



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE
ORIENTADORA: PROF. DRA. SELMA REGINA NUNES OLIVEIRA

MAIARA MARTINS GOMES

UMBRA

PRÉ-PRODUÇÃO DE UMA HISTÓRIA ANIMADA

BRASÍLIA – DF, NOVEMBRO DE 2017

UMBRA: PRÉ-PRODUÇÃO DE UMA HISTÓRIA ANIMADA

Trabalho de Conclusão de curso apresentado à Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda. Orientadora: Prof. Dra. Selma Regina Nunes Oliveira

BRASÍLIA – DF, NOVEMBRO DE 2017

MAIARA MARTINS GOMES

UMBRA: PRÉ-PRODUÇÃO DE UMA HISTÓRIA ANIMADA

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dra. Selma Regina Nunes Oliveira
Orientadora

Prof. Dr. Wagner Rizzo
Examinador

Prof. Me. Paulo Fernando Santos Nisio
Examinador

Prof. Me. Maurício Gomes da Silva Fonteles
Suplente

BRASÍLIA – DF, NOVEMBRO DE 2017

MAIARA MARTINS GOMES

Agradeço aos meus pais pelo apoio,
à minha orientadora pela sabedoria,
ao meu amado pela linda trilha sonora composta,
a todos aqueles que me ajudaram ao longo do processo
e aos meus guias espirituais pelas sincronicidades.

RESUMO

Os mitos têm a possibilidade de ser recontados e reimaginados. Na psicologia junguiana eles são estudados através das lentes arquetípicas, onde lhe são atribuídos significados simbólicos. Este projeto é um exercício de reimaginar o mito por meio da relação entre o mito de Perséfone e os conceitos junguianos do arquétipo da Sombra e da Individuação. O produto desta reimaginação é a pré-produção de uma animação. Neste processo foi criada a história “Umbra” e proposta a pesquisa de experimentação de técnicas e materiais.

Palavras-chave: Comunicação, Animação, Mito de Perséfone, Arquétipo da sombra, Individuação

RESUMEN

Los mitos tienen la posibilidad de ser recontados y reimaginados. En la psicología junguiana los mitos son estudiados a través de las lentes arquetípicas que les atribuyen significados simbólicos. Este proyecto es un ejercicio de reimaginar el mito por medio de la relación entre el mito de Perséfone y los conceptos junguianos del arquetipo de la Sombra y de la Individuación. El producto de esta reimaginación es la preproducción de una animación. En este proceso fue creada la historia “Umbra” y propuesta la investigación de experimentación de técnicas y materiales.

Palabras clave: Comunicación, Animación, Mito de Perséfone, Arquetipo de la sombra, Individuación

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
1.1 Problema de pesquisa	9
1.2 Objetivos	9
1.2.1 Objetivo geral	9
1.2.2 Objetivo específico	9
1.3 Justificativa	10
1.4 Metodologia	10
1.4.1 Metodologia de pesquisa	11
1.4.2 Metodologia de trabalho	11
1.5 Quadro referencial teórico	13
2. CONCEITOS	16
2.1 Arquétipo, Individuação e Sombra	16
2.2 Mito de Perséfone	19
2.3 Perséfone e a individuação	23
3. CONSTRUÇÃO DA HISTÓRIA	27
3.1 <i>Storyline</i>	27
3.2 Personagens	28
3.3 Argumento	28
3.4 Roteiro	31
3.5 <i>Storyboard</i> e <i>Animatic</i>	33
4. PLANEJAMENTO	34
4.1 Cronograma	34
4.2 Orçamento	35
5. EXPERIMENTAÇÕES: ESCOLHAS E PROCEDIMENTOS	36

5.1 As técnicas da Animação	36
5.1.1 Animação Digital e <i>Stop-Motion</i>	43
5.2 Personagens e Cenário	45
5.2.1 Técnica e estética escolhida	46
5.2.1.1 Estética Geral	47
5.2.1.2 Personagem: Core	49
5.2.1.3 Personagem: Sombras	58
5.2.1.4 Casulo	60
5.2.1.5 Cenário	62
5.2.2 Materiais experimentados	67
5.3 Música	77
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	79
7. REFERÊNCIAS	81
8. ANEXOS	91

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como tema geral a Animação – gênero audiovisual que possui uma longa e reconhecida história na publicidade e no cinema e uma extensa produção de mercado, mas com poucas produções acadêmicas desenvolvidas dentro da Faculdade de Comunicação (FAC) da Universidade de Brasília (UnB).

Aqui pretendo mostrar o processo de pré-produção de um curta-metragem em animação e as pesquisas que foram feitas anteriormente para embasar e auxiliar este processo. Assim, veremos as etapas desde a concepção da ideia, roteiro, *storyline*, *storyboard*, criação e desenvolvimento de personagens, escolha de técnicas, *animatic* e teste de materiais.

No primeiro capítulo, a *Introdução* ao trabalho, apresento o problema de pesquisa, os objetivos, a justificativa, as metodologias e o quadro referencial teórico. Esse quadro referencial possui autores de consulta teórica e de trabalho, já que se trata de uma memória do processo de criação. As metodologias também dizem respeito aos conceitos e ao trabalho de experimentação do projeto.

No segundo capítulo, *Conceitos*, apresento as noções fundamentais para a criação da história. É necessário, antes de expor o processo, que algumas noções de Jung – arquétipo, individuação e sombra – e o mito de Perséfone, sejam apresentados. Após essa etapa, relaciono partes pontuais dos conceitos com a iniciação feminina presente no mito.

O capítulo três, *Construção da história*, diz respeito à criação da narrativa desde a concepção do seu cerne. Aqui as personagens e escolhas de ambiente começam a ser explanados para esboços de *storyboard* e produção do *animatic*. Essa exposição inicial permite o planejamento da pré-produção, que é o capítulo quatro.

No capítulo quatro, *Planejamento*, toma-se nota da viabilidade das ações a partir dos preços e prazos, as medidas necessárias para organização de datas e as soluções para viabilizar a pesquisa e compra de materiais com o orçamento disponível.

No capítulo cinco, *Experimentações: escolhas e procedimentos*, é apresentada a forma como as escolhas surgiram, quais as inspirações e quadros de referências imagéticas, as técnicas selecionadas, a experimentação na boneca e o processo de produção da música.

O sexto capítulo contém as *Considerações finais*, agregando observações sobre a produção e pesquisa deste projeto. O sétimo capítulo aborda as *Referências* de todo o trabalho, livros, filmes e sites. Por último, no oitavo capítulo, estão os *Anexos*, indicados em nota ao longo do texto.

1.1 Problema de pesquisa

Apesar da abundância de técnicas, modos de se produzir animações e a facilidade proporcionada pela tecnologia, é sempre um desafio saber como e por onde dar os primeiros passos. É um longo caminho a ser percorrido, desde a pesquisa de material bibliográfico para a história até a produção e pós-produção da animação.

Este trabalho inicia seu questionamento em: como contar a história? De modo mais específico: como contar uma história animada a partir do diálogo entre os conceitos de Jung de Individuação, do Arquétipo da Sombra e o mito de Perséfone?

A partir dessa pergunta, desdobra-se outra questão em relação a como executar a história animada proposta neste trabalho: qual é a melhor técnica ou materiais para que ela seja produzida?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo geral

O objetivo deste trabalho é pré-produzir uma animação que reimagine o mito de Perséfone relacionando-o com os conceitos de Individuação e Arquétipo da Sombra de Jung.

1.2.2 Objetivo específico

- Pesquisar os conceitos de Jung de Arquétipo, Sombra e Individuação e o mito de Perséfone.
- Elaborar uma história relacionando os conceitos com o mito.
- Determinar as melhores técnicas para produção da animação.
- Testar os materiais para produção da protagonista.

1.3 Justificativa

Apesar de segundo a ABCA, Associação Brasileira de Cinema de Animação, o Cinema de Animação Brasileiro mergulha num fértil período de desenvolvimento – graças a um número crescente de profissionais, técnicas, estilos e temas, gerando um volume cada vez maior de filmes de qualidade internacional – o número de pesquisas acadêmicas relacionadas ao tema ainda não corresponde ao volume das produções do mercado.

Na Universidade de Brasília (UnB), o estudo do cinema e suas linguagens pertencem à área da Comunicação. Nesse sentido, a pesquisa em Animação como linguagem cinematográfica poderia ser expandida dentro da Faculdade de Comunicação. No entanto, investigando as produções acadêmicas que constam na BDM, biblioteca digital de monografias da UnB, encontram-se 35 monografias sobre o tema, sendo destas apenas 13 da Faculdade de Comunicação.

