



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**AURORA E A ESTRELA CELESTIAL: ROTEIRO DE LONGA-METRAGEM DE
ANIMAÇÃO**

Pedro Henrique Fernandes do Nascimento

Rio de Janeiro / RJ
2023

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**AURORA E A ESTRELA CELESTIAL: ROTEIRO DE LONGA-METRAGEM DE
ANIMAÇÃO**

Pedro Henrique Fernandes do Nascimento

Projeto prático de graduação apresentada à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em nome do seu curso.

Orientadora: Prof. Dr. Kátia Augusta Maciel

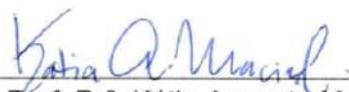
Coorientador: Prof. Dr. Aurélio Aragão

**AURORA E A ESTRELA CELESTIAL: ROTEIRO DE LONGA-METRAGEM
DE ANIMAÇÃO**

Pedro Henrique Fernandes do Nascimento

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Radialismo.

Aprovado por



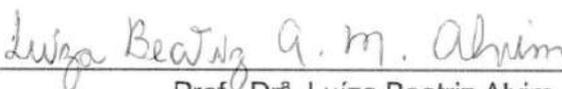
Prof. Dr.ª Kátia Augusta Maciel - orientadora



Prof. Dr. Aurélio Aragão - coorientador



Prof. Dr. Octavio Carvalho Aragão



Prof. Dr.ª Luíza Beatriz Alvim

Aprovada em: 08/12/2023.

Grau: 10,0.

Rio de Janeiro / RJ
2023

FERNANDES DO NASCIMENTO, Pedro Henrique.

Aurora e a Estrela Celestial: roteiro de longa-metragem de animação/ Pedro Henrique Fernandes do Nascimento – Rio de Janeiro; UFRJ/ECO, 2023.

40 f.

Relatório Técnico (graduação em Comunicação Social/Radialismo) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, 2023.

Orientação: Kátia Augusta Maciel

1. Animação. 2. Roteiro. 3. Luto. I. MACIEL, Katia Augusta II. ECO/UFRJ III. Radialismo IV. Aurora e a Estrela Celestial: roteiro de longa-metragem de animação

DEDICATÓRIA

Para meu amado avô Luiz, a estrela celestial mais brilhante do meu céu.

AGRADECIMENTO

Obrigado aos meus amigos Caio Soares, Gabriela Dias e Mariana Pimenta por acreditarem nesse projeto e serem meus grandes aliados neste caminho divertido e tempestuoso da escrita e narrativa.

Obrigado Kátia Augusta Maciel e Aurélio Aragão, não só pela orientação, mas por serem minhas grandes inspirações, cada ensinamento de vocês construiu quem eu sou e quem eu serei nesse mundo do audiovisual.

Obrigado a minha família, João Victor, Lucimar, Roberto e Júlia, por aturarem esse jovem cheio de ideias e histórias mirabolantes.

E por último, mas não menos importante, obrigado a Universidade Federal do Rio de Janeiro, que me trouxe estudos, aprendizados e amigos que levarei para minha vida toda.

EPÍGRAFE

“O que acontece, acontece. Até... Que nós partimos”

O Grilo Falante (Pinóquio, 2022)

FERNANDES DO NASCIMENTO, Pedro Henrique. **Aurora e a Estrela Celestial**: roteiro de longa-metragem de animação. Orientador: Kátia Augusta Maciel. Rio de Janeiro, 2023. Relatório Técnico (Graduação Em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. 40f.

RESUMO

Aurora e a Estrela Celestial é um roteiro de longa-metragem de animação que conta a história de uma garota de 11 anos que precisa se entender com seu luto após perder sua mãe. A aventura se passará em um universo cósmico fantasioso repleto de magia e estrelas cadentes, onde Aurora descobrirá o passado de sua mãe e a si mesma. O objetivo é abordar o luto de uma forma lúdica para uma faixa etária mais nova. Nesse sentido, crianças e jovens que estejam experienciando um momento de perda, podem se utilizar do longa para entenderem melhor seu luto. A história tem sua estrutura baseada na jornada mítica clássica de Joseph Campbell (1949) e Christopher Vogler (2015), além dos princípios de roteiro de Robert Mckee (2006).

Palavras-chave: Animação; Roteiro; Luto.

ABSTRACT

Aurora e a Estrela Celestial is a feature-length animated film script that tells the story of an 11-year-old girl who needs to come to terms with her grief after losing her mother. The adventure will take place in a fantasy cosmic universe full of magic and shooting stars, where Aurora will discover her mother's past and herself. The objective is to approach grief in a playful way for a younger age group. In this sense, children and young people who are experiencing a moment of loss can use the film to better understand their grief. The story's structure is based on the classic mythical journey of Joseph Campbell (1949) and Christopher Vogler (2015), in addition to the screenplay principles of Robert Mckee (2006).

Keywords: Animation; Screenplay; Grief.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Personagem Pérola da série <i>Steven Universo</i> (2013).....	19
Figura 2: Personagem Fauce de Ébano do filme <i>Vingadores: Guerra Infinita</i> (2018).....	21
Figura 3: Personagem Alegria do filme <i>Divertida Mente</i> (2015).....	24
Figura 4: Foto da estrela Sirius, tirada por Akira Fujii.....	25
Figura 5: Estrela da Morte do filme <i>Star Wars</i> (1977).....	26

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	
1.1. Uma história sobre perda.	
1.2. Objetivo	
1.3. Por que uma história infanto-juvenil sobre o luto?	
1.4. Organização do relatório	
2. PRÉ-PRODUÇÃO	
2.1. Público alvo	
2.2. Pesquisa	
2.3. O luto, as estrelas e o desejo	
2.4. Como foi desenvolvido?	
2.5. Personagens	
2.5.1. Principais	
2.5.2. Coadjuvantes	
2.5.3. Terciários	
2.6. Universo e Regras	
2.6.1. A agência C.O.S.M.E (Companhia Onipotente da Sociedade Mágica das Estrelas)	
2.6.2. As estrelas	
2.7. Argumento	
3. DESENVOLVIMENTO	
3.1. Processo de roteirização	
4. PÓS-PRODUÇÃO	
4.1. Refinamento de diálogos	
4.2. Impressões de Terceiros	
4.3. Perspectiva de realização	
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	
REFERÊNCIAS	
ANEXOS	

1. INTRODUÇÃO

De todos os eventos canônicos que nós humanos experienciamos, a perda é um evento inevitável. Passamos por dores e sofrimentos que muitas vezes são difíceis de entender e viver, como perder um familiar, um amigo ou um brinquedo com que amávamos brincar. Em todos os casos mencionados, a perda está presente e não existe um manual de instrução para sabermos como lidar. Por isso, em momentos como esse, podemos nos utilizar de obras audiovisuais para fugir dessa difícil realidade ou até mesmo para nos entendermos melhor nela. Nesse sentido, o roteiro de longa-metragem proposto visa trazer uma história infantil de fantasia envolvendo o tema perda, com o objetivo de ajudar o público infanto-juvenil nos difíceis estágios do luto.

Em primeiro plano, a história de “Aurora e a Estrela Celestial” retrata uma garota de 11 anos chamada Aurora, que em uma noite conturbada recebe a inesperada visita de Estela, uma estrela cadente que diz ser sua tia por parte de mãe. Nesse encontro catalisador, Aurora descobre que as lembranças que envolvem sua mãe correm o risco de serem esquecidas para sempre. Então, a garota decide entrar em uma aventura junto com sua tia através de uma agência intergaláctica que administra a expansão do universo: a C.O.S.M.E (Companhia Onipotente da Sociedade Mágica das Estrelas).

O filme tem como público-alvo crianças de 9 a 12 anos e tem como gêneros a fantasia, a ação e a aventura. Além disso, a narrativa se utilizará da forma clássica do monomito de Joseph Campbell em *O Herói de Mil Faces* (1949) e da Jornada do Herói de Christopher Vogler em *A Jornada do Escritor* (2015), com algumas adaptações cronológicas feitas por mim que acho que farão mais sentido para a história. Em relação ao roteiro, utilizarei os princípios de Robert McKee em seu livro *Story* (2006).

1.1 Uma história sobre perda

O conceito de Aurora e a Estrela Celestial surgiu em janeiro de 2019 quando tive meu primeiro contato com o jogo *Gris*, uma experiência interativa em que o jogador controla a personagem que dá nome à obra: uma garota perdida em seu próprio mundo e que deve aprender a lidar com um evento doloroso. A partir disso, fui tão cativado que decidi me aventurar e criar uma história própria também.

Foi então que uma premissa veio: e se uma estrela cadente altamente narcisista caísse no quarto de uma garota e a levasse a uma aventura, que representaria um processo de conciliação da jovem com seu luto?

No entanto, foi em 2020 que Aurora recebeu um peso ainda maior. No meio da pandemia de Covid-19, perdi meu querido avô Luiz e me vi completamente desolado em meu vazio dentro de casa. Não sabia o que sentir, não sabia o que fazer, não sabia como viver. E no decorrer desse momento complicado, reencontrei os papéis com os esboços de Aurora, que me fizeram perceber que aquele projeto devia ser retomado e que talvez, a partir dele, poderia entender minha própria perda e ajudar na compreensão da perda de outras pessoas.

Agora, três anos depois, Aurora está nascendo em um contexto pós-pandêmico em que muitas pessoas ainda estão tentando digerir todo seu confinamento e o difícil processo de sobrevivência física e psicológica gerado pelo vírus. Por exemplo, muitos perderam seus entes queridos e nem tiveram a oportunidade de presenciar seus velórios presencialmente.

Ademais, a sociedade neoliberal, que nos sobrecarrega com a alta produção e informação diariamente, prejudica ainda mais essa compreensão pós-pandêmica dos indivíduos. Desse modo, não tivemos tempo para refletir esses últimos anos e nem mesmo tivemos tempo de sentir nossas próprias perdas. A forma de pensar neoliberal cada vez mais nos faz esquecer o passado, mas é analisando e entendendo o mesmo, que podemos expandir nossos horizontes e o nosso futuro.

1.2 Objetivos

Gerais:

Realizar um roteiro de longa de animação para o público infanto-juvenil que aborda de forma respeitosa e lúdica o tema do luto e da perda.

Específicos:

- Fazer tanto o público infanto-juvenil quanto um público mais velho refletirem sobre a importância de se permitir sentir o luto. Não o ignorando ou superando, mas sim o abraçando e fazendo as pazes com seu passado.
- Participar de concursos e festivais de roteiros nacionais e internacionais.
- Despertar o interesse de produtoras que possam ser responsáveis pela realização de um longa baseado no roteiro.

1.3 Por Que Uma História Infanto-Juvenil Sobre O Luto?

Como dito anteriormente, em 2020 passamos por um período muito difícil envolvendo a pandemia de Covid-19. Muitos de nós tivemos perdas irreparáveis e algumas pessoas ainda estão em processo de compreensão de seus lutos. Assim como o filme *Divertida Mente* (Pete Docter, 2015) ajuda os mais novos no entendimento da depressão por meio da apresentação de um mundo fantasioso envolvendo os sentimentos humanos, *Aurora e a Estrela Celestial* apresentará uma história divertida e respeitosa com o tema do luto e será importante para se relacionar com a nova geração infanto-juvenil que infelizmente experienciou a perda de pessoas próximas no período histórico em que vivemos.

Além disso, através de um universo cósmico fantasioso, o roteiro será capaz de criar um novo mundo que se relaciona com o espectador e com seu reino do inconsciente infantil. Nesse tocante, Joseph Campbell em *O Herói de Mil Faces* escreve que todos os ogros e auxiliares secretos de nossa infância habitam neste reino e que lá reside toda a magia dela. Assim, o mundo proposto será necessário para explorar os efeitos negativos do luto em nossa psique através da fantasia cósmica da história, fazendo com que nossa heroína retorne ao seu mundo comum transfigurada e, por conseguinte, que o espectador saia do filme da mesma forma.

Por fim, entrando na questão parental, o longa será importante para pais e mães de qualquer época entenderem e ajudarem no processo de luto de seus próprios filhos. Através de uma história divertida e comovente, *Aurora e a Estrela Celestial* ajudará crianças e suas famílias em momentos difíceis e delicados de perda.

