

Argumento para o curta de animação

Título: "X"

Autor: Alexandre S. Lobão, sobre animação inspiradora de Ricardo Arroyo

Personagens:

- **X:** um ser humanóide, sem nome e sem identidade explícita no filme; chamado de "X" aqui apenas devido à sua natureza incógnita. Ele não tem muitos detalhes, e sua pele tem uma textura estranha, que lembra pedra ou metal.

Status: Primeira versão sobre argumento inicial

1. EXTREME CLOSE-UP

Um cubo escuro, de cor semelhante a "X" (tudo tem cores escuras e pesadas, semelhantes ao personagem "X"). Da parte de cima do cubo sai um cilindro, como se estivesse encaixado em um buraco cilíndrico sobre o cubo. A imagem fica fixa por cerca de dois segundos, então algo se choca com o cilindro, que some, encaixando-se perfeitamente no cubo. O cubo então sai de cena (ele está sobre uma esteira que se movimenta), sendo substituído por um outro cubo, que entra carregado pela esteira e pára exatamente na mesma posição. Novo choque, o cilindro se encaixa, e o segundo cubo sai de cena, sendo substituído por um terceiro. Neste terceiro cubo, está escrito (em letras fundas ou altas) "O Budha em ti". A cena se repete e entra um novo cubo, com o texto "por Ricardo Arroyo e Alexandre Lobão". Ao fundo, nesta e em todas as cenas, há um som de maquinário, algo indefinido mas com certeza grave e mecânico, que só silencia nas últimas cenas.

2. INTERNA: ZOOM OUT A PARTIR DA CENA ANTERIOR.

A câmera se afasta e é possível ver X, ao lado da esteira com um martelo, batendo no cilindro sobre o cubo (cabeça abaixada, "olhando" para os cubos). O cubo segue seu caminho pela esteira, sendo substituído por outro, e X continua em sua rotina de martelar.

3. INTERNA: ZOOM OUT A PARTIR DA CENA ANTERIOR.

A câmera se afasta e é possível ver que X é apenas um em uma fileira imensa de personagens idênticos martelando cilindros, em diversas esteiras. A imagem pára depois de um tempo, mostrando os personagens martelando (sincronizados ou quase sincronizados) por um segundo, quando, então, soa uma sirene. Todos largam seus martelos, com movimentos iguais, se viram para o lado e começam a caminhar, mantendo as cabeças ligeiramente abaixadas (e, se possível, os ombros ligeiramente caídos). A câmera se vira e mostra que todos caminham em direção a uma parede do fundo, onde se encontram portas (uma para cada fileira de pessoas caminhando) (Idéia: como você é músico, Arroyo, de repente você bola os personagens martelando em diferentes momentos e com diferentes sons, e gera um ritmo quase musical-eletrônico?)

4. INTERNA PARA PANORÂMICA DA “CIDADE” (PRÉDIOS AO REDOR DE UMA PRAÇA GIGANTE)

A câmera sobe e se move através do teto, mostrando o prédio de onde saem os personagens. Os personagens saem deste e de diversos prédios, e caminham, todos cabisbaixos, em direções diversas, por uma grande área (uma “praça”) que é cercada pelos prédios.

5. PANORÂMICA PARA EXTERNA DA PRAÇA

A câmera, de cima do prédio, se aproxima da praça, a ponto de não mostrar os prédios. Personagens andam em diversas direções, sem rumo, umas andam mais rápido, outras mais devagar, mas todos com a cabeça meio abaixada, em uma aparente confusão. A câmera anda por sobre as cabeças dos personagens, dando a idéia que há muitos milhares de pessoas andando por ali, como formigas. A praça, em si, é apenas um imenso terreno plano, cinzento, composto por (textura) tijolos de metal ou pedra. Você pode, se quiser, colocar alguns detalhes na praça (tipo postes, latas, elementos alienígenas quaisquer; desde que tudo seja escuro e com cores sem vida). O importante desta cena é deixar claro que todos estão se movendo (embora na verdade não saibam para onde vão ou porque). (Idéia: Aqui também podemos fazer um jogo com sons nos passos das pessoas, algo que lembre um ou vários relógios tiquetaqueando, para dar a idéia de tempo, compromissos, etc. O importante é ter um distinto som de fundo, seja de maquinaria, seja de relógio, mas algo constante e, talvez, que incomode)

A câmera se fixa quando, no centro da imagem, há um personagem parado. Por algum tempo, a câmera se mantém, até ficar claro que todos andam, e aquele personagem (“X”) está parado.

6. EXTERNA – PRÓXIMA A X

A câmera se aproxima e mostra X, parado, de cabeça baixa como todos. Ele levanta a cabeça, olha para um lado, olha para o outro. Enquanto isso, outras pessoas passam rapidamente (meio fora de foco) à frente e atrás dele, lembrando a todos que o movimento continua em volta do personagem. Ele levanta uma mão, com um dedo indicador em riste, como se fosse falar com uma pessoa que passa, mas a pessoa passa sem se deter. Depois faz o mesmo com uma segunda pessoa, que passa vinda de outra direção. Depois ele levanta as duas mãos, espalmadas, em sinal para que uma outra pessoa pare, mas ela desvia e continua andando. X cai no chão, de joelhos, e dá um soco no piso da praça, em desalento.

7. CORTE PARA: CLOSE – MÃO DE X

Em close, vemos a mão de X que bateu no solo. A mão se levanta, e abaixo dela o tijolo do piso da praça está afundado onde ela bateu, e levantado na outra ponta. As duas mãos de X seguram a ponta levantada do tijolo, e a puxam, retirando o tijolo.