Em relação aos títulos da Biblioteca Central da UnB, encontram-se 96 ao todo sobre animação, incluso 65 livros, 17 dissertações, 1 monografia de pós-graduação e 1 tese de doutorado. Dentre as dissertações, apenas duas foram produzidas na Faculdade de Comunicação e nenhuma monografia de pós-graduação ou tese de doutorado foi realizada na FAC. Observa-se que a produção sobre Animação na área de Comunicação tende a cair significativamente à medida que se avançam as etapas acadêmicas.

Ademais, a Universidade é o local mais propício e adequado para experimentação, pois tem-se estrutura, apoio e maior tempo para produzir. Diferente do mercado, que demanda peças publicitárias e audiovisuais em tempo recorde, deixando de lado a pesquisa aprofundada e testes de técnicas e linguagens. Este trabalho é, ainda, um convite para que mais pessoas produzam e experimentem na área de Animação na FAC/UnB e demais universidades do Brasil.

1.4 Metodologia

Os métodos para criação deste trabalho foram divididos em duas etapas: método de pesquisa e o método de trabalho. A primeira parte consiste na metodologia teórica que embasa os processos de produção do produto e a segunda aborda as etapas de construção desta memória.

1.4.1 Método de pesquisa

A abordagem metodológica de pesquisa caracteriza-se como bibliográfica, filmográfica e imagética. Segundo Gil (1999, apud RAUPP; BEUREN, 2006), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida perante material já elaborado, como livros, artigos científicos, publicações avulsas, teses e outros.

Para este trabalho foram pesquisados primeiramente os temas Sombra, Arquétipo, Individuação, Mito, Mitologia Grega e o Mito de Perséfone e dessa busca foram selecionadas duas palavras-chave para a pesquisa de imagem e filme. Para composição da bibliografia foram escolhidos conteúdos, livros, artigos e dissertações que pudessem contribuir para a conceituação teórica, construção de narrativa, *storyline* e roteiro, estética dos personagens, poética dos elementos e técnicas de produção.

Seguindo os procedimentos apontados por Miotto e Lima (2007) em seu ensaio “... a pesquisa bibliográfica implica em um conjunto ordenado de procedimentos de busca por soluções, atento ao objeto de estudo, e que por isso não pode ser aleatório”, aplicamos esta noção à análise filmográfica e imagética. Assim, o conteúdo elegido colaborou para a construção da história pesquisado de forma não aleatória, pois a pesquisa partiu de duas palavras-chave – Sombra e Mito de Perséfone – a fim entender o código e imaginário audiovisual.

A partir do visionamento deste material e observado o uso recorrente de alguns elementos – como cor, som e representação das personagens – e com a revisão bibliográfica sobre o tema, pode-se dar início ao desenvolvimento da produção da história e experimentação.

1.4.2 Método de trabalho

O Método de Trabalho aborda o processo do *fazer* (as etapas de produção) e está dividido em quatro partes. A primeira frente trata sobre o **planejamento**, apresentando o cronograma e os preços, ou seja, a viabilidade do projeto (ver capítulo *Planejamento*). Já a segunda parte foi baseado na escolha **técnica** para produção, a terceira fala sobre a **estética** para elaboração do conceito visual e a quarta frente é a **experimentação** desses materiais (esses últimos contidos no capítulo *Experimentações: escolhas e procedimentos*).

Antes de abordar sobre cada uma delas, a pré-produção foi iniciada com algumas definições. Quando determinado o núcleo da história por meio da pesquisa bibliográfica, foram selecionados conceitos estéticos. Para tanto, inicialmente fez-se uma pesquisa visual fílmica e imagética, com palavras-chave definidas previamente na etapa bibliográfica. Essa parte, apesar de ser uma definição anterior, também está contida na etapa estética da divisão do método do trabalho.

Em primeiro lugar, foram assistidos cinco filmes de animação diretamente ligados à palavra-chave Perséfone e vinte filmes de linguagens cinematográficas variadas a partir das palavras-chave “Mito de Perséfone e Sombra”. Nesses filmes, foram avaliados principalmente as cores, figurino, comportamento das personagens, os ambientes, a transição de Core para Perséfone e como o imaginário simbólico cinematográfico interpreta esta transição. O Mito de Pérsefone foi “descoberto” pela autora durante uma busca auto-investigativa e nesta busca foram percebidos tanto aspectos pessoais quanto aspectos universais, arquetípicos.

A parte estética do método de trabalho aborda a pesquisa de imagens relacionadas ao tema para criar quadros de paletas de cores e começar a pensar em “quem” seria esta personagem e também o antagonista, seus figurinos e feições. Após a criação dos quadros, as personagens foram desenhadas diversas vezes e com materiais variados, até que fossem compatíveis com a proposta do filme e a confecção dos mesmos. Imagens de escolas de arte que remetessem a Grécia, Roma, seus valores, mitologia, penteados e roupas foram pesquisados em livros de história da arte e história da indumentária, assim como formatos de rostos e corpos em estátuas gregas e romanas.

Criou-se painéis de referências visuais para representação do conceito visual, também conhecidos como *mood boards*, para cada cenário e foram vistos vídeos em que a natureza fosse semelhante ao proposto na história. Após ter uma imagem clara do que seria cada cenário, esses foram pintados com tinta acrílica. Também foram consultados livros de história da arte (Gombrich) e de simbologia e poética material (Chevalier e Bachelard) para entender a sensação dos ambientes e a relação das cores.

Depois de definida a estética e paleta de cores para o trabalho, foi realizada uma pesquisa de preço tanto em lojas físicas quanto virtuais para obter o melhor orçamento e benefício. Concomitantemente, foi feita a pesquisa sobre as técnicas na qual materiais bibliográficos, vídeos e pessoas com experiência na área foram consultadas, sendo, por fim, a escolha das técnicas baseada na pesquisa em questão e gosto pessoal da autora.

O processo de criação em *stop-motion*, por ser trabalhoso, perseverante e árduo, demanda que o criador esteja muito próximo da sua criação. Para a autora do projeto o *stop-motion* com bonecos intensifica esta proximidade e o envolvimento com aquilo que se está produzindo. A carga emocional que se aplica na produção minuciosa da elaboração da personagem até vê-la “viva”, dá o sentido de *anima*, de alma.

Quando decididos técnica e estética, pôde-se elaborar um cronograma de atividades para todo o trabalho ocorrer dentro do tempo previsto até a data da entrega do projeto. Posteriormente, a partir das datas estabelecidas no cronograma, foi elaborado o *storyboard*, confeccionado em uma versão à mão e outras duas digitais (uma no programa *StoryboardPro* e outra no programa *Photoshop CS6* e o *animatic*, animado no *Premiere Pro CS6*. Esboços e pinturas foram feitas digitalmente através do *Photoshop* e manualmente com técnicas diversas. A música e sonoplastia são de Mathews Vinicius, um compositor externo ao trabalho, e foi produzida com o programa *Finale 2014*. Experimentos com materiais diferentes para a produção da boneca em *stop-motion* da personagem principal também foram realizados.

1.5 Quadro referencial teórico

Esta etapa divide-se em duas partes. A primeira diz respeito ao referencial teórico para concepção da ideia e construção da história, enquanto a segunda aborda o fazer do trabalho e a experimentações de técnicas para produção do mesmo. A construção conceitual da animação foi subdividida em algumas etapas: criação da história e conceito, técnica, fundamentos e estrutura.

A criação da história foi baseada no Arquétipo da Sombra, Processo de Individuação e do mito de Perséfone. Os autores estudados para análise junguiana foram Carl Gustav Jung, Connie Zweig e Jeremiah Abrams. Para pesquisa do mito de Perséfone foram revisados Jaa Torano, Ordep Serra, Junito Brandão e Karl Kerényi. E para a ponte entre os conceitos junguianos e o mito de Perséfone, foi realizada a leitura de Amanda Rosa de Bittencourt, e Ana Célia Souza no livro organizado por Maria Alvarenga.

Da obra de Jung foram usados os títulos *O eu e o inconsciente* (2008), *Os arquétipos e o inconsciente coletivo* (2012), *Tipos Psicológicos* (2009), *Psicologia do Inconsciente* (1980) e *Aion: Estudos sobre o simbolismo do si-mesmo* (1982), nos quais o autor traz os conceitos de

Inconsciente Coletivo, Arquétipo, Individuação e Sombra. Como forma de complemento, foi utilizado o livro dos junguianos Connie Zweig e Jeremiah Abrams, *Ao encontro da Sombra* (1999), que fala especificamente sobre a sombra e suas diferentes formas de se mostrar.

Para identificar os mitos em diferentes versões, foram pesquisados livros clássicos da mitologia grega, como a *Teogonia* traduzida e comentada por Jaa Torano de 1995 e o *II hino Homérico a Deméter* com tradução, introdução e notas de Ordep Serra de 2009. Já para apoio e consulta etimológica foram vistos os dois volumes, de A-I e J-Z, do *Dicionário mítico-etimológico da mitologia grega* de Junito Brandão (1991) e de Karl Kerényi *Os Deuses Gregos* (1998).