1.4 Organização Do Relatório

O relatório será dividido em quatro capítulos após essa introdução: pré-produção, desenvolvimento, pós-produção e considerações finais. Cada um irá destrinchar suas etapas e trará questões que fizeram parte da realização do roteiro proposto, desde sua concepção até sua finalização.

2. PRÉ-PRODUÇÃO

Grande parte do processo de pré-produção ocorreu durante o Laboratório de Roteiro da UFRJ, em que *Aurora e a Estrela Celestial* foi um dos projetos escolhidos para o primeiro período de teste do laboratório. E foi uma experiência de muitos frutos.

O laboratório consistia na divisão de cinco grupos para cinco projetos, que seriam desenvolvidos durante o período de quatro meses em uma sala de roteiro composta pelos próprios alunos, tanto da pós-graduação quanto da graduação. Os idealizadores de cada projeto seriam cabeças de seus respectivos roteiros e, além do apoio de seu próprio grupo, eles também teriam a oportunidade de receber uma visão de profissionais atuantes do mercado, que seriam convidados durante os encontros do laboratório.

Nesse sentido, ser cabeça de uma sala de roteiro não foi nada fácil, mas cada reunião com meu grupo foi de tamanha importância para o desenvolvimento dessa história, desde a relação entre os personagens, até os conceitos que determinariam as regras do universo. Vale ressaltar também que a leitura do livro *Criatividade S.A.*, escrito por Ed Catmull (2014), me ajudou na gestão do processo criativo e coletivo que é uma sala de roteiro. No livro de Ed, presidente da Pixar, ele conta como funciona o processo de desenvolvimento dos projetos criativos da empresa e a importância de ouvir e abraçar outras ideias no ramo criativo.

Seguindo os conceitos do livro, cada contribuição, tanto da minha equipe, quanto dos convidados e participantes do laboratório, foi levada em conta e pensada em prol do melhor caminho para a narrativa.

2.1 Público Alvo

Como dito anteriormente no item 1, o longa tem como público-alvo crianças de 9 a 12 anos, podendo conquistar também um público mais adulto devido ao seu tema universal. Essa escolha de público foi feita, pois é um grupo que está em desenvolvimento e em um período de transição de uma infância para uma juventude, período este em que se encontra a personagem principal do longa. Aurora está em um estágio de mudança, não só corporal, mas também uma mudança comportamental e a mesma precisa de algumas respostas para poder saber como lidar de forma mais madura com suas novas responsabilidades.

2.2 Pesquisa

Antes de me aprofundar no universo de *Aurora*, achei necessária uma pesquisa sobre o luto infantil e quais questões estão presentes na vida da criança quando ela perde alguém próximo. Me utilizei, então, do estudo clínico *Criança e luto: vivências fantasmáticas diante da morte do genitor*, de Maria Helena Franco e Luciana Mazorra (2007). No estudo, cinco crianças de ambos os sexos, de três a oito anos e que perderam no mínimo um dos genitores em um tempo máximo de um ano, foram entrevistadas.

Algumas das análises do estudo, através das entrevistas, foram que: o desamparo predomina na fantasia da criança enlutada e é gerado nela um sentimento de ameaça física e emocional; a criança se sente abandonada pela pessoa que morreu; e o genitor sobrevivente deve deixar claro que o lugar do genitor morto não é e não poderá ser da criança, uma vez que um sentimento de culpa é incrementado nela por sua fantasia edípica ser concretizada e gerar uma espécie de triunfo perante o genitor morto.

Esses três dados foram os que mais me chamaram atenção, posto que se relacionam com a situação da *Aurora* proposta inicialmente: uma garota meio perdida em seu mundinho, que odeia lidar com seu passado por ser muito difícil acessar sua perda traumática. Além disso, tal estudo me ajudou a entender também como lidaria melhor com o luto de *Aurora* e também como a mesma agiria no decorrer da história.

2.3 O Luto, As Estrelas E O Desejo

Christopher Vogler (2015, 381-382p), em *A Jornada do Escritor*, diz que “Quando as condições emocionais estão corretas, quando a necessidade é grande, se existe um grito interno pedindo mudança, um desejo explícito ou implícito é o que transforma a história e a aventura em realidade”. Nesse sentido, o desejo de um personagem é o recurso mais poderoso para movimentar uma narrativa. E por que não um universo?

Assim que surgiu a premissa de uma estrela cadente caindo no quarto de uma garota enlutada, pensei em como conectar um universo cósmico de estrelas com a força do desejo e o tema do luto. Para isso, tive que voltar à infância.

Quais histórias os adultos contam às crianças quando alguém próximo parte? No filme *O Rei Leão* (Roger Allers, Rob Minkoff, 1994), em uma cena muito sentimental entre o leão Simba e seu pai Mufasa, o rei explica a seu filho que os reis do passado os observavam lá das estrelas e que um dia ele também estaria entre eles, observando Simba de cima. Portanto, peguei essa inspiração e mais algumas experiências pessoais de perda da infância, que também envolviam as estrelas como uma representação das pessoas que partiram, para montar o funcionamento do universo que estava criando. Por isso, quando pensei em como conectar o luto, as estrelas e o desejo, esse foi o primeiro movimento: criar um ritual dentro do universo que representasse exatamente essa transição da vida para o pós-vida me utilizando das estrelas.

Mas o que possibilitaria esse ritual de partida acontecer? Partir e se tornar uma estrela no céu não deve ser uma tarefa fácil, mesmo em um mundo fantasioso. Deve demandar uma energia absurda. E como se adquire tamanha energia sendo uma estrela? A partir dessa questão, as estrelas cadentes começaram a fazer sentido na história, pois a felicidade gerada pela realização do desejo, podia dar força e energia para o ritual de partida proposto acontecer. Dessa maneira, o desejo da protagonista da história não movimenta apenas a narrativa, mas também o seu universo como um todo, conectando seu luto, o universo cósmico e os desejos.

2.4 Como Foi Desenvolvido?

A partir da premissa e das sugestões trazidas no laboratório de roteiro, estabeleci um universo que fizesse sentido com a conexão abordada no item anterior e que destoasse completamente do mundo comum da protagonista no primeiro ato. Se no início temos Aurora em um dia normal na Terra, no ato seguinte, temos um universo inteiro fantasioso, onde haverá a casa das estrelas cadentes: uma agência espacial que administra a expansão do universo.

Com o tabuleiro da narrativa estabelecido, comecei a desenvolver os personagens que movimentam a história: Aurora, Rebeca (sua mãe), Estela (sua tia) e Sirius (seu avô). Apoiado nesses, organizei motivações e funções de cada um desses personagens na trama, analisando como e onde seus desejos se encontrariam nela, o que me ajudou bastante a organizar os conflitos nas relações deles.

A motivação que mais deu trabalho e que precisou de algumas reuniões da sala de roteiro para estabelecer foi a de Estela, uma vez que essa motivação determinaria a causa de Estela cair no quarto de uma garota no planeta Terra. Quando pensamos na estrela narcisista como Tia de Aurora, sua queda no quarto da garota foi fazendo mais sentido, até chegarmos na versão atual.

Assim, tinha o cenário e as peças fundamentais para iniciar o jogo da narrativa. Para isso, escrevi um documento de seis páginas com o argumento da história dividido em teaser, ato I, ato II e ato III, pontuando as viradas da história e seus momentos chaves, desde a chegada de Estela no quarto de Aurora, até o conflito final da garota dentro do buraco negro de seu passado. Tendo o argumento em mãos, foi possível iniciar uma escaleta que, logo depois, foi aberta para dar origem às primeiras versões do roteiro.

2.5 Personagens

2.5.1 Principais

Aurora

Uma garota de onze anos que adora desenhar, escutar rocks dos anos 60/70 e que, grande parte das vezes, se encontra meio cabisbaixa ou desanimada. Isso porque, com dez anos, Aurora perdeu sua mãe, Rebeca, para uma doença de forma inesperada. Desde então, a garota remói uma tristeza dentro de si por não se entender com essa perda tão traumática e com seu luto e, por isso, nem gosta de tocar no assunto de sua mãe. No entanto, seu pai, Tiago, é uma das poucas pessoas que sabem animá-la em momentos como esse de crise. E mesmo no meio de tanta tristeza, Aurora não consegue esconder sua doçura, valentia, curiosidade e compaixão para com as pessoas que ama.

Aurora mora no planeta Terra, mais especificamente no Rio de Janeiro, em Botafogo. Ela ama coxinha de buteco que seu pai volta e meia traz do trabalho e adora jogos de tabuleiro. Porém, o grande problema que Aurora tem com os jogos é que eles ficam guardados no local mais sombrio de sua casa: o guarda-roupa de seu pai. Uma mobília antiga e escura por dentro, que guarda o medo mais profundo da garota: seu passado.

Aurora tem duas amigas, Kátia e Júlia, que a ajudam nas tarefas da escola. Antes da perda de sua mãe, Aurora era uma aluna exemplar, principalmente quando o assunto era espaço sideral, mas após o falecimento de Rebeca, Aurora tem tirado notas muito baixas e o espaço não a encanta como antigamente. Por isso, suas amigas são seu importante suporte tanto na escola quanto na vida.

Estela

Tia de Aurora. Uma estrela cadente altamente narcisista, mas que esconde uma insegurança absurda em relação a si mesma, devido à exclusão que sofre de sua família por ser um ponto fora da curva. Estela é desleixada, procrastinadora e altamente irresponsável, mas sua família não consegue enxergar sua coragem e lealdade que a tornam tão especial. A única estrela da família que a abraçou de fato foi sua irmã mais nova, Rebeca, que sempre tratava Estela como sua principal confidente. As duas eram muito unidas, mas o pai Sirius não via essa união com bons olhos.

Na cabeça de Sirius, Estela era uma má influência para sua filha perfeita Rebeca, mas a mesma ignorava a opinião do pai e sempre deixava claro seu carinho pela irmã desleixada, o que as aproximava ainda mais. No entanto, a relação de Estela com sua irmã foi posta em jogo quando Rebeca, deslumbrada pela vida na Terra, pede à estrela narcisista que ela realize seu desejo de se tornar uma humana, o que nunca foi feito no mundo das estrelas.

Depois de muito negar o pedido da irmã, achando ser apenas uma fase, Estela percebe a enorme infelicidade e insatisfação de Rebeca com sua vida e então decide realizar o pedido da mesma, abrindo mão da presença dela ao seu lado para que Rebeca pudesse correr atrás de sua felicidade.

Entretanto, após realizar o pedido ambicioso da irmã, Sirius descobre que Rebeca fugiu de casa com a ajuda de Estela e, como punição, decide tirar os poderes da estrela desleixada para sempre e rebaixá-la de setor na agência em que as estrelas trabalham: a C.O.S.M.E. Estela, que antes era uma estrela cadente que trabalhava realizando desejos pelo universo, agora trabalha no setor de Registro de Desejos, onde organiza a papelada de desejos realizados pelas outras estrelas.

Além disso, o caso de Rebeca tornou-se público e percorreu toda a família, que excluiu ainda mais Estela por todos os membros a verem como uma má

influência. Ela, mesmo com as tentativas de intimidação do pai, nunca disse para onde Rebeca foi.

Segue na figura 1 uma imagem de referência da personagem:



Figura 1. Personagem Pérola da série *Steven Universo* (2013). Fonte: Steven universo Wiki, disponível em: <<https://stevenuniverso.fandom.com/pt-br/wiki/P%C3%A9rola>>. Acesso em: 27 de novembro de 2023.

Rebeca

Mãe de Aurora. Uma mulher doce, gentil, carinhosa e angelical que esconde um passado cósmico: Rebeca era uma estrela. Na agência em que trabalhava era a melhor das melhores quando o assunto era realizar desejos, dando muito orgulho para seu pai Sirius. De sua grande família, a única irmã da qual era próxima era Estela, a estrela narcisista. No entanto, sua relação com Estela não era muito bem vista pelo pai e pelas outras irmãs, pois todos diziam que Estela poderia ser uma má influência para Rebeca.

