	Laboratório de imagem					10.000,00	
4.4	Estúdio de som / Música Original					628.500,00	
4.4.1	Pacote de Voz Original	1	verba	1	207.200,00	207.200,00	
	Talentos	1	verba	1	20.000,00	20.000,00	
4.4.2	Pacote de Trilha	1	verba	1	225.800,00	225.800,00	
4.4.3	Pacote de Efeitos	1	verba	1	175.500,00	175.500,00	
4.5	Edição de imagem					94.007,98	
4.5.1	Ilha de edição	5	meses	1	2.000,00	10.000,00	
4.5.2	Correção de cor	8	semanas	1	7.500,00	60.000,00	
4.5.3	Transcrição	1	unidade	1	4.000,00	4.000,00	
4.5.4	Traduções e legendas	1	verba	1	10.000,00	10.000,00	
4.5.5	Acessibilidade - Libras, Close Caption, Audio Descrição	1	unidade	1	10.007,98	10.007,98	
4.6	Letreiros/créditos					80.000,00	
4.6.1	Vinheta de abertura	1	verba	1	30.000,00	30.000,00	
4.6.2	Créditos	1	verba	1	10.000,00	10.000,00	
4.6.3	Artes gráficas cartazes, capas, bolachas etc	1	verba	1	40.000,00	40.000,00	
4.7	Alimentação					21.000,00	
4.7.1	Alimentação	7	meses	10	300,00	21.000,00	
4.8	Transporte					5.000,00	
4.8.1	Transporte	1	verba	1	5.000,00	5.000,00	
4.9	Despesas de Produção					15.000,00	
4.9.1	Extras gerais	1	verba	1	15.000,00	15.000,00	

5		Despesas Administrativas						1.031.863,20
5.1		Jurídico					50.000,00	
	5.1.1	Advogado	1	verba	1	50.000,00	50.000,00	
5.2		Contador					26.390,00	
	5.2.1	Contador	40,6	meses	1	650,00	26.390,00	
5.3		Controller					406.000,00	
	5.3.1	Controller	40,6	meses	1	10.000,00	406.000,00	
5.4		Cópias e Encadernações					3.000,00	
	5.4.1	Cópias e Encadernações	1	verba	1	3.000,00	3.000,00	
5.5		Correio					5.000,00	
	5.5.1	Correios e despachos de material	1	verba	1	5.000,00	5.000,00	
5.6		Material de Escritório					2.000,00	
	5.6.1	Material de escritório	1	verba	1	2.000,00	2.000,00	
5.7		Secretaria Remota					121.800,00	
	5.7.1	Secretaria	40,6	meses	1	3.000,00	121.800,00	
5.8		Telefones					413.455,20	
	5.8.1	Compra celular	1	verba	1	1.000,00	1.000,00	
	5.8.1	Custo celular	40,6	meses	1	30,00	1.218,00	
	5.8.1	Seguro Total	1	verba	1	411.237,20	411.237,20	
6		Tributos e Taxas						0,00
6.1		Encargos Sociais (INSS/FGTS)					0,00	
	6.1.1	Tributos e Taxas	0	verba	1	0,00	0,00	
						TOTAL DE PRODUÇÃO (1-6)		13.557.296,25
7	7	Gerenciamento					1.355.729,63	1.355.729,63
	7.1.1	Gerenciamento Projeto - 10% do total produção	0		10%	0,00	1.355.729,63	
8	8	Agenciamento					0,00	0,00
	8.1.1	Agenciamento (até 10% da soma do art 1ºA e Lei n. 8.313/91)	0		10%	0,00	0,00	
		Colocação (até 10% do art. 1º)			10%	0,00	0,00	
		Total Geral sem impostos						14.913.025,88

Valor total em dólar	2.808.479,45
-----------------------------	---------------------

Valor do minuto	214.485,91
-----------------	------------

5.6 Anexo F – Cronograma de produção

[illegible]