Para construir a relação entre o mito e os conceitos de junguianos utilizou-se como base o artigo de Amanda Rosa de Bittencourt da PUC do Rio Grande do Sul no qual a autora faz uma análise do mito de Perséfone no romance de Heloísa Seixá, relacionando a obra à temática junguiana. Complementando este ciclo de pensar a produção da história que será parte do roteiro da animação, temos a organização de Alvarenga com *Mitologia Simbólica: estruturas da psique e regências míticas* (2010), livro que faz um apanhado geral sobre o tema dos mitos, sua estrutura e psique, na seção escrita por Ana Célia Souza a iniciação de Coré-Perséfone é detalhada.

Para criação da história e início da pesquisa simbólica, contamos com auxílio de Doc Comparato, Bachelard e Chevalier. Doc Comparato em seu livro *Da criação ao Roteiro* (1995), auxilia na parte de produção do roteiro e argumento, já Bachelard com sua obra noturna, as *Poéticas*, auxilia na construção do sentido poético das matérias escolhidas no roteiro. Pensando a estética e simbologia dos elementos que irão compor a história, Jean Chevalier com seu *Dicionário de Símbolos* (1988) apresenta o significado simbólico de mitos, figuras, cores, costumes e outros.

Quanto à experimentação, Charles Júnior, Raquel Coelho e Barbosa Júnior, Richard Williams com o *Manual de Animação* (2016), Flávio Gomes de Oliveira introduzem o tema de animação. Já Flávio Gomes de Oliveira (2016) e Giovana Belico Cária Guimarães (2012) contribuem para produção em *stop motion*.

Para composição da estética visual como percepção e sensação visual da animação, as autoras Ursula de Carvalho Silva e Ana Célia Souza contextualizam as escolhas de figurino, assim como Gombrich (1985) e Jallageas (2015) embasam decisões de iluminação, de cenário e ambiência, localizando-as na História da Arte.

O quadro de conceitos, noções e autores será revisitado e estudado dentro do corpo deste trabalho nas respectivas seções de cada um. A primeira parte – sobre conceituação e formulação da história – será revista nos capítulos dois e três, já a produção e experimentação de técnicas no capítulo quatro.

2. CONCEITOS

Este capítulo é destinado a apresentar e relacionar os conceitos base utilizados para a produção do projeto, sendo a pesquisa e revisão desses o primeiro passo para a construção da história. Os conceitos estão divididos em três blocos: o primeiro aborda Arquétipo, Sombra e Individuação, o segundo fala do Mito e do Mito de Perséfone e o terceiro é sobre Perséfone e a Individuação – interligando os dois primeiros blocos, o que é fundamental para próximo capítulo.

2.1 Arquétipo, Sombra e Individuação¹

Nem tudo é acessível na psique² humana, grande parte do que conseguimos imaginar e das imagens que conseguimos ter de nós mesmo e dos outros são uma parte limitada de nossas mentes. Essas imagens estão restritas ao *consciente* – que é onde habita o *eu* e o que advém deste – no entanto existe um lugar que não temos acesso ou é bastante difícil de entrar em contato, que é onde estão as imagens dos sonhos, imagens míticas e os *arquétipos*: o *inconsciente*.

Para Jung³ (2009) consciente e inconsciente são o limite de cada um na psique humana. Tudo o que não está relacionado com o eu de modo perceptível e abrange todos os conteúdos ou processos psíquicos que não são conscientes está contido no inconsciente. O inconsciente por sua vez está dividido em duas partes: o *inconsciente pessoal* e o *inconsciente coletivo*.

O *inconsciente pessoal* e *coletivo* se diferem quanto ao seu nível de acessibilidade e profundidade, o *inconsciente pessoal* é uma camada mais ou menos superficial do inconsciente formada por experiências pessoais (JUNG 2012) e *inconsciente coletivo* é uma camada profunda e inata, formada por arquétipos. Segundo o autor: “Os conteúdos do inconsciente pessoal são principalmente os complexos de tonalidade emocional, que constituem a intimidade pessoal da vida anímica. Os conteúdos do inconsciente coletivo, por outro lado são chamados de arquétipos.” (JUNG, 2012, p. 12)

¹ Arquétipo, Sombra e Individuação são conceitos-chave do capítulo, no entanto para entender o arquétipo da sombra, assim como o processo de individuação, é necessário a explicação de outras noções junguianas, como inconsciente, eu, persona, self, si-mesmo.

² Processos psíquicos. Podem ser tanto conscientes quanto inconsciente (Jung, 2009).

³ Carl Gustav Jung nasceu em Kesswil, Suíça. em 1875. Formou-se em medicina em 1900, na Universidade da Basileia. Foi colaborador próximo de Sigmund Freud, de quem se afastou anos mais tarde. (...) Jung morreu anos mais tarde em 1961, na cidade de Küsnacht, aos 85 anos (Jung, 2012).

Os *arquétipos*⁴, segundo Jung, são impressões gravadas pela repetição e reações subjetivas, sendo uma aptidão adquirida pela psique humana. Para o autor, “reproduzir constantemente as mesmas ideias míticas, se não as mesmas, pelo menos parecidas” (JUNG, 1980, p. 62). Assim eles:

[...] são as formas mais antigas e universais da imaginação humana. São simultaneamente sentimento e pensamento. Têm como que vida própria, independente, mais ou menos como a das almas parciais, fáceis de serem encontradas nos sistemas filosóficos ou gnósticos, apoiados nas percepções do inconsciente como fonte de conhecimento. (JUNG, 1980, p. 62)

Os *arquétipos* são passados pelas gerações (JUNG, 2012) como genes e seu conteúdo pertence ao *inconsciente coletivo*, podendo ser modificado através da percepção, conscientização e *individuação*, que varia de acordo com a consciência individual na qual se manifesta. Cada uma das principais estruturas da personalidade (eu, persona, sombra, anima, animus e o self) são *arquétipos* que, quando individuados, expressam-se de maneiras sutis e complexas. A seguir os conteúdos destas estruturas da personalidade serão explanados.

À estrutura consciente da psique dá-se o nome de *eu*⁵ (JUNG, 1982) e por ela perpassam todos os atos conscientes da pessoa. O *eu* estabelece o limite entre o conhecido e o desconhecido, ou seja, entre a consciência e o inconsciente. O *eu* protege a parte consciente da psique e somos levados a crer que ele é o centro desta, considerando todos os elementos que emergem do inconsciente como perigosos. Assim, desde a infância (ZWEIG; ABRAMS, 1999) produzimos uma máscara consciente para sermos aceitos pelos outros e por nossa consciência, que é a *persona*.

O conceito do “eu” fala antes de tudo sobre os limites do sujeito (JUNG, 1982), que sempre alcança seu limite no âmbito do desconhecido, que é composto por tudo aquilo que não queremos ver ou ignoramos e não possui qualquer relação com o que foi construído dentro do âmbito consciente. Nele se encontram as outras estruturas da personalidade, sombra e anima-animus.

A *sombra* é a figura mais acessível ao contato (JUNG, 1982), pois ela é formada por experiências do *inconsciente pessoal* que podem ser apreendidas com maior facilidade, mas o *eu* prefere esconder da personalidade. A *sombra* representa um embate moral que desafia o “eu”, pois é difícil ter conhecimento desta realidade desagradável sobre si mesmo.

⁴ Em primeiro momento Jung denomina os arquétipos de “imagens primordiais”, já no ensaio *Psicologia do inconsciente* (JUNG, 1980) passa a chamá-los de arquétipo e adota formalmente este conceito em *Os arquétipos e o Inconsciente Coletivo* (JUNG, 2012).

⁵ Há leituras em que Jung se refere a essa estrutura tanto como “eu” ou como “ego”, as duas são a mesma estrutura da psique.

A sombra pessoal contém, portanto, todos os tipos de potencialidades não-desenvolvidas e não-expressas. Ela é aquela parte do inconsciente que complementa o ego e representa as características que a personalidade consciente recusa-se a admitir e, portanto, negligencia, esquece e enterra... até redescobri-las em confrontos desagradáveis com os outros. (ZWEIG; ABRAMS, 1999 p. 17)

No entanto, a tomada de consciência da *sombra* é base indispensável para qualquer tipo de autoconhecimento, pois “o encontro consigo mesmo significa, antes de mais nada, o encontro com a própria sombra” (JUNG, 2012, p. 30). O objetivo do encontro com a *sombra* é desenvolver um relacionamento progressivo com ela e expandir o nosso senso do *eu* alcançando o equilíbrio entre a unilateralidade das nossas atitudes conscientes e as nossas profundezas inconscientes (ZWEIG; ABRAMS, 1999). A *sombra* é a porta para alcançarmos as camadas do inconsciente.