Bilhões de anos de trabalho se passaram e a mãe de Aurora conheceu um planeta em um sistema um pouco distante do centro do universo. Seu nome era Terra. Lá viviam muitos seres de diferentes tipos, mas o que mais a encantou foram os mamíferos bípedes chamados humanos. Para Rebeca, era mágico como, mesmo com suas imperfeições, aqueles seres conseguiam se divertir e viver experiências que, até então, ela nunca havia tido. Caminhar sem rumo, tomar um banho de praia, ouvir música e soltar pipa. Foi na simplicidade e imperfeição da vida humana que um novo desejo surgiu em Rebeca.

Após descobrir essa nova forma de viver, ela começou a ficar cada vez mais desgostosa com sua rotina e, por isso, sua relação com seu pai começou a entrar em crise. A partir desse desentendimento, uma ideia ganhou força dentro de Rebeca: e se ela vivesse na Terra como uma humana?

Para que isso acontecesse, uma outra estrela deveria realizar seu desejo e Estela era a confidente perfeita. No primeiro momento, sua irmã negou seu pedido, dizendo ser loucura, mas após perceber a infelicidade da irmã, Estela realiza seu desejo e Rebeca foge de casa e vive uma vida como uma humana na Terra, onde conhece e se apaixona por Tiago e ambos têm uma filha no futuro: Aurora.

Sirius

A única estrela da primeira geração ainda viva. Sirius pode ser um pouco severo, cabeça dura e exigente. Ele cria, a partir de sua poeira estelar, novas estrelas, que chama de filhas. Ademais, Sirius administra a agência responsável pela expansão do universo, a C.O.S.M.E (Companhia Onipotente da Sociedade Mágica das Estrelas), onde coordena a energia dos desejos e o ritual de partida das estrelas celestiais.

Sirius tem sua filha preferida, Rebeca. Porém, quando a mesma fica insatisfeita com a rotina da agência espacial, ela e Sirius brigam. E na cabeça do pai, toda essa rebeldia era culpa de Estela, que influenciava a irmã para o mal caminho, o que não era verdade. Quando Rebeca foge de casa com a ajuda de Estela, a filha narcisista e desleixada, Sirius castiga esta, tirando seus poderes e a rebaixando de setor na agência. Tal fuga o feriu demais e o tornou uma estrela amarga e impaciente, principalmente com Estela.

Segue na figura 2 uma imagem de referência do personagem:



Figura 2. Personagem Faucê de Ébano do filme *Vingadores: Guerra Infinita* (2018). Fonte: Wiki Universo Cinematográfico Marvel, disponível em: <https://universocinematograficomarvel.fandom.com/pt-br/wiki/Faucê_de_Ébano>. Acesso em: 27 de novembro de 2023.

2.5.2 Coadjuvantes

Tiago

Pai de Aurora. Um homem enlutado, mas que tenta levar seu luto de forma humorada e positiva, escondendo sua tristeza para sua filha. Aurora é a pessoa mais importante da sua vida e, ao perceber o desânimo da garota, Tiago tenta criar formas de fazer Aurora se abrir e voltar a ser a garota alegre do passado. Para isso, volta e meia ele pede escondido a Kátia e Júlia, amigas de Aurora, para marcarem de sair e se divertirem com sua filha.

Plutão

O aliado alívio cômico da história, um adorável e fiel planeta que foi expulso de seu antigo sistema solar por ser considerado pequeno demais. Após sua expulsão, Plutão buscou emprego em muitos lugares do universo, mas foi na C.O.S.M.E que ele achou seu lugar. A estrela narcisista Estela, após conhecer e achar o planeta uma companhia divertida, conseguiu um lugar para Plutão ao seu lado, no setor de Registro de desejos. Desde então, o planeta é leal e um grande companheiro de Estela.

Calisto

A nave espacial de Estela. Ou pelo menos é assim que a estrela narcisista a vende, pois, na verdade, Calisto é uma nave de pintura utilizada pela C.O.S.M.E para retocar a parte externa da grande agência. A nave consegue falar por si própria e possui vários instrumentos de pintura que podem ser úteis durante a aventura de Aurora, como bombas de fumaça coloridas e um canhão de tinta.

Canis

Irmão de Estela e Rebeca. Uma estrela parruda e forte que tem fama de praticar bullying com suas irmãs. No fim, sempre quis impressionar o pai Sirius, mas nunca chegou aos pés de Rebeca, que era a perfeitinha tanto da família, quanto da agência espacial C.O.S.M.E.

2.5.3 Terciários

Júlia e Kátia

Melhores amigas de Aurora. Júlia é mais desleixada, usa roupas rasgadas, é extrovertida e não se importa muito com as aulas da escola, enquanto Kátia é a nerd regrada, certinha e bem tímida. Ambas são pilares para Aurora nesse momento de crise e a ajudam tanto na escola, quanto na vida.

Paulão

Um ET em formato de feijão que trabalha na C.O.S.M.E e tem uma paixão platônica por Estela, mais especificamente pelas estrelas no geral, mas a estrela narcisista é a única que nota sua existência. No entanto, Estela apenas se aproveita da admiração que Paulão tem por ela para inflar seu ego, alimentando o coitado com uma falsa esperança de que ele um dia ficará ao seu lado.

2.6 Universos E Regras

Por mais divertido e cativante que o universo de Aurora fosse, percebi durante seu desenvolvimento que ele era bastante complexo. Por isso, houve muitas mudanças em sua concepção. Por exemplo, em sua primeira versão, o mundo em que se passaria a aventura seria muito mais próximo de um *Alice no País das*

Maravilhas (Lewis Carroll, 1865), com coelhos falantes, cidades de jogos e fantasias em um mundo à parte do nosso, onde uma garota humana nasceria e viveria lá.

Entretanto, em uma conversa com o orientador Aurélio Aragão fui questionado sobre a possibilidade dessa garota ser uma humana do nosso próprio mundo, que seria levada a um universo fantasioso e que viveria aventuras incríveis nele. A partir desse questionamento, me senti desafiado e, inspirado em Douglas Adams em *O Guia do Mochileiro das Galáxias* (1979) e George Lucas em *Star Wars* (1977), o universo de Aurora evoluiu para um muito mais próximo ao nosso: o mundo cósmico.

A respeito disso, ambos os universos de Adams e George são ambientados em um espaço sideral fantasioso. Enquanto Douglas se aproveita da fantasia cósmica para contar uma história dotada de humor com situações e personagens engraçados, George Lucas utiliza-se de seu mundo para contar uma aventura de bem contra o mal, em que um herói deve salvar o universo de um império intergaláctico fascista.

Nesse sentido, uma vez que a ideia de uma estrela falante já existia desde a premissa da história de Aurora, não fugiria muito do conceito inicial se eu fosse mais radical em adicionar mais elementos cósmicos pro universo, transformando-no no nosso próprio espaço, com galáxias, planetas, ETs e estrelas.

Por mais que o espaço seja grande e cheio de possibilidades quando se pode criar o que quiser nele, onde exatamente essa história aconteceria? Várias ideias foram postas à mesa: em uma galáxia, em vários planetas como no *Pequeno Príncipe* (Antoine de Saint Exupéry, 1943), em uma cidade futurista, em uma nave espacial gigante como no filme *Wall-e* (Andrew Stanton, 2008), entre outros.

No entanto, foi me inspirando no jogo *Super Mario Galaxy* (2007) que decidi que, para a narrativa de Aurora, a história teria muito mais peso se ela se passasse no centro do universo, onde o espaço sideral se expande, assim como no lindo jogo do Mario.

Assim, deu-se início à concepção de uma agência espacial liderada por estrelas, que administram a expansão do universo. Essa ideia não só mantinha o mundo de Aurora divertido e cativante como também era ótimo para trazer a metáfora da pessoa que partiu e virou uma estrela no céu, uma história contada a muitas crianças para amenizar a dor da perda.

2.6.1 As Estrelas

As estrelas são os seres mais mágicos do espaço. Elas são responsáveis por realizarem os desejos dos seres no universo, a fim de manterem os sentimentos positivos fortes, que fazem o processo da expansão das estrelas celestiais acontecer. Elas são criadas pelo próprio universo a partir da poeira estelar e são cuidadas por Sirius até estarem prontas para realizarem desejos. Suas referências estéticas são as personagens Alegria do longa *Divertida Mente* (2015), Tinker Bell de *As aventuras de Peter Pan* (Hamilton Luske, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, 1953) e Pérola da série de televisão *Steven Universo* (Rebecca Sugar, 2013).



Figura 3. Personagem Alegria do filme *Divertida Mente* (2015). Fonte: Disney Wiki, disponível em: <<https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Alegria>>. Acesso em: 27 de novembro de 2023.

Estrelas Celestiais

No nosso mundo, as estrelas celestiais seriam as estrelas que vemos no céu à noite. Quando uma estrela conclui sua função em vida, ela perde seu poder de personificação e se torna uma Estrela Celestial: um ponto de luz. Nesse pequeno ponto luminoso, há todas as memórias e eventos de vida da estrela que partiu, sendo uma espécie de alma simbólica.



Figura 4. Foto da estrela Sirius, tirada por Akira Fujii.

Logo, se tornar uma estrela celestial é apenas uma etapa na vida estelar e todas as estrelas sonham em um dia chegar nela. Nesse sentido, há um ritual de partida: toda estrela, quando cumpre seu papel em vida, deve subir aos céus e achar seu lugar no cosmos, expandindo o universo. E para que esse ritual aconteça, as estrelas devem realizar desejos durante todo seu tempo em vida e manter os sentimentos positivos prevalecendo no cosmos.

Entretanto, sentimentos negativos fortes podem impedir uma estrela celestial de concluir o ritual de partida, instabilizando-a e transformando-a em um buraco negro. Caso isso aconteça, todas as memórias que envolvem essa estrela serão esquecidas por todos para sempre.

2.6.2 A Agência C.O.S.M.E

Situada no centro do universo, a Companhia Onipotente da Sociedade Mágica das Estrelas (C.O.S.M.E.) é um planeta-agência que é responsável pela administração da expansão do universo por meio das estrelas. A agência é liderada pela estrela Sirius, que coordena a realização de desejos e o cuidado com as estrelas celestiais que chegam lá. O líder, junto com suas filhas e os carismáticos ETs feijões, garantem um universo alegre, além de sua expansão.

Sua referência visual é a Estrela da Morte, do filme *Star Wars* (George Lucas, 1977). Porém, a C.O.S.M.E não terá uma aparência ameaçadora e imperialista, muito pelo contrário, ela será colorida e divertida. A ideia é apenas a agência servir de base para as estrelas morarem e cumprirem seu papel na natureza do universo.



Figura 5. Estrela da Morte do filme *Star Wars* (1977). Fonte: Star Wars Wiki, disponível em: <https://starwars.fandom.com/pt/wiki/Estrela_da_Morte?file=Estrela_da_Morte.jpg>. Acesso em: 27 de novembro de 2023.

Quanto às referências conceituais, me inspirei na empresa do filme *Monstros S.A* (Pete Docter, 2001) e em cada universo dos seres mágicos de *A Origem dos Guardiões* (Peter Ramsey, 2012). Ambos os filmes tentam explicar de forma lúdica e divertida conceitos já costumeiros do universo infantil, como os monstros que saem dos armários, o mundo do papai noel, da fada do dente e do coelhinho da páscoa.

Nesse sentido, usando essas inspirações, queria fazer com que a C.O.S.M.E fosse um universo também divertido e que servisse de metáfora para a perda, mostrando para o público infantil como uma pessoa parte dessa vida e vira uma linda estrela no céu.

2.7 Argumento

Vale ressaltar que a história de Aurora se passará durante uma noite e terminará com o nascer do sol daquela mesma noite.

Teaser

A agência C.O.S.M.E é apresentada e acompanhamos um dia de trabalho das estrelas, vendo estas realizarem desejos pelo cosmos. Porém, uma estrela celestial instável cai no salão de entrada da agência e Estela é a única que presencia sua queda. Curiosa, a estrela narcisista tocará na estrela celestial e será jogada para longe, desmaiando no processo. Quando acordar, Estela gritará o nome de uma garota: Aurora.

ATO I

Vemos Aurora desenhando em seu caderno, desanimada, sem prestar atenção na aula sobre estrelas que está acontecendo em sua frente. A professora lhe pede para que ela responda a pergunta que foi feita em sala segundos atrás, mas Aurora nem chegou a escutar, perdida em seu mundinho. Suas amigas Kátia e Júlia falam baixinho próximo a ela qual foi a pergunta feita e Aurora responde corretamente. No fim da aula, a professora a chama para conversar e a aconselha para que tome cuidado para não ser reprovada em sua matéria. Aurora diz sem segurança nenhuma que irá voltar a tirar notas boas como antes.