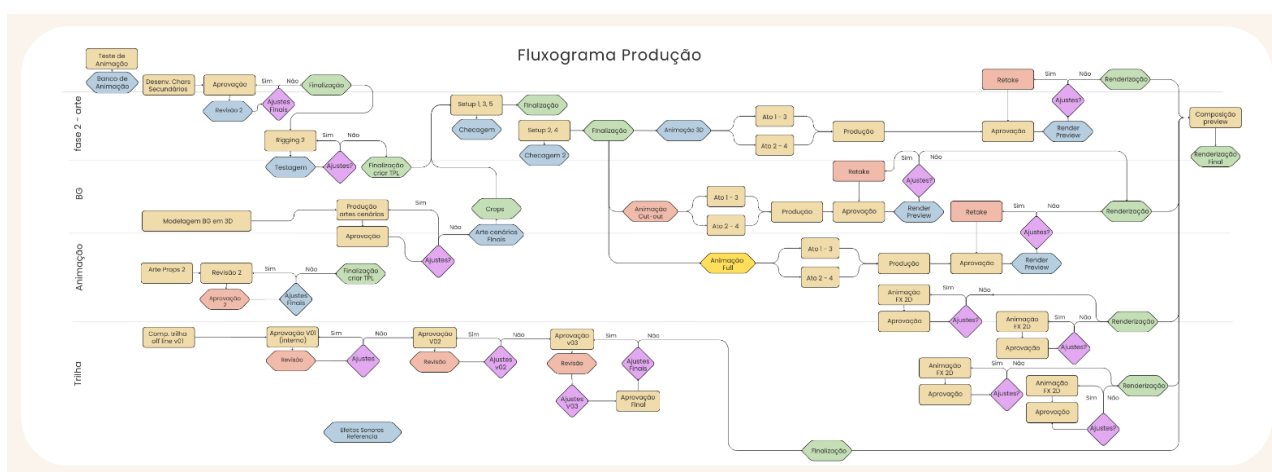
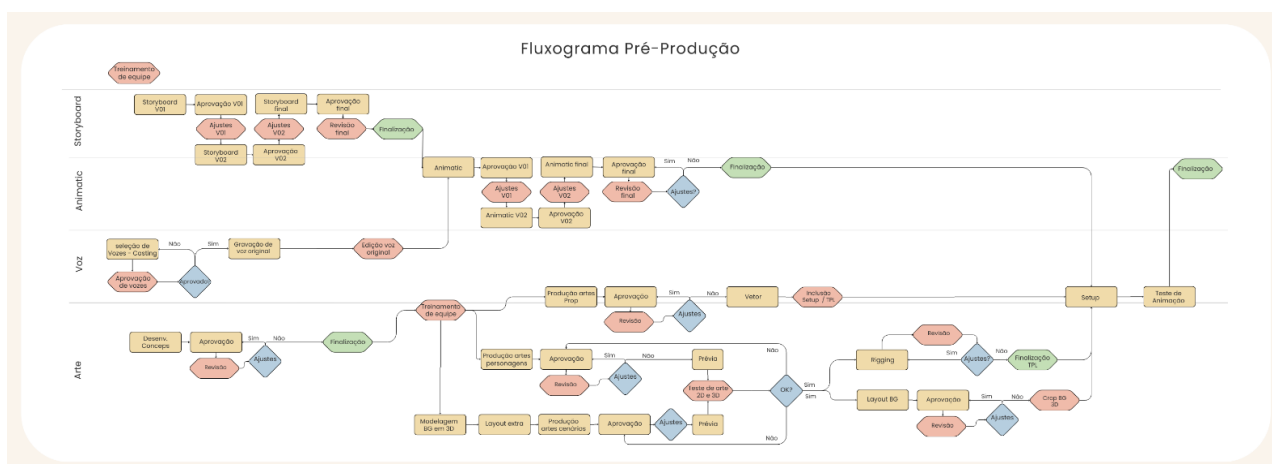
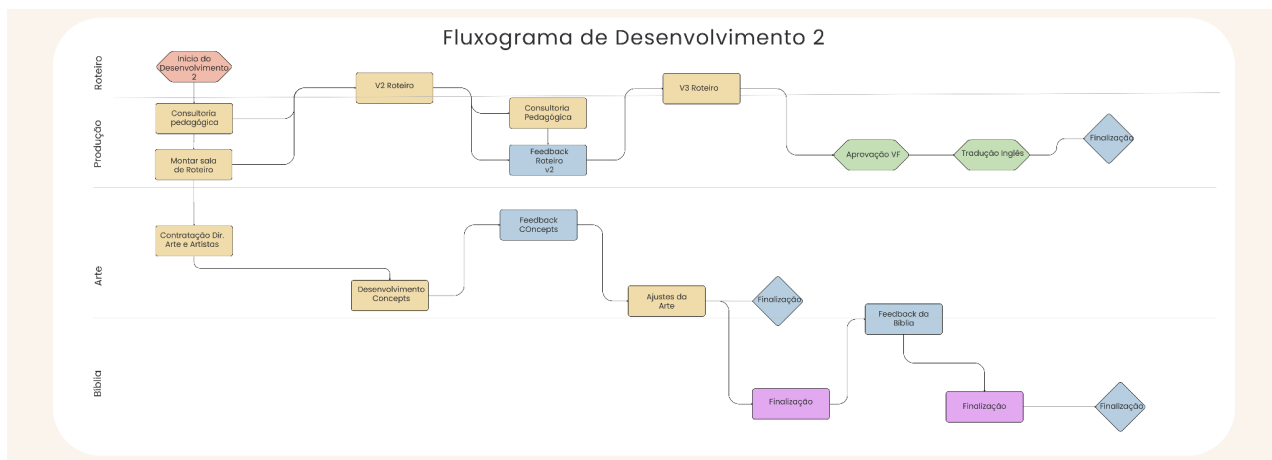
Desenvolvimento 2	Mês																									
	1				2				3				4				5				6					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
Consultoria Pedagógica (tema + roteiro + concepts)																										
Revisão + Novos Ajustes do Roteiro V2																										
Aprovação V3																										
Revisão V3 + Entrega Roteiro VF																										
Aprovação VF																										
Tradução da VF para o inglês																										
Desenvol. 2 de Concepts; Revisão de Personagens e Cenários Principais + person. extras cenários props																										
Aprovação																										
Ajustes																										
Aprovação Concepts Finais																										
Arte 3D																										
Aprovação 3D																										
Ajustes 3D																										
Aprovação 3D																										
Bíblia 2 (ilustras + diagramação)																										
Aprovação																										
Ajustes e aprovação da Bíblia																										