A *sombra* é um desfiladeiro doloroso (JUNG, 2012) que não poupa quem deseja descê-lo. Quando o indivíduo confronta sua sombra ele:

[...] fica mais ou menos horrorizado. Alguns dos nossos sistemas egocêntricos de defesa necessariamente se rompem ou se diluem, O resultado pode ser uma depressão temporária ou um enevoamento da consciência. Jung comparou o processo de integração — que ele chamou de individuação — ao processo da alquimia. Um dos estágios da alquimia é a melanose, quando tudo enegrece dentro do vaso que contém os elementos alquímicos. Mas esse estágio de enegrecimento é absolutamente essencial. Jung disse que ele representa o primeiro contato com o inconsciente, que é sempre o contato com a sombra. O ego encara isso como uma espécie de derrota. (ZWEIG; ABRAMS, *Ao encontro da sombra*, 1999, p. 46)

Um dos nomes que a *sombra* recebe é “noite escura da alma” – etapa dolorosa em que o indivíduo se depara com a parte de si que não quer ver e nem que vejam, ou que seu *eu* não é capaz de assimilar como parte integrante de si, mas é essencial encará-la de frente para conhecer-se. A *sombra* fala sobre o que escondemos de nós mesmos e o contato com ela dá início ao *processo de individuação*, que significa:

[...] tornar-se um ser único, na medida em que por "individualidade" entendermos nossa singularidade mais íntima, última e incomparável, significando também que nos tornamos o nosso próprio si-mesmo. Podemos pois traduzir "individuação" como "tornar-se si-mesmo" (Verselbstung) ou "o realizar-se do si-mesmo" (Selbstverwirklichung). (JUNG, 2008, p. 60)

A meta da *individuação* (JUNG, 2008) é de descartar os invólucros falsos da *persona* pois através desta o homem quer se esconde atrás de uma máscara, uma muralha protetora. Quando

individuado ou ao concluir a *individuação* o ser chega ao *self* ou *si-mesmo* que é a totalidade das estruturas da personalidade. Ao alcançar o *si-mesmo* este não substitui o *eu*, mas o inclui. O *eu* tem o papel de separar conteúdos conscientes dos inconscientes e assimilar o inconsciente.

Assim, após passar pelo primeiro estágio, a *sombra*, o processo rumo ao autoconhecimento ou *si-mesmo* é longo. O problema da *persona* e o encontro com a *sombra* não é grande frente a descoberta e confronto com as outras estruturas da personalidade, como a *anima-animus*. Estas questões, no entanto, não serão abordadas no presente trabalho.

2.2 Mito de Perséfone

A partir da discussão acima sobre os *arquétipos* podemos pensar o mito. Os arquétipos não se resumem às estruturas da psique, são imagens primordiais que circundam a vida do ser humano. A exemplo, temos a figura da mãe – contemplando todas as suas variações, desde a criadora até a deusas da morte e da vida –, o herói, o velho sábio, a velha sábia ou velha bruxa, dentre inúmeras outras que podemos encontrar em filmes, nos jogos de cartas e no cotidiano, caso *mergulharmos nas imagens*⁶. O arquétipo traz em si a insensidão de possibilidades da imagem, suas inúmeras facetas, reduzi-lo a uma parte ou transformar o todo em um ponto é criar um estereótipo.

Por meio do mito e do pensamento mítico-poético o ser humano expressa o arquétipo. Para Chevalier e Gheerbrant (1988, p. 19), os mitos apresentam-se como:

[...] transposições dramáticas desses arquétipos, esquemas e símbolos, ou como composições de conjunto, epopéias, narrativas, gêneses, teogonias, gigantomaquias, que já começam a deixar entrever um processo de racionalização. Mircea Eliade vê no mito *o modelo arquetípico para todas as criações, seja qual for o plano no qual elas se desenrolam: biológico, psicológico, espiritual. A função do mito é a de fixar os modelos exemplares de todas as ações humanas significativas* (ELIT, 345). O mito aparecerá como um teatro de lutas interiores e exteriores a que o homem se entrega no caminho de sua evolução, na conquista de sua personalidade. O mito condensa, numa só história, uma multiplicidade de situações análogas; mais além de suas imagens movimentadas e coloridas como desenhos animados, permite a descoberta de tipos de relações constantes, i.e., de estruturas. (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1988. p. XIX)

⁶ In Hilmann, 2010. Conceito de Hilmann para imaginar as imagens em profundidade, imaginá-las e reimaginá-las no cotidiano, para além de sua superfície.

Essas estruturas das quais os autores falam são qualificadas como *esquizomorfas*, *heterogeneizantes* e *isomorfas ou homogeneizantes* (CHEVALIER; GHEEBRANT, 1988). A esquizomorfa é a identificação com os deuses e com os heróis imaginários que conduz a uma espécie de alienação (DURAND, 1984 Apud CHEVALIER; GHEEBRANT, 1988). A *heterogeneizante* torna o sujeito semelhante ao *outro*, ao objeto da imagem, a identificá-lo a esse mundo imaginário e separá-lo do real. (S. Lupasco.). E a *isomorfa ou homogeneizante* é a integração dos valores simbólicos, expressos através das estruturas do imaginário, favorece a individuação ou o desenvolvimento harmonioso do sujeito que torna-se *ele próprio*, ou invés de alienar-se em um herói. Este trabalho aborda a relação *isomorfa* ou *homogeneizante* com o mito.

Grande parte dos mitos trazem como tema a *transformação*, que pode ser tanto feminina quanto masculina. As duas se diferem primeiramente, e talvez de forma mais visível nas tradições antigas, pelas condições biológicas pelas quais o corpo feminino e o corpo masculino passam. O corpo feminino é marcado por vários rituais iniciáticos sangrentos (ALVARENGA, 2010, p. 313) “menarca, raptó (primeira relação sexual), parto e menopausa – e se atualiza de forma a integrar polaridades diversas, complementares e opostas no sentido de vivenciar todos os potenciais arquétipos constituintes da totalidade do feminino”.

Core/Perséfone⁷, deusa do panteão grego, percorre esse caminho iniciático de transformação feminina. Ela é iniciada quando raptada por seu tio Hades e levada ao Mundo Inferior, passando ao longo de sua vida pelos outros ritos iniciáticos (ALVARENGA, 2010). O mito sobre seu raptó corresponde ao primeiro rito iniciático.

O mito de Perséfone⁸ (*figura 1*) narra que ela brincava colhendo flores, distante de sua mãe, a deusa Deméter⁹. Há versões do mito em que Perséfone está com Atenas e Ártemis e as três nesse

⁷ Perséfone, apresenta-se, na realidade, em grego, com várias formas gráficas. Estas mostram a dificuldade que os helenos tiveram em adaptar o nome da deusa, que é certamente empréstimo a um substrato, uma vez que todas as hipóteses etimológicas não convencem. (...) Perséfone seria uma espécie de derivado de parthénos e significaria a “Virgem”. A catábese (a descida) e a anábase (a subida, o retorno) de Perséfone provocaram a instituição dos célebres Mistérios de Elêusis. A esposa de Plutão ou Hades aparece ainda no mito de Hércules, Teseu e Piríto, mas sobretudo no de Orfeu e no Orfismo. Relata-se que Perséfone, guardiã do lindíssimo Adônis, a pedido de Afrodite, se apaixonou por ele, devendo dividir o tempo entre o Hades e a Terra. BRANDÃO, 1991, p. 268-269

⁸ A história é narrada no presente trabalho a partir da leitura de *Teogonia* (1995) e *II Hino a Deméter* (2009), além de outras leituras complementares sobre o mito em questão descritas na bibliografia. A história é primordialmente contada como de Deméter, a perda de Deméter de seu filha.

⁹ Filha de Crono e Réia, a deusa maternal da Terra pertence à segunda geração divina dos deuses olímpicos. Distante de Géia, a Terra concebida como elemento cosmogônico, Deméter é a divindade da terra cultivada. Deusa essencialmente do trigo, seu culto era levado muito a sério por todos os helenos. (BRANDÃO, 1991, p. 271)

momento são deusas virgens ou Core¹⁰ e em outras versões ela está com as Oceânidas, ninfas filhas de Oceano. Gaia, avó de Perséfone, cria uma flor de Narciso para surpreender a neta e a garota, encantada com a flor, vai colhê-la. É quando a terra se abre e Hades surge do mundo subterrâneo em sua carruagem de cavalos negros e rapta Perséfone, levando-a para o Mundo Inferior ou Reino de Hades. Deméter não sabia de nada enquanto Zeus, Gaia e Hades eram aliados nesse plano. Hécate a ouviu, Hélios viu o ocorrido e ambos ajudam a mãe a chegar à verdade. Deméter fica deprimida quando descobre que sua filha estava no Hades.