O dia de aula acaba e Aurora, Kátia e Júlia conversam nos corredores da escola. Aurora pergunta se suas amigas vão para sua casa mais tarde para o encontro marcado por seu pai. Elas falam que vão e Aurora fica um pouco animada, uma vez que sente que seu pai, Tiago, precisa se divertir em uma semana tão difícil: no dia seguinte fará um ano que a mãe de Aurora, Rebeca, partiu.

Tiago, com um sorriso no rosto, busca Aurora no colégio de carro. Descobrimos que o pai ainda acha que Aurora gosta do espaço e das estrelas como no passado e os dois brigam quando o pai tenta entrar no assunto da mãe e de seu aniversário de falecimento. O clima fica tenso dentro do carro, mas o pai toca no rádio a música que representa ele e Aurora, e os dois terminam reconciliados, cantando a música juntos iguais dois malucos. Por meio dessa conversa, será possível entender que, na verdade, é Aurora quem precisa de ajuda naquela semana e não seu pai.

Flashback mostrando a relação de Aurora com a mãe. Vemos as duas se divertindo, mas um detalhe muda tudo: o rosto de Rebeca está borrado.

Kátia e Júlia chegam na casa de Aurora, Tiago teve que voltar para o trabalho. Elas aproveitam o tempo sozinhas para brincarem e se divertirem juntas, mas no meio do pique esconde, Aurora entra no quarto do pai e se depara com o canto mais assustador da casa para ela: o canto onde há um armário, sombrio e nebuloso pelos olhos da garota. Aurora sai do quarto com medo e fecha a porta, sem deixar de dar uma última olhada no assustador armário.

O pai chega, se reunindo com as garotas. Na cozinha, Aurora tenta se desculpar pelo pequeno desentendimento que tiveram no carro e o pai demonstra estar tudo bem, dizendo que eles deveriam aproveitar aquela tarde juntos, por Rebeca. Eles se juntam mais uma vez a Kátia e Júlia, comem deliciosas coxinhas juntos e decidem jogar jogos de tabuleiro. Com coragem, Aurora afirma que pegará os jogos de tabuleiro que estão dentro do armário e o pai se mostra orgulhoso.

Aurora entra no quarto do pai e fica de frente para o assustador armário. Ela o abre e sobe em uma cadeira para pegar os jogos que estão na prateleira de cima. Mas ela se depara com uma foto da mãe e o rosto dela está borrado. Aurora treme na base e uma angústia a consome. A garota escorrega, deixando cair jogos e uma caixa cheia de dezenas de fotos de sua mãe. Em todas elas, o rosto de Rebeca, também está borrado. Aurora, no chão, cercada por momentos bons, mas borrados, chora.

Pai e amigas entram no quarto e Aurora revela aos choros estar esquecendo de sua mãe e dos momentos com ela. A garota se levanta cabisbaixa e se tranca no quarto.

O tempo passa, as amigas de Aurora foram embora, o pai a consola por trás da porta trancada e depois dá um tempo para sua filha. Aurora está desolada, perdida em seus pensamentos e se lembra do dia em que sua mãe partiu. Ao voltarmos ao passado, descobrimos que a garota não conseguiu se despedir de sua mãe, o que causa muita inquietação na garota.

Em crise, Aurora decide olhar as estrelas e, para sua surpresa, uma estrela cadente aparece. A garota faz um pedido: deseja não esquecer de sua mãe. A estrela cadente no céu desaparece, mas logo volta, caindo em direção ao seu quarto. Ela se personifica e se apresenta à garota. Aurora conhece Estela, a estrela narcisista, que revela ser sua tia e também revela que a mãe de Aurora, Rebeca, era uma estrela no passado que escolheu se transformar em uma humana. Estela diz estar em uma missão para salvar as memórias da irmã, que estão perdidas, e apenas Aurora pode ajudá-la.

Estela mostra que o sentimento negativo que Aurora guarda para si por não ter se despedido da mãe é tão forte que a estrela celestial dela não consegue concluir o ritual de partida. Se Rebeca continuar assim, ela se transformará em um buraco negro e todas as memórias que a envolvem serão esquecidas para sempre. Para que isso não aconteça, Aurora deve ir até a estrela de sua mãe no centro do universo, na C.O.S.M.E, e se despedir apropriadamente dela. Com medo de esquecer sua mãe, Aurora decide entrar na aventura e salvar suas memórias.

ATO II

Aurora é levada até a nave da estrela narcisista. Lá, a garota conhece a inteligência artificial da nave, Calisto, e também o personagem Plutão, que logo a conquista. Aurora fica encantada com o espaço durante a viagem até a C.O.S.M.E e, quando chegam no centro do universo, fica mais encantada ainda com a aparência da agência: uma base em formato de estrela com uma grande cúpula em seu centro.

Ao entrar na agência, Aurora fica estupefata com o que vê. A base é linda e divertida ainda mais por dentro. E uma coisa é clara: as estrelas são as queridinhas na C.O.S.M.E, tudo é tematizado de estrela. Nesse momento, Calisto explica como a

C.O.S.M.E funciona para a curiosa Aurora, mostrando as etapas necessárias para a expansão do universo.

Ainda sobrevoando o planeta-agência, Aurora vê uma enorme torre espelhada: a torre das estrelas, onde se encontra uma grande estátua do líder da agência, Sirius. Aurora faz perguntas sobre ele e, a contragosto, Estela diz que ele é seu pai e que todas as estrelas são suas filhas. A narcisista afirma que Sirius é um ser meio difícil de lidar. Segundo ela, desde que a estrela de Rebecca, mãe de Aurora, caiu na C.O.S.M.E, Sirius não pensa em outra coisa a não ser salvar sua filha de se tornar um buraco negro, pois esquecê-la seria algo devastador. Por isso, ele a tranca a sete chaves no Jardim das Estrelas Celestiais, na cúpula central da C.O.S.M.E, enquanto tenta descobrir como fazê-la conseguir subir aos céus.

Estela pousa Calisto no hangar da C.O.S.M.E e conhecemos Canis, o irmão de Estela. Logo de cara, ele a intimida ela e zomba de sua falta de poderes. Aurora pede para Canis deixar Estela em paz e, após o tio ir embora rindo delas, Estela agradece Aurora, deixando Plutão de boca aberta, uma vez que ele nunca vira a estrela narcisista agradecer alguém em sua vida.

Por onde passam no planeta-agência, Aurora consegue ver a imagem de Sirius, seu avô, ele é famosíssimo. A garota também percebe um olhar estranho das outras estrelas sobre ela e Estela, um certo olhar de julgamento, e a tia explica que, por ser a única estrela cadente que não realiza desejos, as outras não a olham com bons olhos. No entanto, os ETs feijões adoram Estela, principalmente Paulão, o fã platônico da estrela narcisista, que a bajula dos pés à cabeça.

Aurora conhece a sala de controle e presencia a realização de um desejo. Estela não consegue esconder como queria fazer parte daquilo.

Depois de presenciar a coisa mais legal que já viu na vida, Aurora volta para a realidade de Estela quando vê que a estrela sem poderes trabalha debaixo de uma escada, organizando papeladas de desejos realizados junto com Plutão. Na sala, a tia explica o plano para chegarem na estrela de Rebeca: o grupo deve pegar a chave de acesso na sala do avô no topo do prédio das estrelas, depois acessar o Jardim das Estrelas Celestiais, onde a Rebeca está, para, pôr fim, Aurora encontrar com a mãe e se despedir dela apropriadamente.

Enquanto esperam o dia terminar na C.O.S.M.E para invadirem a sala de Sirius, o grupo observa a chegada de estrelas celestiais na agência. Aurora acaba tendo uma crise e se questiona se sua mãe um dia se arrependeu da escolha que

fez de se tornar uma humana e Estela a consola. Tia e sobrinha se aproximam ainda mais.

Rápido Flashback de Aurora perguntando para sua mãe sobre sua família. O rosto da mãe está ainda mais borrado.

A noite chega e o trabalho termina na C.O.S.M.E, está na hora de pôr o plano em ação. Elas e Plutão vão secretamente até a sala do avô. Plutão corre até o computador do líder e adiciona a chave de acesso em seu crachá, ele fica muito orgulhoso de si. Mas, de repente, todos escutam um barulho e se escondem. Sirius entra na sala com Canis. O líder mostra para Canis que os resultados dos experimentos com a estrela da mãe de Aurora não foram positivos e mostra sua tristeza para o filho.

Logo depois, pede atualizações sobre Estela e Canis relata que ela entrou na empresa com uma humana. Aurora verá que Sirius não tem muito carinho quando o assunto é Estela e ficará com pena da estrela narcisista.

Plutão faz barulho e é descoberto por Sirius e por Canis. Estela então se revela para proteger seu amigo, dizendo que o mesmo não tem nada a ver com isso. Estela chama Calisto que aparece sobrevoando o último andar do prédio das estrelas. O grupo todo pula na nave, mas Plutão enquanto pula é segurado por Sirius e capturado com a chave de acesso.

Aurora e Estela, sem tempo, fogem com Calisto e uma perseguição de naves começa com as naves-estrela da agência. Estela se transforma em um ponto de luz e Aurora entra nela. Assim, as duas fogem de Calisto escondidas, enquanto as naves-estrela continuam perseguindo a nave do grupo, agora vazia.

Estela então entra em um táxi e expele Aurora de dentro de si, pedindo para o motorista ir até a cidade dos feijões. Chegando lá, Estela e Aurora vão até a casa do feijão Paulão, que as recebe de braços abertos, principalmente ao ver a estrela. Porém, na tv da casa do feijão, Aurora e Estela descobrem que Sirius pôs toda a agência à procura delas e, agora, sair por aí não é mais seguro.

Paulão, mesmo com todos esses problemas, aceita abrigar Estela e Aurora em sua casa às escondidas. Porém, um ET feijão que as viu antes de entrarem na casa, as denuncia e chama a Polícia Protetora das Estrelas, que invade a casa de Paulão. Antes que sejam pegas, Paulão as ajuda a fugir através dos esgotos da cidade dos Feijões.

Aurora e Estela, juntas, vão salvar Plutão e entram na central da Polícia Protetora das Estrelas pelo esgoto, salvando o planeta e recuperando a chave de acesso. No entanto, elas se deparam com Sirius e, no pequeno embate, o avô revela para Aurora que Estela foi quem transformou Rebeca em humana, tudo por causa de sua inveja. Elas fogem a tempo, mas brigam após a tensão, com Aurora dizendo para Estela que ela merecia todo o desprezo e exclusão da família.

Após insistência de Plutão, a estrela narcisista conta tudo. No passado, a mãe de Aurora era a estrela número um da empresa, a perfeitinha. Mas em um determinado ponto estava exausta de seu trabalho e se encantou com a imperfeição dos seres humanos, passando a admirá-los. Até que, num momento de crise com o pai, Rebeca decidiu que fugiria da C.O.S.M.E e começaria uma nova vida, agora, como humana. Para isso, pediu para Estela, sua irmã confidente, fazer algo que nenhuma estrela havia feito até então: realizar o desejo de uma outra estrela. Assim, Rebeca conseguiu se transformar em uma humana e começou uma nova vida no planeta Terra, abdicando de seus poderes de estrela.

Estela conta que seu pai, quando descobriu que ela realizou o desejo da irmã, a castigou tirando seus poderes. Até hoje ele culpa Estela por tirar Rebeca de perto dele, chamando-a de má influência, e por isso faz o máximo possível para deixar Estela o mais longe da estrela celestial de Rebeca e de sua família como um todo. A estrela narcisista chora, dizendo ser um fracasso em tudo o que tenta fazer. Aurora se compadece e acolhe sua tia, que agora se torna de fato uma amiga.

ATO III

Aurora, Estela e Plutão vão escondidas até a entrada do Jardim das Estrelas Celestiais e entram com a chave de acesso. É lindo, cheio de flores cósmicas e pontos de luz, que flutuam serenamente pelo ambiente verde e florido. Estrelas Celestiais. Mas em um canto há uma estrela celestial muito instável, ao redor dela há uma terra arrasada e sem flores: é Rebeca.