Fase / Etapa																													
Pré Produção	Mês 1				Mês 2				Mês 3				Mês 4				Mês 5				Mês 6				Mês 7				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
Semana nº																													
Treinamento de Equipe																													
Desenvol. 2 de Concepts; Revisão de Personagens e Cenários Principais + person. extras cenários props																													
Aprovação																													
Ajustes																													
Storyboard V1																													
Aprovação Storyboard V1																													
Ajustes Storyboard V1																													
Aprovação Storyboard V2																													
Ajuste Storyboard V2																													
Aprovação Storyboard V3																													
Animatic V1																													
Aprovação de animatics V1																													
Revisão animatics V1																													
Aprovação de animatics V2																													
Revisão animatics V2																													
Aprovação de animatics V3																													
Finalização do animatic V3 (nº cena, storyboard , animatic, lista layout, projeto de edição)																													
Teste de Arte 2D e 3D																													
Layout cenários																													
Modelagem cenários 3D (outra empresa)																													
Produção de artes cenários																													
Aprovação de arte cenários 1																													
Revisão de artes cenários 1																													
Aprovação de arte cenários 2																													
Revisão de artes cenários 2																													
Produção de artes personagens																													
Aprovação de arte personagens 1																													
Revisão de artes personagens 1																													
Rigging de personagens principais																													
Teste de Animação																													
Produção de artes props																													
Aprovação de arte props 1																													
Revisão de artes props 1																													
Aprovação de arte props 2																													
Seleção de Vozes - casting																													
Aprovação de vozes																													
Nova Seleção de Vozes (se necessário)																													
Aprovação final de vozes																													
Gravação de voz original																													
Edição voz original																													

158

5.7 Anexo G – Fluxogramas



Fluxograma Pós-Produção