Em uma das versões do mito, Deméter veio para o mundo dos homens e não parava de chorar, até que duas crianças a amparam e a levam para casa, onde passa a ser babá das duas e do bebê que havia recém-nascido. Ela se afeiçoa muito ao bebê e faz, secretamente, libações ao fogo para torná-lo imortal. Deméter é descoberta pela mãe da criança e não consegue finalizar seu plano, se revelando como deusa e exigindo que se construa o Santuário de Elêusis.

Em outra versão, enquanto Deméter não parava de chorar, Baubo mostra sua vulva e ela finalmente ri. Renovada com as forças femininas, Deméter vai até o Olimpo onde está Zeus e exige o resgate e retorno de Perséfone e caso isto não ocorresse ela se recusaria fornecer grãos à Terra. Zeus fica preocupado com os homens e as homenagens que eles deixariam de prestar aos deuses e então envia Hermes ao Mundo Inferior para trazer Perséfone de volta e acalmar Deméter. Quando Perséfone retorna, descobre-se que ela ingeriu sementes de romã enquanto estava em Hades, o que a impede de ficar no Olimpo. Zeus, aconselhado pela mãe Réa, decide que Perséfone deve passar um terço do ano (ou metade em algumas versões), no Hades e voltar para sua mãe na primavera. Conhecido como o Mistério de Elêusis, a história do eterno retorno de Perséfone que renova a vida na Terra é um tema central na mitologia e muitas vezes considerado o mais importante ritual da Grécia antiga.

O tema do renascimento (JUNG, 2012) é retratado no mundo inteiro e inúmeros mitos se referem a este evento de diversas formas, muitas vezes ligando-o, como o mito de Perséfone, à

¹⁰ Core é o feminino de kóros “jovem”, “o jovem, a jovem”. Core é pois “a Jovem”. A o contrário de kóros, bastante raro em grego por causa da ocorrência de neanías, “jovem” e país, “menino”, kóre é usual em jônino-ático, com sentido de “filha, jovem”, aparecendo muitas vezes como equivalente de thygáter, “filha”, mas raramente pathérnos, “virgem”. Em sentido lato, o termo é empregado para traduzir “boneca, pupila do olho”, porque nela se vê uma pequena imagem” e, em arquitetura, “estátua feminina” particularmente as Cariátides, *DELG.*, p. 567-568. (Ver BRANDÃO, 1991, p. 237).

vida vegetal, os ciclos das estações e a própria vida humana. Pela sua constância e repetição, o renascimento, e o eterno retorno e a própria transformação são *arquétipos*.

O mito do rapto de Perséfone tem sido bastante explorado na área de psicologia pela sua riqueza arquetípica. Nele encontramos a relação de seus vários personagens, cada um podendo ser observado em relação com o outro por perspectivas diferentes e infinitas. Para construção da história deste trabalho a relação observada e analisada é a individuação de Perséfone e sua relação com Hades¹¹, sendo Hades um espaço e o rapto um encontro com a *sombra*.



Figura 1 – *O Rapto de Perséfone* de Gian Lorenzo Bernini, dimensões: 2m e 25cm, material: mármore. Obra do Período Renascentista (1621-1622)

¹¹ Por significar, em etimologia popular, o *Invisível*, o nome Hades (que também lhe significa o reino) é raramente proferido: o deus era tão temido, que não o nomeavam por medo de lhe excitar a cólera. Normalmente é invocado por meio de eufemismos, sendo os mais comuns Eudoneu e *Plutão*, “o rico”, “riqueza, abundância”, ou do nome próprio deus dispensador da “abundância de bens. (BRANDÃO, 1991, p. 475-476) Esta riqueza pode ser entendida como a riqueza do inconsciente.

2.3 Perséfone e a individuação

Core/Perséfone passa por todas as fases do ritual iniciático feminino, começando pelo rito narrado, seu rapto, e seguindo-se da união com Zeus ctônico, o nascimento de Dionísio Zagreu e, quando termina sua jornada, a deusa tem como sua companheira Hécate, que representa simbolicamente a mulher menopausada. Este trabalho refere-se a fase inicial de Perséfone, quando ainda é denominada Core, apenas menina, e o começo de sua primeira transformação.

Na jornada de Perséfone, o primeiro estágio da individuação se dá com o rapto por Hades, que é tanto uma personificação quanto um espaço, é o reino dos mortos e está escondido debaixo da terra. Ele também pode ser associado ao inconsciente, “a descida aos Ínferos, simbolicamente, pode ser entendida como um movimento em direção ao inconsciente, a um processo de ensimesmamento busca pela reflexão, valores, totalidade” (ALVARENGA, 2010, p. 314). Assim Perséfone tem contato com a primeira camada do inconsciente, seu *inconsciente pessoal*.

Core é uma menina ingênua, a “que não sabe”, e por este motivo não vai até o Hades por conta própria. Ela é raptada, com o consentimento de sua avó, Gaia, e de seu pai, Zeus. Gaia põe um narciso¹² (ALVARENGA, 2010, p. 313) “o chamado do *self*” para que a menina fosse até lá e se iniciasse, abrisse as portas para experimentar as camadas mais profundas do inconsciente e (ALVARENGA, 2010, p. 323) “assim, no reino dos Ínferos, *Perséfone* faz sua jornada heroica, é iniciada nos grandes mistérios eleusinos, da vida e da morte, do inconsciente e da consciência”.

Segundo Calasso (1990), *Coré* significa também “pupila”, “a parte mais excelente do olho, não apenas por ser aquela que vê, mas também porque aquele que olha encontra no olho do outro a si mesmo” (p.146). *Coré* estava estendendo a mão para colher aquele olhar - a flor de narciso - e foi colhida por *Hades*. Na pupila de *Hades* viu-se a si própria (Calasso, 1990). *Coré* faz sua catábase em busca de si mesma, vê-se refletida no olhar do invisível, do inconsciente, do sombrio representado por Hades. (ALVARENGA, 2010, p. 314)

Gaia e Zeus, que representam a avó e o pai individualizados, sabiam da necessidade e importância do processo de Core tanto para ela quanto para sua mãe. Até então Core (ALVARENGA, 2010) fora apenas mera extensão da grande deusa-mãe Deméter, porém ao descer aos Ínferos ocorre o primeiro passo da *individuação*. Core não mais retornará: morre enquanto

¹² Etimologicamente, narciso em grego é *Nárkissos*, com o significado de entorpecimento, torpor, simbolizando a vivência de morte, pois *Tánatos* (*Thánatos*, do grego, “morrer”, ocultar-se, ser como sombra) e *Hipnos* (*Hýpnos*, do grego, aquietar-se, dormir”, e *Somnus*, do latim) são irmão gêmeos. A flor narciso cresce em locais úmidos, ligando-a aos símbolos das águas e dos ritmos sazonais, e, por conseguinte, da fecundidade. (...) Assim, tal símbolo adquire um significado polivalente: morte-sono-renascimento (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1990, p. 314)

criança, meiguice e inocência, morre a menina e retorna a mulher *Perséfone*. O retorno formará a totalidade Core-Perséfone-Deméter – a virgem, a mãe e a anciã.

O processo de individuação de Corê perpassa os opostos pela busca psicológica de integridade no mundo infernal onde o equilíbrio se encontra. Ali seria o ambiente em que a menina decidiria se comeria da romã, se perderia a sua inocência virginal como Corê e aceitaria ser Perséfone. (BITTENCOURT, 2013, p. 8)

Quase nada do que ocorre com Perséfone no Hades é relatado. A partir da descida ao submundo as narrativas mitológicas focam na dor de Deméter e na sua busca por saber o que aconteceu com a filha. O mito trata o ocorrido dentro do Hades como algo que deve ser mantido em silêncio e, de acordo com Woolger e Woolger (2007 apud BITTENCOURT, 2013, p. 8), “isso não é uma coincidência, trata-se de um mistério, do grego *myen*, revelado apenas pelos iniciados”. Core adentra no inconsciente rumo ao seu nome próprio e esse mistério, segundo Eliade (2000):

Principia com a separação do neófito de sua família. Ele vive agora já não no ventre materno, como antes de seu nascimento biológico, mas na noite cósmica, na expectativa da “aurora”, isto é, da criação. Os iniciados recebem outros nomes que serão, daí em frente os seus verdadeiros nomes (p. 212-213), e no mito em questão, o nome é *Perséfone*. (Apud ALVARENGA, 2010, p. 322)

No início da jornada de Core rumo ao seu nome estão suas *sombras*, na superfície do inconsciente. Esta é a fase da melanose na alquimia ou a noite escura da alma (JUNG, 2012). A *sombra* no mito de Perséfone é pessoal, mas nada impede de ser observada e analisada através do aspecto de sombra coletiva. No romance de Heloísa Seixas, *O diário de Perséfone*¹³, a autora enxerga as sombras, com a permissão mitopoética, como as Erínias, que são vistas numa perspectiva de *sombra pessoal*. O presente trabalho segue a mesma interpretação.