Elas se aproximam da estrela celestial e o momento chegou. Aurora respira fundo e então se despede de sua mãe, agradecendo por tudo o que ela fez. Mas nada acontece. Ela tenta de novo. Nada acontece mais uma vez. Aurora e Estela discutem o que deu errado.

De repente, o grupo se vê cercado pela Polícia Protetora das Estrelas, é uma emboscada de Sirius. Elas vão ser pegas. Enquanto isso, Aurora chega a uma

conclusão: se a C.O.S.M.E cuida das estrelas celestiais para que elas estejam prontas para achar seu lugar no cosmos, por que o lugar de sua mãe não seria ao seu lado, na Terra?

Quando a garota traz essa conclusão para Estela, a mesma logo se preocupa, pois mexer com uma estrela instável é altamente perigoso. Elas começam a discutir, enquanto aos poucos os guardas a cercam. Porém, no meio da discussão, Aurora chama Estela de tia e Sirius descobre que Aurora é filha de Rebeca. Mas já é tarde demais, Aurora pega a estrela de sua mãe com as mãos, e uma forte energia empurra e atordoia todos ao redor. A garota sai correndo com a estrela de sua mãe em mãos.

Estela e Sirius se levantam e o avô já se prepara para jogar a culpa de tudo em Estela, que faz uma última e impaciente súplica para o líder, deixando claro que Aurora é a chave para que Rebeca consiga partir. Sirius não sabe como reagir e Estela, sem paciência com o pai, vai tentar pegar Aurora sozinha.

Estela persegue Aurora e uma última perseguição começa. Aurora está quase fugindo, quando seu avô aparece e a ajuda a pegá-la. Estela e Sirius se unem e encurralam Aurora no Jardim, mas a garota não se rende, ela não pode entregar a mãe tão fácil, Aurora então abraça a estrela celestial o mais forte possível. Boom. A estrela de Rebeca se torna um buraco negro e Aurora é puxada por ele.

Aurora se vê sozinha, chorando, sem se lembrar o motivo da sua tristeza. De repente, uma mulher aparece no meio da escuridão. É sua mãe. Mas a garota não a reconhece. Para ela, é apenas uma mulher qualquer.

Aurora começa a acompanhar no horizonte de eventos a história da mulher, desde sua infância até os seus momentos finais. Depois de acompanhar toda sua trajetória em uma emocionante viagem pelas lembranças dela, Aurora a reconhece, é sua mãe. A garota pede desculpas por tudo e dá um último adeus a lembrança de Rebeca. Aurora abraça as memórias perdidas no fundo do horizonte de eventos e as recupera.

Ela consegue sair do buraco negro. Em seus braços, há as lembranças da mãe. A garota as guarda dentro de si. A estrela de Rebeca se estabiliza e ganha a forma da silhueta de sua versão humana. Aurora apenas a observa com os olhos lacrimejando e então vê a estrela de sua mãe voltar a ser um ponto de luz e subir em direção ao espaço.

Estela abraça sua sobrinha. Elas conseguiram. Logo depois, o avô da garota, envergonhado, agradece às duas e pede desculpas para Estela. Aurora traz o reconciliamento familiar.

Estela leva Aurora de volta para a casa e as amigas se despedem emocionadas. Está amanhecendo na Terra e Tiago, pai de Aurora, entra no quarto. Ele veio consolar a filha. Os dois pedem desculpas um para o outro e Aurora termina feliz com seu pai e com as memórias de sua mãe recuperadas.

3. DESENVOLVIMENTO

3.1 Processo De Roteirização

À partir do argumento descrito no capítulo anterior, comecei a preparação da escaleta do primeiro ato para iniciar a roteirização de *Aurora e a Estrela Celestial*. A escaleta é uma estrutura mais simplificada do roteiro, um esqueleto dele que ajuda o escritor a esboçar os *Beats* de cada cena para depois desenvolvê-los no processo final da escrita, com ações e diálogos mais desenvolvidos. Sobre o conceito de *Beat*, Robert McKee (2006) explica que “Beat é uma mudança de comportamento que ocorre por ação e reação” (p.49), construindo e moldando o ponto de virada da cena.

Sobre tempo por página, foi estabelecido que o tempo seria de um 1,3 páginas por 1 minuto, um tempo convencional de roteiro animado segundo o *Curso de Introdução ao Roteiro de Animação* que fiz virtualmente no site de cursos Udemy e que tem como instrutora Débora Guimarães, uma roteirista que admiro muito e que escreveu séries como *Ico Bit Zip* (2019).

Utilizando o aplicativo *Final Draft*, organizei os primeiros beats do longa, esbocei as cenas com a escaleta e, finalmente, desenvolvi o primeiro ato, desde a chegada repentina da estrela celestial Rebeca até a aparição de Estela no quarto de Aurora.

Por fim, o primeiro ato entregue tem como objetivo apresentar a vida comum de Aurora, evidenciando a tristeza e desespero da garota por perceber que sua mãe está se perdendo em suas memórias. A partir disso, sua vida vai virar de cabeça pra baixo quando Estela aparece em sua casa. Toda essa sequência tem um total de 37 cenas e 27 páginas, dando aproximadamente quinze minutos de primeiro ato de filme. Um bom tempo para um longa de noventa minutos.

4. PÓS-PRODUÇÃO

4.1 Refinamento De Diálogos

Avaliando o primeiro tratamento do roteiro, percebi que alguns diálogos estavam extensos e até mesmo explicativos demais. Então, encurtei algumas falas e excluí linhas muito didáticas, principalmente da cena em que Estela chega no quarto de Aurora. Essa cena em específico tinha muitos objetivos e tive que refina-la no segundo tratamento para não ficar com muito excesso de informação.

4.2 Impressões De Terceiros

Após a escrita do segundo tratamento, enviei o roteiro do primeiro ato para a orientadora Kátia Maciel e o orientador Aurélio Aragão para que eles pudessem enviar suas impressões sobre o texto. Ambos gostaram bastante do universo da história e de sua sequência inicial, mas alguns problemas foram apontados.

Em relação a Kátia, foram reportadas algumas repetições de palavras e alguns textos muito expositivos que foram alterados logo após as observações. Quanto às impressões de Aurélio, o mesmo reportou que a Aurora que tinha sido desenhada no segundo tratamento não era uma garota triste como escrita no argumento. Por isso, tive que fazer algumas alterações de comportamento nas cenas iniciais envolvendo a personagem principal.

4.3 Perspectiva De Realização

É sabido que desenvolver um longa no Brasil, principalmente um longa de animação, é um processo complexo e que demanda uma quantidade considerável de dinheiro para produção. No entanto, há caminhos para a realização de um filme como *Aurora*.

Em primeiro plano, vale ressaltar a possibilidade de inscrições do roteiro em festivais nacionais, como o Frapa (Festival de Roteiro de Audiovisual de Porto Alegre) e o ROTA, a fim de chamar a atenção de possíveis investidores do mercado. Além disso, também é viável a inscrição do roteiro em editais públicos, com o objetivo de conseguir bolsas que contribuam para a realização do filme. Por fim, também é considerada a opção de levar Aurora para outras mídias, como livros e história em quadrinhos, abrindo margem para a criação de uma base de fãs e

também de um retorno de vendas que crie mais segurança para produtoras audiovisuais e investidores.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante todos os processos de produção de *Aurora e a Estrela Celestial* notei o quão complexo é a criação de uma história, ainda mais uma com um universo rico e cheio de possibilidades que é o espaço sideral do longa. Juntar todos os personagens em uma narrativa, determinar seus conflitos e começar uma história infantil juvenil realmente foi desafiador. No entanto, não há nada mais prazeroso do que ver a história criando vida e ver os personagens atuando no castelo da imaginação.

Na questão de estrutura narrativa, estudar as estruturas míticas de Joseph Campbell e Christopher Vogler, somadas aos princípios de roteiro de Robert McKee, foi importante para entender quais caminhos seriam mais interessantes seguir na narrativa, sem enxergá-las como fórmulas, mas sim como formas, totalmente passíveis de alterações de acordo com minhas necessidades. Nesse sentido, entender a Jornada do Herói e identificá-la na história de Aurora, antes mesmo de ler os livros de Campbell e Vogler foi uma descoberta muito divertida.

Além disso, a primeira experiência sendo cabeça de uma sala de roteiro foi muito gratificante e esclarecedora. Aprendi com ela que no audiovisual nada se faz sozinho e o trabalho em equipe traz visões e interpretações da história que nem o próprio criador pode ver. Logo, o trabalho narrativo me mostrou a importância do trabalho coletivo e suas implicações positivas em minha jornada como um escritor, me ensinando a valorizar a escuta e outras visões de mundo.

Por fim, Aurora foi a prova concreta que fazer histórias para um público mais jovem não significa que o trabalho será mais simples, ainda mais quando o tema da narrativa é tão sensível como o luto. Mesmo com essas dificuldades, escrever ativamente um longa é uma experiência libertadora, que ensina a importância de ouvir e receber críticas, trabalhar em equipe, além de estimular o autoconhecimento. Sobre isso, compreendi que o escritor é o arauto da sua própria história e anuncia a aventura que ele mesmo deve seguir.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Textos:

ADAMS, Douglas. *O Guia Definitivo do Mochileiro das Galáxias*. São Paulo: Arqueiro, 2016.

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

CARROL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas: classic edition*. Rio de Janeiro: Darkside, 2019.

CATMULL, Ed. *Criatividade S.A.: superando as forças invisíveis que ficam no caminho da verdadeira inspiração*. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

DE SAINT-EXUPÉRY, Antoine. *O Pequeno Príncipe*. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2018.

MAZORRA, L; FRANCO, M. Criança e luto: vivências fantasmáticas diante da morte do genitor. In: LIPP, Marilda Emmanuel Novaes. (Org.). *Estudos de Psicologia (Campinas)*. São Paulo: 2007. p. 501-511. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/estpsi/i/2007.v24n4/>>. Acesso em: 21 nov. 2023.

MCKEE, Robert. *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor: estrutura mítica para escritores*. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015.

Filmes:

A ORIGEM DOS GUARDIÕES. Direção: Peter Ramsey. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 2012. 1 DVD (97 min), son., color, widescreen.

AS AVENTURAS DE PETER PAN. Direção: Hamilton Luske, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1953. 1 DVD (81 min), son., color, widescreen.

DIVERTIDA MENTE. Direção: Pete Docter. Estados Unidos: Pixar, Walt Disney Pictures, 2015. 1 DVD (94 min), son., color, widescreen.

MONSTROS S.A.. Direção: Pete Docter. Estados Unidos: Pixar, Walt Disney Pictures, 2001. 1 DVD (92 min), son., color, widescreen.

O REI LEÃO. Direção: Roger Allers, Rob Minkoff. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1994. 1 DVD (93 min), son., color, widescreen.

PINÓQUIO. Direção: Guillermo Del Toro, Mark Gustafsson. Estados Unidos: ShadowMachine Films, Netflix Animation, 2022. Streaming. Disponível em: <<https://www.netflix.com/search?q=pin%C3%B3&bv=80218455>>. Acesso em: 31 out. 2023.

STAR WARS. Direção: George Lucas. Estados Unidos: Lucasfilm, 1977. 1 DVD (121 min), son., color, widescreen.

TINKER BELL: uma aventura no mundo das fadas. Direção: Bradley Raymond. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2008. 1 DVD (83 min), son., color, widescreen.

UNIVERSIDADE MONSTROS. Direção: Dan Scanlon. Estados Unidos: Pixar, Walt Disney Pictures, 2013. 1 DVD (104 min), son., color, widescreen.

VINGADORES: GUERRA INFINITA. Direção: Anthony Russo, Joe Russo. Estados Unidos: Marvel Studios, 2018. 1 DVD (149 min), son., color, widescreen.

WALL-E. Direção: Andrew Stanton. Estados Unidos: Pixar, Walt Disney Pictures, 2008. 1 DVD (98 min), son., color, widescreen.

Séries:

STEVEN UNIVERSO. Criação: Rebecca Sugar. Estados Unidos: Cartoon Network, 2013. Streaming. Disponível em:

<<https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:page:GXbGBEw3y6pGYoAEAAAVc:type:series>>. Acesso em: 31 out. 2023.