Entre comer ou não a romã, “meus lábios ardiam de secura, meu corpo reclamava por um grão – mas eu precisava resistir.” (SEIXAS, 1998, p. 104), Perséfone se depara com as Erínias, ou comumente chamadas de Fúrias, “Eu ouvia risadas. [...] E, no segundo seguinte, fui invadida pela presença. [...] Ela estava ali. Ou melhor, elas estavam. As Erínias terríveis.” (SEIXAS, 1998, p. 105 apud BITTENCOURT, 2013, p. 9)

¹³ Diário de Perséfone é descrito, na sinopse do livro, como um romance que tem por tema a solidão de três personagens que viajam em busca respostas para os seus conflitos. Talvez não se cruzem, mas mudarão as vidas uns dos outros. (...) o conjunto que envolve a demanda das personagens vai além da solidão. Trata-se, antes, da busca do entendimento de si-mesmo, de respostas, de aprendizados, de descobertas únicas e essenciais a todo ser humano. (BITTENCOURT, 2013, p. 2)

Na mitologia grega as Erínias (*figura 2*) são deusas violentas, encarnam forças primitivas e não reconhecem nem obedecem aos “Olímpicos” (BRANDÃO, 1991). De acordo com a Teogonia de Hesíodo, as Erínias nasceram do sangue caído de Urano sobre Géa, quando Crono cortou seus testículos. Também consideradas Deusas Cinzentas¹⁴ (KERENYI, 1988) – além das Moiras e das Gréias – e velhas: mais velhas que os deuses que chegaram ao poder com Zeus. Estas deusas moravam debaixo da terra, no Mundo Subterrâneo. (KERENYI, 1988, p.49) “uma delas chamava-se Alecto, ‘a que nunca acaba’; o nome da segunda, Tisífone, contém a palavra *tisis*, retaliação; e o da terceira, Megeira, significa raiva invejosa”.



Figura 2 – Megaera, Alecto and Tisiphone (Canto 9, line 46) de Inferno de Dante, ilustração de Gustave Doré (1855-1860)

¹⁴ O Velho do Mar, Fórcis, teve, em nossa mitologia [mitologia grega] três filhas igualmente cinzentas. Diz Hesíodo: “Ceto deu a Fórcis as Gréias de formosas faces, que vieram ao mundo com cabelos brancos. Por isso são chamadas Gréias, tanto pelos deuses quanto pelos homens.” Em nossa língua, *graia* significa velha. (Kerényi, 1988, p. 47)

Simbolicamente, as Erínias (BRANDÃO, 1991) são instrumentos da vingança divina em função da *hýbris*, que é o descomedimento dos homens. Elas castigam semeando pavor em seu coração. Já na antiguidade clássica eram identificadas com a consciência. Neste trabalho as Erínias estão interiorizadas (Idem), assim elas traduzem o remorso (Aletó), o sentimento de culpabilidade (Megera) e a autodestruição (Tisífone).

Na análise de Amanda Bittencourt sobre o romance de Seixas, a perspectiva de Perséfone sobre as Erínias se modifica, no primeiro instante ela tenta fugir e sente medo, depois algo muda dentro dela e, nesse ponto da história, Perséfone está diante da Romã, indecisa se come a fruta.

E a voz das Erínias, ecoando ainda, soprou-me a verdade terrível. Elas eram eu. As Erínias eram meu fruto, carne, sangue – minhas filhas. Desejo, medo, ódio fermentavam em meu âmago, formando a seiva primordial, a mistura maravilhosa e maldita que me mantinha viva. Os vapores de enxofre, as nuvens condenadas, o solo de pedra e fogo que compunham aquele inferno eram meus. Hades era meu senhor. (SEIXAS, 1998, p. 108 apud BITTENCOURT, 2013, p. 9)

O contato da então Core com as Erínias, suas *sombras* interiores, dá início à sua *individuação*, seu encontro consigo mesma e a formação de seu nome próprio, Perséfone. É sobre este início do processo e primeiro contato com a camada do *inconsciente* que se trata o desenrolar da história desenvolvida neste projeto, esta é sua ideia central. O mito permite este repensar pois consoante com o pensamento de Christine Downing, o:

“Mito é antes de tudo uma estória, e estórias são contadas, a fim de serem recontadas”. Então eu conto a fim de contribuir, como ela diz “para uma apreciação polifônica do mito”. (DOWNING, 1994: 5 apud MESQUITA, 2017, tradução de *Luciana Aires Mesquita*)

3. CONSTRUÇÃO DA HISTÓRIA

O presente capítulo trata sobre como a história foi construída a partir dos conceitos revistos no capítulo anterior. Esta é a segunda etapa da concepção da história, o desenvolvimento da ideia, a produção do *Storyline* avançando até o *Animatic*.

3.1 Storyline

A história a ser proposta por este projeto é uma reimaginação do mito do rapto de Perséfone, do momento em que Core se inicia no desconhecido. Seu primeiro contato é com aquilo que não quer ver e, antes de tudo, é raptada. Esta ideia é desenvolvida primeiramente no *storyline* que é a sinopse mais breve. Ele é o coração da história (COMPARATO, 1995), conta em poucas linhas a sequência de ações que a personagem irá sofrer e não é necessário falar nem do tempo, nem do espaço, nem da composição das personagens.

Logo no *storyline* o conflito-matriz se apresenta e de acordo com Doc Comparato a história só é possível de fato se nela houver um conflito a se resolver. Segundo o autor:

Conflito designa a confrontação entre forças e personagens através da qual a ação se organiza e vai se desenvolvendo até o final. É o cerne, a essência do drama. Etimologicamente, drama, do latim *drama*, por sua vez do grego *drâma* - *dráo*, “eu trabalho” -, significa ação. **Sem conflito, sem ação, não existe drama.** (Grifo do autor). (COMPARATO, 1995, p. 97)

Nas primeiras tentativas¹⁵ de escrita do *storyline* deste projeto o conflito não estava claro, então teve de ser reescrito:

*“Uma jovem é raptada por suas sombras e ao tentar escapar é golpeada por uma delas. Ao cair as sombras formam um casulo ao redor de seu corpo.”*¹⁶

O conflito desta história é o rapto e a consequente fuga/perseguição. A perseguição culminou no golpe causado por uma das sombras, levando a protagonista ao chão, sem reação.

¹⁵ Em anexo 1.

¹⁶ Para este trabalho tomamos a liberdade de, em textos próprios, usar margeamento de página de 3cm à direita e à esquerda, assim como o itálico em virtude de destacá-los e diferenciá-los dos outros textos e citações deste projeto.

3.2 Personagens

Depois que o conflito-matriz se apresenta na *storyline*, o próximo passo é a construção da personagem (COMPARATO, 1995). No caso dessa história, é o desenvolvimento da personagem Core e as três Erínias como sombras e, a após essa etapa, o argumento é escrito. Segundo Doc Comparato (1995, p. 111), “personagem vem a ser algo assim como a personalidade e aplica-se às pessoas com um caráter definido que aparecem na narração”. Os personagens já aparecem logo no argumento, sendo o protagonista o herói da história.

Para traçar o perfil das personagens é preciso conhecê-la e torná-la verdadeiramente sua (COMPARATO, 1995). A Core deste projeto, poderia ser imaginada de diversas maneiras, como uma jovem curiosa, alegre, inocente, descuidada e *amedrontada*. Esse sentimento para a construção da personagem surge pelo que vejo do que é o contato com a *sombra*. Não é algo curioso ou alegre, é algo que assusta ao iniciado, é um rapto do *eu* para encarar coisas estranhas e indigestas. Esta é a adequação da personagem à história que será contada. A Core mitológica pode ser interpretada livremente, como a *mitopoesis* permite e, nesta versão da estória, ela está com medo do encontro com suas sombras.

As antagonistas e geradoras do conflito da personagem principal são as sombras. Elas são as três Erínias interiorizadas: Aletto, Megera e Tisífone. Aletto é o remorso, Megera é o sentimento de culpa e Tisífone é a autodestruição. Cada sombra tem sua movimentação característica assim como a forma que se apresenta, o formato de cada uma diz sobre quem são e também a música constrói os sentimentos pelos quais são constituídas. No capítulo sobre Experimentações, estas características e escolhas serão melhores desenvolvidas.

3.3 Argumento

Após a elaboração das personagens e suas características principais, partimos para a próxima etapa que foi a elaboração do *Roteiro Literário*. Este também pode ser chamado de **Argumento**. Ele é a “primeira forma textual de um roteiro. É preciso especificar de maneira clara e concreta os acontecimentos da história” (COMPARATO, 1995, p. 112). Nesta etapa várias decisões são tomadas, é definido o ambiente, se externo ou interno, onde e em que época, assim como a que horas, o perfil das personagens, suas ações, quem são, o que vestem, como se comportam e sua

interação e conseqüentemente a estética e poética do filme. A seguir estão expostos o argumento e os comentários a respeito das escolhas feitas nesta etapa de produção.

Ao entardecer uma menina observa sua imagem refletida nas águas do rio numa clareira. Depois de um tempo de contemplação a garota leva o dedo indicador à sua imagem, despreocupadamente. A água se agita e seu reflexo a puxa para dentro do rio. A força do empuxo é forte e a menina mal consegue abrir os olhos. Um redemoinho sob às águas a leva para o fundo do rio.

Aterrissa abruptamente e caída no chão ela abre os olhos e vê uma caverna até que pausa o olhar em sua própria sombra. Esta se divide em três formas distintas, que são as três Erínias, Megera, Aleto e Tisífone. A menina se assusta e tenta fugir. As sombras seguem em seu encalço.

A jovem chega em um lugar que lhe parece familiar. Verifica para ver se foi seguida e continua sua fuga. As sombras continuam a seguindo até encontrá-la. Quando a alcançam, Megera, Aleto e Tisífone tentam cerca-la e ela luta para sair. Assim Tisífone se afasta das outras sombras e em forma de chicote atinge a menina pelas costas, atravessando seu peito, para que ela pare de lutar.

As sombras tecem um casulo e envolvem completamente o corpo da moça que está caído. O casulo se estremece e se eleva por entre as árvores da floresta. Quando passa das copas das árvores, o casulo começa a brilhar até sua luminosidade tomar conta de todo o ambiente. A menina está iniciando seu processo de transformação¹⁷.

¹⁷ Outras tentativas em Anexo 2.

Neste estágio o nome do filme foi elegido, “Umbra”, que do latim, significa Sombra. Em Umbra atuam quatro personagens, a protagonista Core, e um conjunto de antagonistas, que são as três sombras personificando a força internalizada das Erínias. Umbra se passa num local da imaginação, não é um cenário do real nem retrata uma cena real, é uma reimaginação do *arquétipo* da transformação ou do eterno retorno feminino, por meio do mito de Perséfone.

A umbra é a sombra diretamente oposta à fonte de luz, formada pelas diagonais que tangenciam o corpo celeste e convergem. A penumbra ocupa a área entre a umbra e as linhas divergentes. Por fim, a antumbra se situa onde a umbra se enfraquece, imediatamente após e em espalhamento ao triângulo formado pela umbra. (JALLAGEAS, 2015, p.63)

Esse cenário imaginário ou do mundo dos sonhos (inconsciente) é dividido em três partes: a clareira, a floresta e a caverna. A floresta está ao fundo da clareira, mas é um ambiente distinto. No começo da narrativa Core está se olhando em um rio, o que remete Narciso, segundo Bachelard (1977, p. 22) as águas claras e transparentes “são condições objetivas do narcisismo”. Na história que baseou essa narrativa, a Core mitológica é levada ao Hades quando colhia uma flor de narciso colocada por sua avó Gaia. Essa cena é o momento do chamado do *self*, o chamado pela avó individualizada e consentido pelo masculino individualizado, Zeus. É o chamado para a totalidade.

As águas desse rio representam uma passagem, do cristalino para o sombrio. No primeiro momento, narcisisticamente, vê-se o duplo refletido nas águas e assim é feito um convite à morte da persona, o chamado para *individualização*. A própria poética material da água permite chamá-la de “um convite à morte” (BACHELARD, 1977, p.58), pois ao contemplar o reflexo

Essa contemplação não é, pois, uma *Einführung* (empatia) imediata, uma fusão desenfreada. É antes uma perspectiva de aprofundamento para o mundo e para nós mesmos. Permite-nos ficar distantes diante do mundo. (BACHELARD, 1977, p. 53)

A água diante de Core deixa de ser transparente e torna-se escura (BACHELARD, 1977), desaguando no âmago de uma água sombria, encontrando aquilo que ela esconde da superfície, indo ao encontro do inconsciente, do universo submerso – representado neste filme como uma caverna – pertencente aos devaneios da terra.

A imaginação poética ou os devaneios sobre os elementos são amplos. A caverna poderia ser o regaço materno ou repouso protegido. A imaginação das cavernas e grutas também abriga as vozes subterrâneas, que são tanto aconselhadoras quanto impetuosas. A profundidade e grandeza das formas e sombras que habitam a imaginação da caverna são assustadoras e ambíguas pois

“uma classificação das grutas acentuadas pela imaginação em grutas de pavor e em grutas de maravilhamento proporcionaria uma dialética suficiente para evidenciar a ambivalência de qualquer imagem do mundo subterrâneo” (BACHELARD, 1990, p. 153). A caverna para onde Core é levada é assustadora assim como as sombras donas das vozes subterrâneas que lá habitam.

Core foge da caverna, mas não sai do reino do inconsciente. Uma vez que teve o primeiro contato com suas sombras e adentrou no inconsciente, ela continua sua jornada através do mesmo, uma jornada dentro de si, agora em outro ambiente, continuando o ciclo de transformação do eterno retorno. Nesse ambiente as sombras tentam se aproximar de Core.

Após a perseguição e embate com as sombras, a protagonista tem um duro encontro com elas, no qual é golpeada para finalmente aceitá-las. Quando cai, as sombras formam um *casulo* ao redor de seu corpo. O casulo ou a fase de crisálida é o abrigo provisório, a *casa alada*, uma espera momentânea para o desabrochar de algo novo (BACHELARD, 1978). Segundo Bachelard (1978, p. 239-240) “Mas ainda uma vez, ninho, crisálida e roupas não formam senão um momento da moradia. Quanto mais condensado é o descanso, quanto mais fechada é a crisálida, quanto mais o ser que surge daí é o ser de um além, maior é sua expansão”. As sombras formam um abrigo de tempo necessário para que Core as conheça e saia dali com seu nome próprio, Perséfone.

Com a tomada de decisão poética sobre os elementos e ambientes que compõem o filme no argumento, foi escrito o roteiro, nele as decisões foram melhor desenvolvidas e encadeadas sequencialmente.

3.4 Roteiro

O roteiro é dividido em cenas, sua unidade dramática. Define-se nesta etapa a duração do filme e tratando-se de uma animação o tempo é essencial. Para este trabalho, a extensão total almejada era entre dois e dois minutos e meio, um curta-metragem.

O roteiro foi dividido em cinco cenas, cinco unidades dramáticas, de acordo com os eventos que sucedem com a protagonista, a saber: 1 – Core é raptada por seu reflexo, 2 – Core é levada para uma fenda no fundo do rio, 3 – as sombras tentam se aproximar de Core e ela foge, 4 – Core é cercada pelas sombras e 5 – Core se transforma.

No roteiro são descritos os *planos*, ações das personagens, ambientes, movimentos de câmera, assim como as falas e seus tons. Não há falas, apenas indica-se as ações, e auxilia a produção do *storyboard* (roteiro e suas versões em anexo 3, *storyboard* e suas versões em anexo 4). Os planos foram escolhidos de acordo com o que era necessário ser mostrado em cada cena. Foram usados Close, Plano Próximo, Plano Conjunto e Plano Geral (do mais fechado para o mais aberto) e quanto a movimentos de câmera, *travelling* e *pan* tanto horizontal quanto vertical.

Nesta etapa também foram definidas algumas escolhas quanto à estética do cenário e personagens do filme. Os ambientes externos, a clareira e a floresta, foram pensados a partir da estética Neoclássica, (GOMBRICH, 1985, p. 308) “uma natureza idealizada, ‘embelezada’, de acordo com os cânones estabelecidos pelas estátuas clássicas” e Pré-Rafaelita, onde habita a pureza e a beleza, baseados nos episódios das histórias gregas e romanas. Da mesma forma o figurino e penteado da protagonistabusca a beleza clássica no sentido da pureza, cores vivas e claras inspirada em Roma e Grécia (VITA, 2009).