Jogos:

GRIS. Desenvolvimento: Nomada Studio. Barcelona: Devolver Digital, 2018.

SUPER MARIO GALAXY. Criação: Shigeru Miyamoto, Koji Kondo, Satoru Iwata, Yoshiaki Koizumi. Japão: Nintendo, 2007.

SUPER MARIO GALAXY 2. Criação: Shigeru Miyamoto, Yoshiaki Koizumi. Japão: Nintendo, 2010.

AURORA E A ESTRELA CELESTIAL

Escrito por

Pedro Fernandes

Ao redor dele, outros ETs feijões com HEADSETS E MICROFONES auxiliam através de seus COMPUTADORES as estrelas no espaço.

SIRIUS
(para si mesmo)
E mais um dia começa.

Uma GRANDE TELA na parede começa a mostrar várias NOTIFICAÇÕES. Em cima dela está escrito "TELA DOS DESEJOS".

Os ETs ficam ainda mais agitados.

O ET LEX olha apressado a Tela dos Desejos e logo se volta para seu computador.

LEX
Isabellatrix, um desejo de relacionamento vai ser feito no sistema AC-301. Repetindo, um pedido de relacionamento no sistema AC-301!

4 EXT. ESPAÇO SIDERAL 4

ISABELLATRIX está voando pelo cosmo. Ela é estilosa, cara!

ISABELLATRIX
Entendido, câmbio.

Ela dá um boost em direção ao seu destino.

A estrela chega rapidamente no sistema AC-301. Seu óculos escuro mostra um alvo em um planeta.

ISABELLATRIX (CONT'D)
Se aproximando do local do desejo.

A estrela SE TRANSFORMA, e o que antes era uma figura humanoide, agora é um PONTO DE LUZ!

5 INT. QUARTO ALIENÍGENA - NOITE 5

Um ALIEN ADOLESCENTE está olhando para o céu e uma estrela cadente aparece em seu campo de visão. Ele fecha os olhos e FAZ UM PEDIDO.

6 EXT. ESPAÇO SIDERAL 6

Isabellatrix solta um PÓ BRILHANTE que desce em direção ao planeta.

- 7 INT. QUARTO ALIENÍGENA - NOITE 7
- O pó chega até o quarto do alien, que respira o pó sem perceber. O alien espirra, soltando um GRANDE CATARRO.
- PLIM! O celular do alien mostra uma notificação de um contato com um coração do lado. O alien catarrento dá um sorriso.
- 8 EXT. ESPAÇO SIDERAL 8
- Isabelatrix VOLTA á sua figura humanoide.
- ISABELLATRIX
Desejo realizado!
- 9 INT. C.O.S.M.E. - SALA DE COMANDO 9
- O desejo realizado some da TELA DOS DESEJOS e Sirius sem esboçar nenhum sorriso, faz sinal de aprovação com a cabeça.
- MONTAGEM - O DIA A DIA DA C.O.S.M.E.
- ETs feijões na SALA DE COMANDO falando um por cima do outro, vidrados em seus computadores.
- ET #1
Um desejo de saúde no sistema KL-105!
- ET #2
Um desejo de profissão no sistema FC-972!
- ET #3
Um desejo de relacionamento no sistema RT-468!
- GREGÓRIO
(do espaço)
Ah, qual é!
- Várias estrelas cadentes passam rapidamente por vários planetas e soltam seu pó brilhante repetidas vezes.
- Na sala de comando, as notificações na Tela de Desejos desaparecem e Sirius observa tudo com superioridade.
- 10 INT. C.O.S.M.E. - SALA DE COMANDO 10
- O ET feijão SÉRGIO, com um tablet em mãos, vai até Sirius.

SÉRGIO
Chefe, as estrelas mais uma vez
bateram a meta de desejos!

Pela primeira vez, Sirius esboça um sorriso orgulhoso no dia.

SIRIUS
É o mínimo que eu esperava de minhas
filhas.

As pequenas telas na parede passam a mostrar Sirius.

SIRIUS (CONT'D)
(falando no microfone)
As estrelas mais uma vez bateram a
meta da noite!

Os ETs feijões batem palmas.

11 INT. C.O.S.M.E. - SALA DE REGISTRO DE DESEJOS 11

Uma sala cheia de PAPELADAS DESORGANIZADAS.

A estrela cadente ESTELA bate palma de forma debochada enquanto
vê seu pai na TV da sala.

ESTELA
(zombando)
"Olha minhas filhas! Olha como elas
são perfeitinhas. Pipipi, popopo..."
Ah, que asneira! Na minha época, essa
empresa tinha números muitos melhores.

PLUTÃO entra na sala, carregando uma enorme PILHA DE PAPELADAS,
mas ele não é muito forte pra fazer isso, coitado.

PLUTÃO
(ofegante)
Quem vê de longe até pensa que você tá
com inveja, Estela.

ESTELA
Eu?! Invejosa?! PUFF! Nunca, Plutão.

PLUTÃO
Tá bom então. Por que você não me
ajuda com essa papelada de desejos
aqui?

ESTELA
Não dá... Acabei de fazer as unhas.
Uma pena.

PLUTÃO
(tom inocente)
Acho que você tá jogando seu trabalho
nas minhas costas.

ESTELA
(olhando suas unhas)
Eu?! Claro que não!

PLUTÃO
Então você vai poder me ajudar com a
papelada depois?

ESTELA
Não vai dar, mais tarde tenho
harmonização nuclear.

BOOM! Um estrondo assusta a dupla. Estela para de olhar suas unhas e Plutão é esmagado pelas papeladas que segurava.

ESTELA (CONT'D)
O que foi isso?

Plutão apenas solta um GRUNHIDO.

12

INT. C.O.S.M.E. - LOBBY

12

Estela entra devagar no salão e encontra uma parte do teto de vidro QUEBRADA.

Ela se depara com um PONTO DE LUZ no centro do salão e o olha preocupada: é uma OUTRA ESTRELA e PEQUENOS RAIOS partem dela.

Estela se aproxima da estrela, estende a mão e toca nela!

ESTELA É ARREMESSADA PARA LONGE, perdendo a consciência.

Depois de um tempo, Estela começa a voltar a si.

PLUTÃO
(abafado)
Estela? Amiga, você tá bem?

ESTELA
Auro.. Au..

PLUTÃO
O que foi? O que aconteceu?

Estela acorda repentinamente.

ESTELA

Aurora!

CORTAR PARA:

13 INT. SALA DE AULA - DIA

13

Uma garota cabisbaixa está sentada enquanto desenha em seu caderno, **AURORA(11)** nem presta atenção na aula de ciências que está acontecendo naquele momento.

Letreiro: "Planeta Terra"

PROFESSORA

Alguém quer responder?

A professora observa preocupada Aurora desenhando.

PROFESSORA (CONT'D)

Aurora?

Aurora continua desenhando, perdida em seu mundinho.

PROFESSORA (CONT'D)

Aurora.

A garota volta ao mundo real e para de desenhar.

AURORA

Ahn? Ah, oi professora.

PROFESSORA

Gostaria de responder a pergunta que eu fiz?

AURORA

Hmm... Claro.

Aurora olha perdida para as cadeiras ao lado, suas amigas JÚLIA(11) e KÁTIA(11) a observam. Júlia faz caretas para Aurora e Kátia junta suas mãos para esconder sua boca.

KÁTIA

(sussurrando)

O que é um buraco negro.

AURORA

(voltando a professora)

Ahn... Um buraco negro é um corpo muito massivo. Tão massivo que nem mesmo a luz pode escapar dele. Ele pode surgir a partir da morte de uma estrela ou até mesmo...

PRIM. O sinal toca, interrompendo Aurora.

PROFESSORA
Muito bem. Vejo vocês semana que vem,
falaremos sobre planetas.

Os alunos começam a sair da sala.

PROFESSORA (CONT'D)
Aurora, vem aqui, por favor.

Aurora, obedece receosa. Só há agora ela e a professora na sala.

PROFESSORA (CONT'D)
Não dá mais pra continuar assim. Você
tá quase reprovando.

AURORA
Foi mal, professora, dá próxima vez
não vou mais desenhar na sua aula.

A professora suspira.

PROFESSORA
Sei que ainda existe aquela garota
estudiosa que ama o espaço.

Aurora fica calada com os olhos no chão e mãos nos bolsos do casaco.

PROFESSORA (CONT'D)
Pode ir.

Aurora sai de sala.

14 INT. CORREDOR DA ESCOLA - DIA

14

Todos os alunos estão saindo de suas salas, agitados em seus grupos.

As amigas de Aurora a aguardam sair de sala. Júlia usa uniforme rasgado e Kátia leva um caderno consigo no peito. Aurora se junta a elas

JÚLIA
Não liga pra ela, Aurora. Se ela visse
os desenhos que você faz, tenho
certeza que até ela largaria a aula
pra te ver desenhando.

KÁTIA
Eu não sei se uma professora poderia
largar uma aula do nada, Júlia.

JÚLIA
Para de ser nerd, Kátia, eu fiz uma metáfora.

KÁTIA
(envergonhada)
Não é assim que metáforas funcionam.

JÚLIA
Tanto faz.

Aurora ri levemente da discussão das amigas.

AURORA
Vamos. Meu pai já deve tá chegando.

As três caminham pelo corredor em direção à saída.

AURORA (CONT'D)
Vocês vão lá pra casa hoje?

JÚLIA
Eu vou.

KÁTIA
Eu também.

AURORA
Que bom. Acho que papai tá precisando de gente lá. Ele tá estranho ultimamente.

JÚLIA
Como assim estranho?

AURORA
Ele tá feliz.

KÁTIA
Isso não é bom?

AURORA
Acho que é. Não sei. Sinto que ele tá escondendo alguma coisa. Essa semana deve tá sendo difícil pra ele.

KÁTIA
Ué, por quê?

Júlia se esconde atrás de Aurora e faz um sinal desesperado de "não" para Kátia.

AURORA
É que amanhã... Amanhã vai fazer um
ano que minha mãe partiu.

Júlia desce os ombros, derrotada, e sai das costas de Aurora.

KÁTIA
Ah. Perdão, amiga.

AURORA
Tudo bem.

JÚLIA
Ah, talvez ele esteja escondendo algo
de você mesmo. É o que os pais mais
sabem fazer com os filhos.

AURORA
É...

KÁTIA
E se você tentar conversar com ele e
os dois abrirem seus sentimentos?

...

JÚLIA
Isso foi a pior ideia que você já
teve, Kátia.

AURORA
O que meu pai menos precisa é de uma
conversa difícil. Ainda mais essa
semana.

KÁTIA
(intimidada)
Vocês tem razão.

15 EXT. SAÍDA DA ESCOLA - DIA

15

Pai de aurora, TIAGO, para em frente a escola com seu carro.

Aurora pega sua mochila e dá um tchau para as amigas, entrando
no carro.

16 INT. CARRO DE TIAGO - DIA 16

TIAGO
Oi, minha estrela.

AURORA
Oi, pai.

Tiago dá um beijo na testa de Aurora e sai com o carro.

17 INT. CARRO DE TIAGO - CONTINUOUS 17

Enquanto dirige, Tiago não tira seu sorriso do rosto e Aurora o olha de canto de olho.

AURORA
O que vamos comer hoje?

TIAGO
Adivinha?

AURORA
Não pode ser.

TIAGO
É.

AURORA COXINHAS! TIAGO (CONT'D) COXINHAS!

Aurora finge quem tem uma coxinha em mãos e a acaricia animada.

AURORA (CONT'D)
Macia, succulenta, oleosa. O alimento dos deuses.

TIAGO
Depois de voltar do trabalho, eu passo pra pegar pra gente.

AURORA
(fazendo continência)
Afirmativo, capitão coxinha!

TIAGO
E como foi a aula?

Aurora fica sem jeito.

AURORA
Ah, foi legal... Hoje foi sobre estrelas.

TIAGO
(irônico)
Vish. E você não gosta nem um pouco
quando o assunto é espaço.

AURORA
É... Sim.

TIAGO
Rebeca também amava. O espaço.

Aurora repentinamente fica séria e esconde o rosto.

TIAGO (CONT'D)
Você pegou isso dela.

AURORA
Pai, não.

TIAGO (CONT'D)
Perdão, filha.

Aurora se volta para a janela do seu lado do carro. Tiago a olha de canto de olho, sabendo que está pisando em ovos.

TIAGO (CONT'D)
Sei que amanhã é um dia...

AURORA
Pai, por favor.

TIAGO
Okay.

Os dois estão calados, disfarçando olhares um para o outro.

Tiago tenta pensar em uma forma de sair daquela situação.

Tiago tem uma ideia. Ele então pega um CD e coloca no rádio do carro.

Aurora esconde o rosto, mas tenta ver o que o pai está fazendo.

"Goodbye Yellow Brick Road" de Elton John toca no som. Aurora estremece e Tiago dá um sorriso vitorioso.

TIAGO (CONT'D)
(cantando)
*"When are you gonna come down? / When
are you going to land? / I should have
stayed on the farm ..."*

TIAGO (CONT'D)
Vamos, eu sei que cê quer cantar.

AURORA
 (virando-se para o pai)
*"You know you can't hold me forever /
 I didn't sign up with you"*

<p>AURORA (CONT'D) <i>I'm not a present for your friends to open / This boy's too young to be singing..."</i></p>	<p>TIAGO <i>I'm not a present for your friends to open / This boy's too young to be singing..."</i></p>
--	--

Os sorrisos da garota e do pai estão de volta.

<p>AURORA (CONT'D) <i>"The blues, aaaaaah, aaaaaah"</i></p>	<p>TIAGO (CONT'D) <i>"The blues, aaaaaah, aaaaaah"</i></p>
---	--

18 INT. QUARTO DE AURORA - DIA

18

Com seu celular, Aurora está mostrando para Júlia a mesma música que estava escutando no carro com o pai.

AURORA
 Não é demais?

JÚLIA
 É... Eu prefiro Billie Eilish.

Aurora sobe na cama e aponta para sua parede repleta de PÔSTERES de capas icônicas de álbuns e músicas do anos 60/70.

AURORA
 Beatles, Elton John, David Bowie, Rita Lee, Raul Seixas... Mestres da psicodelia e do rock'n roll!

Aurora toca uma guitarra imaginária.

JÚLIA
 Você é engraçada, Aurora.

AURORA
 Como assim?

JÚLIA
 Olha esses caras. Eles são selvagens, rebeldes! E você... é você.

AURORA
 Obrigado?

Júlia ri.

Os olhos de Aurora fixam em um ponto, em sua feição agora se vê tristeza.

19 FLASHBACK - MOMENTO EM FAMÍLIA

19

Em seu QUARTO, AURORA(8) está com o pai escutando a mesma música "**Goodbye Yellow Brick Road**" de **Elton John** na caixa de som.

AURORA(8)

Demais.

TIAGO

Eu sei, querida.

AURORA(8)

(empolgada)

Papai, quando eu crescer, quero ser uma estrela do rock!

REBECA

Daquelas que se pode ver de qualquer lugar da galáxia?

REBECA, mãe de Aurora, entra no quarto e senta ao lado deles. NÃO VEMOS SEU ROSTO EM CENA.

Aurora pega um óculos escuro da gaveta e põe em seu rosto.

AURORA(8)

(descolada)

Sim.

Rebeca ri de forma angelical.

REBECA

Minha estrela.

AURORA(8)

Eu gosto quando você me chama assim, mamãe.

Vários "mamãe" começam a ecoar mais e mais alto na lembrança de Aurora e pela primeira vez a câmera mostra o rosto de Rebeca.

Ele está BORRADO.

JÚLIA (V.O.)

(abafado)

Aurora? Amiga, você tá aí?

- 20 FIM DO FLASHBACK - MOMENTO EM FAMÍLIA 20
- Aurora se assusta, mas volta ao presente.
Ela dá uma pausa na música com seu celular.
- AURORA
(desanimada)
Ah, tô sim.
- JÚLIA
Alguém tocou a campainha.
- Aurora mostra um sorriso de canto de boca.
- CORTA PARA:
- 21 INT. SALA DE AURORA - DIA 21
- Kátia ajeita seu óculos com o dedo indicador.
- KÁTIA
(ajeitando o óculos)
O-oi.
- JÚLIA
Trouxe algum refri? Se não, nem entra.
- 22 MONTAGEM - TARDE COM KÁTIA E JÚLIA 22
- As três dançando igual malucas no quarto.
 - Jogando vídeo game na sala.
 - Brincando de "quem sou eu?"
 - Brincando de pique-esconde
- 23 FIM DA MONTAGEM - TARDE COM KÁTIA E JÚLIA 23
- 24 INT. CORREDOR DA CASA DE AURORA - DIA 24
- Aurora está procurando suas amigas no pique esconde e olha a porta do quarto do pai entreaberta. Ela engole em seco.

25 INT. QUARTO DE TIAGO - DIA

25

Ela vai com medo até a porta e a abre lentamente. É um quarto simples, mas na parede oposta há um ARMÁRIO com um ar sombrio, chamando por ela.

A respiração de Aurora fica cada vez mais pesada e por suas costas uma mão está se aproximando em silêncio de seu ombro e-

JÚLIA

EI!

Aurora se assusta.

KÁTIA

Desculpa, eu falei pra ela que te dar um susto era uma péssima ideia.

Júlia está chorando de rir, Aurora, depois do susto, começa a rir junto com ela. Kátia, percebendo que estava tudo bem, se junta por último.

AURORA

Vamos. Papai já deve tá chegando com a comida.

Elas saem do quarto e, antes de fechar totalmente a porta, Aurora dá uma última olhada preocupada para o assustador armário.

26 INT. SALA DE AURORA - DIA

26

Aurora, Kátia e Júlia estão jogadas pela sala, cada uma mexendo no celular.

AURORA

Gente, olha esse vídeo que eu vou mandar pra vocês.

Kátia e Júlia assistem em seus respectivos celulares um vídeo de um gato miando para um ovo. As três começam a rir na sala.

Enquanto se divertem, as amigas não percebem que um pequeno BESOURO ROBÔ entra pela janela da casa e pousa na parede.

Os olhos robóticos do besouro observam as três amigas e dão ZOOM em Aurora.

PLUTÃO (O.S.)

Tem certeza que é ela?

ESTELA (O.S.)

Sim.

PLIM PLOM. A campainha toca e Aurora corre para abrir. É seu pai trazendo várias caixas de coxinhas quentinhas nas mãos.

Ele entra na casa, animado.

TIAGO
Quem quer coxinha?

Pai e filha se abraçam.

TIAGO (CONT'D)
Júlia, Kátia, que bom saber que vieram.

JÚLIA
Fala, seu Tiago.

Kátia acena tímida para Tiago.

TIAGO
Prontas pra se divertirem hoje?

AURORA / JÚLIA / KÁTIA
Sim!

27 INT. COZINHA DE AURORA - DIA

27

Tiago entra e come uma coxinha das caixas.

AURORA
Você tá bem?

TIAGO
Claro. Hmm. Tá uma delícia.

Aurora observa a felicidade do pai com suspeita.

AURORA
Sobre como eu agi no carro...

TIAGO
Filha, tá tudo bem. Vamos aproveitar a tarde. Por ela.

O pai dá uma beijo na testa da filha e volta para sala, deixando Aurora na cozinha. Ela abaixa a cabeça, triste, mas se chacoalha e força um sorriso.

28 INT. SALA DE AURORA - DIA

28

Os quatro estão sentados no chão da sala, comendo suas coxinhas. Tiago está empolgado.

TIAGO
Vamos jogar um jogo de tabuleiro?

JÚLIA
Bora!

TIAGO
Vou pegar os jogos lá no armário.

Uma súbita coragem transparece em Aurora.

AURORA
Deixa que eu pego.

Tiago olha para Aurora preocupado.

TIAGO
Você tem certeza?

AURORA
Sim. Por ela.

Aurora assente para o pai, que olha orgulhoso para ela.

29

INT. QUARTO DO PAI - DIA

29

Aurora abre lentamente a porta. Lá está ele: O ARMÁRIO. Mais sombrio do que nunca.

AURORA
Eu consigo. Eu consigo. Eu consigo.

Aurora vai na direção do móvel e o abre. Ele é bem escuro por dentro.

Aurora olha a prateleira superior do armário e encontra os jogos. Ela puxa uma cadeira para o móvel e sobe nela.

Mas assim que vai pegar os jogos, a garota vê um retrato virado para si.

Na foto, um rosto borrado, no retrato, "Rebeca".

Aurora vira o rosto pro lado oposto da foto, com medo.

Não. Ela não vai fugir. Decidida, Aurora se vira para os jogos, ignorando o retrato, que continua a observando.

Em poucos segundos, a cadeira vai para trás, Aurora se segura na prateleira superior, que cede ao peso da garota e quebra, deixando cair jogos, retrato e uma caixa cheia de várias e várias FOTOS.

Aurora cai e está no chão, cercada por fotos antigas de sua mãe. Em todas elas, o rosto de Rebeca está BORRADO.

Várias vozes e risadas do seu passado começam a ressoar pela sua cabeça. Momentos bons. Ela GRITA.

As vozes ficam MAIS ALTAS E MAIS INTENSAS.

O pai e as amigas chegam no quarto.

TIAGO
Minha estrela!

Tiago corre em direção a filha e se abaixa.

As vozes na cabeça de Aurora CESSAM e então ela finalmente liberta um sincero e vulnerável CHORO.

TIAGO (CONT'D)
(preocupado)
Querida?

AURORA
(chorando)
Como você consegue estar sempre sorrindo? Eu... Eu tô me esquecendo da mamãe. O rosto dela... Eu não consigo...

Kátia e Júlia se entreolham, tristes, enquanto Aurora chora mais ainda.

TIAGO
Minha estrela...

Tiago ajuda Aurora a se levantar. Fungando, Aurora passa pelas suas amigas, vai até seu quarto e se tranca.

30 INT. CORREDOR DA CASA DE AURORA - NOITE

30

Tiago para em frente a porta trancada. Ele está cabisbaixo.

TIAGO
Suas amigas foram embora, ok?

Aurora não responde. Tiago suspira e tenta sua última carta.

TIAGO (CONT'D)
(cantando)
"When are you gonna come down? / When are you going to land?"

31 INT. QUARTO DE AURORA - NOITE 31
 Aurora estremece, mas logo depois volta a esconder seu rosto no travesseiro.

32 INT. CORREDOR DA CASA DE AURORA - NOITE 32
 Tiago se lembra de algo e dá um triste sorriso.

TIAGO

Se lembra o que ela sempre falava? Em momentos como esse, a gente dever iluminar a noite, como uma brilhante estrela no céu.

Tiago sai de frente da porta, apaga a luz--

TIAGO (CONT'D)

Então ilumine a noite, Aurora.

-- e entra em seu quarto.

33 INT. QUARTO DE AURORA - NOITE 33
 Aurora está deitada na cama, ela já não mais chorando.
 RISADAS E VOZES podem ser ouvidas em sua mente.

FLASHS de momentos com a mãe. Viagens, a caixa de som, as duas vendo as estrelas na janela do quarto. Mas em todas as lembranças, o rosto de Rebeca está BORRADO.

Aurora esconde seu rosto ainda mais no travesseiro.

FLASHBACK - AURORA PERDENDO SUA MÃE

Quarto de Aurora vazio. Ouvimos risadas infantis abafadas se aproximando. A porta se abre.

Rebeca segura Aurora(10), brincando como se a filha fosse uma nave. Aurora continua dando gostosas gargalhadas.

Não vemos o rosto de Rebeca em cena.

REBECA

A nave Aurora vai sobrevoando a órbita de Júpiter e, BOOM, bate em um asteróide.

Rebeca joga Aurora na cama.

AURORA(10)
Mamãe, um dia vou ter minha própria
aventura sideral.

REBECA
Hmm. E eu posso ser sua companheira de
viagem?

AURORA(10)
Vou pensar...

REBECA
Vai pensar é, sua pestinha?

Rebeca se joga na cama e faz cócegas em Aurora, que ri ainda
mais.

AURORA(10)
Tá, tá. Você pode vir comigo.

REBECA
Acho bom.

Rebeca olha para a janela do quarto e suspira ao ver as
estrelas.

REBECA (CONT'D)
Ah, minha estrela. Você vai amar o
espaço.

AURORA(10)
Eu já amo. A professora de ciências
não deve me aguentar de tanta pergunta
que eu faço pra ela.

REBECA
Se continuar assim, ela vai fugir da
sala por sua causa. E convenhamos,
você é chata o suficiente pra fazer
isso acontecer.

Aurora dá um leve empurrão em sua mãe e as duas voltam a
gargalhar deitadas.

Mas, de repente, Rebeca tosse, cessando os risos. Ela senta na
cama.

AURORA(10)
Você tá bem?

REBECA
(sem energia)
Tô sim, minha estrela.

Aurora olha com anseio pra sua mãe.

REBECA (CONT'D)
Enfim, hora de dormir.

Rebeca se levanta e dá um beijo na testa de Aurora.

REBECA (CONT'D)
Ilumine a noite, Aurora.

AURORA(10)
Boa noite, mãe.

Aurora se cobre e cai no sono.

CORTA PARA:

Aurora dormindo horas mais tarde. Está chovendo.

Ela levanta sonolenta e vai até o corredor, passando pela porta do quarto de seus pais, que está aberta. Na cama não há ninguém. Aurora coça a cabeça, confusa.

Barulhos de chave. A porta da casa se abre. Aurora vai ver quem é.

Na sala, Aurora se depara com seu pai fechando a porta, ele está com os olhos vermelhos, parece acabado. Um raio ilumina a sala escura.

Tiago vai lentamente até a filha, se ajoelha e começa a chorar, a abraçando forte.

REBECA (V.O.)
(sussurrando)
Ilumine a noite.

Flash do rosto de Rebeca borrado.

FIM DO FLASHBACK - AURORA PERDENDO SUA MÃE

34 INT. QUARTO DE AURORA - NOITE 34

Aurora acorda repentinamente de seu pesadelo, suando.

35 INT. QUARTO DE TIAGO - NOITE 35

Tiago está tendo um sono bem pesado em seu quarto.

36

INT. QUARTO DE AURORA - NOITE

36

Aurora, agora de PIJAMA, suspira e senta na cama. Ela observa seu quarto, ainda se recuperando de seu sonho.

A garota está abatida, seus olhos mostram tristeza.

Aurora vai até a janela e vê o lindo céu estrelado.

Mas o que é aquilo? É UMA ESTRELA CADENTE!

Aurora suspira desanimada.

AURORA

Eu não quero esquecer minha mãe.

A estrela cadente some no céu-

Mas logo depois volta! A estrela começa a fazer voltas e mais voltas, voando perdida. Aurora não está entendendo nada.

De repente, a estrela cadente PARA e começa a brilhar mais forte.

Não. Ela não está parada. Está vindo em direção ao quarto!

AURORA (CONT'D)

AH!

Aurora se abaixa e a estrela cadente entra pela janela, batendo nas paredes como uma bola de tênis.

Uma névoa brilhante paira sob o quarto e Aurora se levanta, forçando o olho para enxergar.

A névoa se dissipa e lá está: um ponto de luz do tamanho de uma maçã flutuando parado no centro do quarto da garota.

Aurora, com os olhos brilhando, vai lentamente até o ponto de luz e tenta tocá-lo. Mas a estrela foge de seu toque!

AURORA (CONT'D)

Ei.

Aurora tenta mais uma vez tocar na estrela, que foge de novo.

Aurora parte e começa uma engraçada perseguição com a estrela em seu quarto.

AURORA (CONT'D)

Vem aqui!

Aurora continua correndo pelo recinto quando a estrela para e surpreende a garota, que tenta desviar e cai no chão.

De repente, o ponto de luz brilha mais forte e se transforma em UMA FIGURA HUMANOIDE BRILHANTE. Ela aponta seu longo dedo para Aurora.

ESTELA

Parada aí, garota! Dá pra parar de tentar me tocar?

Aurora fica estática.

ESTELA (CONT'D)

Garota?

AURORA

Vo-você fala.

ESTELA

Claro que falo. Por que eu não falaria, humana de estatura baixa?

AURORA

Vo-você é uma estrela ca-cadente?

ESTELA

Uma estrela? Garota, eu sou a estrela cadente.

AURORA

E-E quem é você?

ESTELA

(narcísica)

Eu sou Estela, a estrela cadente mais brilhante desse universo. Vim em uma missão.

Aurora se levanta.

AURORA

Você veio realizar o meu desejo?

Estela fica estranhamente intimidada.

ESTELA

Eu... Eu não realizo desejos.

AURORA

Por quê?

ESTELA

Isso não vem ao caso.

Aurora não consegue esconder sua frustração.

AURORA
 (para si mesma)
 Que sorte.

ESTELA
 Não tô entendendo toda essa frustração
 com esse pedaço de mau caminho na sua
 frente.

AURORA
 O que você veio fazer aqui então?

ESTELA
 Eu já disse, vim em uma missão.

AURORA
 Que missão?

ESTELA
 Eu preciso levar você até a sua mãe.

AURORA
 (surpresa)
 Minha mãe? Acho que você tá enganada,
 senhora.

ESTELA
 Senhora?!

AURORA (CONT'D)
 Minha mãe não está mais entre nós.

ESTELA
 Entre vocês humanos não, mas ela ainda
 está lá...
 (apontando o céu)
 E eu preciso da sua ajuda para salvá-
 la.

Aurora começa a ficar impaciente.

AURORA
 Como assim lá? Você tá zoando com a
 minha cara? O que você tem a ver com
 minha mãe.

ESTELA
 Meu cosmos, ela não te contou nadinha?
 Nada?!

AURORA
 Contou o quê?

Agora é Estela quem está impaciente. Ela anda de um lado para o outro pelo quarto.

ESTELA

(para si mesma)

Eu era pra ter lido melhor o "Como Conversar Com Humanos Vol.42". Hmm. Ok.

(parando de andar)

Então, garota nanica, Rebeca, sua mãe, é minha irmã. Prazer, eu sou sua tia.

Estela dá um assustador sorriso forçado.

AURORA

(rindo)

Você tá maluca?

Estela continua tentando sorrir e Aurora compreende que talvez não seja mentira.

AURORA (CONT'D)

O quê?

Aurora está perdida em pensamentos. Estela a chacoalha.

ESTELA

SOBRINHA, ACORDA. Você ainda não entendeu? Sua mãe é uma estrela!

AURORA

Você tá louca, minha mãe não é uma estrela e eu não sou sua sobrinha. Você veio até a menina errada.

ESTELA

Não. Foi você quem eu vi. A garota que chorava por minha irmã. Aurora.

AURORA

Como assim me viu?

Estela aperta um botão em seu dispositivo de pulso e um holograma de um ponto de luz com pequenos raios saindo dele aparece diante de Aurora.

ESTELA

A exato um ano no tempo da Terra, tive um encontro inesperado com uma estrela cadente falecida. Uma Estrela Celestial.

37 FLASHBACK - ESTELA ENCONTRANDO A ESTRELA CELESTIAL 37

Estela encontrando com o ponto de luz na C.O.S.M.E.

ESTELA (V.O.)

Ela parecia instável. Parecia pedir por minha ajuda. Foi então que eu toquei nela e vi. Era Rebeca.

Estela é levada a um vazio escuro e avista Rebeca.

ESTELA (V.O.)

Ela apontava pra alguém, uma garota triste por não ter se despedido da mãe.

Estela sai do vazio e entra em uma sala onde Aurora(10) chora.

REBECA

(sussurrando no ouvido de Estela)

Aurora.

38 FIM DO FLASHBACK - ESTELA ENCONTRANDO A ESTRELA CELESTIAL 38

A garota mais uma vez está perdida em pensamentos.

ESTELA (CONT'D)

A estrela de sua mãe precisa de ajuda, Aurora. Ela não está conseguindo concluir o ritual das estrelas celestiais.

AURORA

Como assim ritual?

ESTELA

Toda estrela cadente, quando parte desta vida, deve subir aos céus e achar seu lugar no cosmos. É assim que deve ser.

AURORA

Você tá maluca. Como uma garota de 11 anos impediria uma estrela de voar pelo espaço?

ESTELA

Você não conseguiu se despedir dela, não é?

Memórias começam a passar como flashes na cabeça da garota: O pai dela a abraçando enquanto chorava; Uma estrela brilhante no céu; Aurora mais nova paralisada.

No presente, Aurora fecha os olhos como se estive sentindo uma dor forte. Estela a observa com certa pena.

ESTELA (CONT'D)

Sua tristeza. Ela é tão forte que está impedindo sua mãe de partir. Você precisa ir até ela e se despedir dela, sobrinha.

Aurora fica incerta, mas então se mostra decidida.

AURORA

Você veio até a garota errada, saia pela janela de onde veio.

Aurora volta para sua cama e se cobre com o cobertor.

AURORA (CONT'D)

E eu vou acordar desse sonho.

ESTELA

Garota, eu não gastei meu tempo, meu combustível e meu brilho pra você estragar tudo. Ei, não finge que tá dormindo não ow.

Aurora fica em silêncio, deitada de costas para Estela.

ESTELA (CONT'D)

Tá bom então. Eu vou ficar aqui até você decidir vir junto comigo.

Estela senta no chão e as duas ficam em silêncio.

...

ESTELA (CONT'D)

Tô entediada.

Aurora continua deitada, ignorando.

Estela suspira e se acalma um pouco.

ESTELA (CONT'D)

Aurora, quanto mais tempo sua mãe ficar sem concluir o ritual de partida, mais as chances dela se tornar um buraco negro. E... Se isso acontecer, todas as lembranças com ela serão esquecidas pra sempre.

As sobrancelhas de Aurora levantam de espanto com as palavras da estrela.

ESTELA (CONT'D)
E já está começando. Eu posso sentir.
Sempre quando tento lembrar dela,
lembrar do seu rosto, eu só vejo um...
borrão.

Estela abaixa sua cabeça.

ESTELA (CONT'D)
Eu farei de tudo pra não esquecer
minha irmã.

Deitada de costas para Estela, os olhos da garota estão inquietos.

AURORA
Tá. Eu vou com você.

Estela levanta sua cabeça, feliz.

Aurora sai do cobertor e levanta da cama.

AURORA (CONT'D)
Mas tenho que voltar antes do sol
nascer. Não quero preocupar meu pai.

ESTELA
Pode deixar. Aliás, depois disso tudo,
quero conhecer o dito cujo...

AURORA
Ok. Mas onde tá a minha mãe
exatamente?

Estela não consegue esconder uma preocupação.

ESTELA
Ela está no lar de todas as estrelas
cadentes, o lugar de onde eu vim: a
C.O.S.M.E.

AURORA
Um lugar cheio de estrelas cadentes?
Parece ser fascinante!

Estela não demonstra a mesma empolgação.

Estela pega uma bolinha de seu bolso e a joga no chão, abrindo um portal em frente a elas. Aurora fica admirada.

ESTELA

Eu vou te levar lá com a minha nave rapidinho. Está pronta?

Aurora olha para a porta fechada de seu quarto-

AURORA

Não.

-e entra no portal.

Estela dá de ombros e também entra no portal, que se fecha quando a estrela passa por ele.

39

INT. LABORATÓRIO DE EXPERIMENTOS DA C.O.S.M.E - DIA

39

Dois ETs cientistas fazem experimentos com substâncias e tecnologias desconhecidas.

Do lado de fora, o ET Sérgio entra no laboratório usando um cartão de acesso.

Tremendo, Sérgio caminha pelo laboratório e para diante de SIRIUS, que está de costas para ele.

SIRIUS

Alguma notícia?

SÉRGIO

Si-sim, senhor.

SIRIUS

Está esperando, o quê? CONTE.

SÉRGIO

(assustado)

Su-sua filha saiu da C.O.S.M.E, se-senhor.

Sírius se vira para Sérgio.

SIRIUS

O quê? Isso não é um bom sinal. Fale com Canis que quero todos os olhos em Estela!

SÉRGIO

O-okay, senhor.

Sérgio sai da sala correndo.

SIRIUS
(para um cientista)
Tudo pronto?

O cientista assente. Sirius coloca um óculos de proteção solar e puxa uma alavanca, ligando uma espécie de máquina.

A máquina lança pequenos raios sobre um ponto de luz que está no centro do laboratório: A ESTRELA CELESTIAL.