Os ambientes internos, por sua vez, foram pensados a partir da estética do Tenebrismo (ARQUILLO, 2011), característica da pintura barroca. Nele se usa o contraste de luz e sombra para potencializar alguns elementos, destacando as partes claras das escuras. A diferença entre o Tenebrismo e o Chiaroscuro¹⁸ é a dramaticidade da intensidade que elas ocorrem. Por ambiente interno entende-se tanto a caverna quanto o interior do casulo, nestes dois espaços o contraste entre luz e sombras é de suma importância, no entanto a estética do Tenebrismo é mais acentuada na caverna, devido não só ao contraste entre esses opostos, mas a relação da paleta escolhida para o seu interior, cores quentes e terrosas – característica tanto do Barroco, quanto do Tenebrismo. A escolha da estética permite a sensação do sentimento do desconhecido

A escuridão está associada ao desconhecido, ao desconforto, ao perigo. Portanto, o contato com essa instabilidade leva ao enfrentamento de incertezas e inseguranças. A cada novo passo, a superação de um objetivo e um novo confrontar se imiscuem e revelam uma dada realidade, ou seja, propicia uma experiência, no mínimo de desvelamento. (JALLAGEAS, 2015, p. 64)

¹⁸ Refere-se a uma técnica de pintura que se manifesta na arte renascentista do século XVI, em algumas obras de artistas como Caravaggio, Leonardo da Vinci, Rembrandt e Velázquez. A técnica explora uma luminosidade em alto contraste para representação de volumes corporais e espaços arquitetônicos do Renascimento, em contraponto ao que vinha sendo trabalhado até aquele período, visto que, de um modo geral, era utilizada apenas a perspectiva linear para a composição espacial e a distribuição dos elementos e dos volumes na tela. (JALLAGEAS, 2015, p.9)

A partir das escolhas tanto técnicas quanto estéticas do filme, foi possível visualizá-lo melhor e partir para a próxima etapa de construção da história, o *storyboard* e o *animatic*.

3.5 Storyboard e animatic

O *storyboard*¹⁹ é um guia visual, onde se indicam os movimentos de câmera, planos e ações. São desenhos simples que auxiliam a visualização das cenas, são posições chaves feitas em quadros seguindo a ordem e a sequência em que foram expressas no roteiro. O *storyboard* final deste projeto contou com 50 quadros de posições chave.

Com o *storyboard* pronto é a vez do *animatic*²⁰. Este é a animação dos quadros do *storyboard*, com ele pode-se observar o tempo de animação total do filme, a animação dos personagens, sua viabilidade e dar início ao trabalho com a sonoplastia. O *animatic* é o esboço mais preciso para produção da animação e nele vê-se também o que não dá certo.

Com a realização do *animatic* para este projeto foi possível ver todas as falhas, desde a construção do cenário e suas dificuldades, a animação das personagens que poderia ser executada e o tempo de duração do filme, fechado em 2'22". Essa etapa foi refeita várias vezes a fim de consertar todos os pontos que estavam falhos no roteiro como a (falta de) mobilidade das personagens e questões de transição de cena.

¹⁹ Em Anexo 4.

²⁰ Anexo eletrônico.

4. PLANEJAMENTO

Com a produção do roteiro e *storyboard* foi possível fazer o planejamento para a pré-produção do curta-metragem. Nesta etapa, foram pensados o tempo de cada ação dentro da produção da memória, sua escrita, pesquisa de material, experimentação e o orçamento realizado a partir da pesquisa dos materiais, que tiveram como critério de inserção na lista de orçamento suas aplicabilidades (preço viável e compatibilidade estética e técnica).

4.1 Cronograma

Foram produzidos dois cronogramas tendo em vista que a ideia inicial do projeto era a realização do curta, da pré até a pós-produção²¹. Com a alteração da ideia do projeto, voltando-o só para pré-produção, outro cronograma teve de ser esquematizado e este conta com as etapas da pré-produção: a pesquisa, a produção da história, pesquisa de material e experimentação.

	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV
Fechamento de leituras	■	■	■							
Produção da História		■	■							
Escrever TCC			■	■			■		■	■
Animatic						■	■			
Pesquisa de Material				■	■					
Orçamento					■					
Experimentação					■	■		■		
Revisão										■
Entrega										■

²¹ Cronograma em Anexo 5.

4.2 Orçamento

O orçamento teve por finalidade controlar os gastos com a produção e avaliar a viabilidade. Por conta do preço, alguns materiais foram descartados e substituídos por outros que cumpriam o mesmo papel. A pesquisa para o orçamento a seguir diz respeito apenas aos materiais para a personagem principal, não inclui os gastos com cenário. Apesar da elaboração do orçamento, alguns produtos foram posteriormente encontrados mais baratos em outros estabelecimentos.

Produto	Quantidade	Loja	Preço	Frete	
Arame alumínio 3mm	1	Dim clay	R\$ 7,00		
Arame alumínio 1mm	1	Dim clay	R\$ 7,00		
Latex Líquido	1	Dim Clay	R\$ 30,00	R\$ 38,20	
Microporo	1	Farmácia	R\$ 6,50		
Epóxi	1	Casa de Construção	R\$ 12,50		
Cola adesiva super 77	1	Casa das Artes	R\$ 93,10		
Cola adesiva 75	1	Mercado Livre	R\$ 35,80	R\$ 23,90	
Espuma	1	Elo 7	R\$ 70,00	R\$ 28,56	
Tecidos - crepe	3	Marianna Tecidos	R\$ 26,70		
Tesoura pequena	1	Armarinho	R\$ 21,50		
Tubos de linha azul e creme	2	Armarinho	R\$ 6,00		
Elástico	1	Armarinho	R\$ 2,00		
Super Sculpey	1	Casa do Artista	R\$ 150,15	R\$ 38,76	
			R\$ 468,25	R\$ 129,42	
			Total	R\$ 597,67	
Segunda tentativa - materiais					
Amônia	1	Farmácia	2,85		
Silicone	1	Casa das Artes	R\$ 43,60		
Catalisador	1	Casa das Artes	R\$ 7,00		
Pincel	1	Casa das Artes	R\$ 4,00		
Vaselina Sólida	1	Paraffine	R\$ 3,50		
Resina	1	Mercado Livre	R\$ 20,90	R\$ 29,90	
Tinta Spray automotiva	1	Polar Tintas	R\$ 19,50		
Tintas acrílica	4	Casa das Artes	R\$ 21,00		
Bandagem de Espuma	1	Mercado Livre	R\$ 18,00	R\$ 34,29	
			R\$ 140,35	R\$ 64,19	
			Total	R\$ 204,54	
					Total Final
					R\$ 802,21

5. EXPERIMENTAÇÕES: ESCOLHAS E PROCEDIMENTOS

5.1 As técnicas da animação

Faz-se necessário neste ponto, antes de falar a respeito das técnicas e experimentos na animação, abordar sobre sua história e relação com o cinema, assim poderemos saber seus limites e demarcações enquanto linguagem. O Cinema e a Animação possuem linguagens distintas – apesar dos traços em comum, como planos, enquadramento e roteiro – portanto antes de prosseguir é necessário saber diferenciar os dois.

É possível entender o Cinema – *Kinema* significa “movimento” – (CHAVES JÚNIOR, 2009) como a sala de projeção e os aparatos que formam a imagem em movimento, cuja denominação provém do cinematógrafo dos irmãos Lumière no fim do século XIX. Já Animação deriva do verbo latino *animare* (BARBOSA, 2002) “dar a vida”. Também *anima*, em latim, quer dizer *alma*, no sentido de “imagens em movimento”, mas apenas no século XX Animação tem no movimento a sua essência. Segundo Charles Júnior (2009) em sua dissertação sobre Animação Cinematográfica, Cinema está para a animação como a imersão dos espaços virtuais, tornando capaz a percepção do espectador de características materiais e Animação, que está no Cinema na percepção do movimento.

O Cinema e a Animação tornam-se linguagens distintas no final do século XIX. A Animação difere-se como nova linguagem pela técnica, “surgindo a partir da união do desenho e da pintura com a fotografia” (BARBOSA JÚNIOR, 2002, p.19). Neste novo estilo as formas são ilimitadas, o que tornou diferente a maneira de apreciar o filme. Dessa forma, surgiram regras artísticas próprias, conhecidas como os princípios fundamentais da animação²².

Unindo técnica e estética na produção visual (BARBOSA JÚNIOR, 2002), desde a pré-história há registros do homem tentando reproduzir movimento, ora utilizando-se de proporção, ora de sequências de uma personagem no mesmo quadro, como em “Nu descendo uma Escada” (*figura 3*), de Marcel Duchamp. Até chegarmos nos primeiros dispositivos para explorar as técnicas e possibilidades da Animação que, assim como as técnicas mais antigas, implicam na ilusão de movimento.

²² Estes princípios são apresentados no livro de Richard Williams, Manual de Animação (2016).



Figura 3 – Nu Descendo a Escada de Marcel Duchamp (1912)

Apesar de não ser a intenção deste trabalho fazer um retorno à história da animação de forma minuciosa, é interessante que conheçamos parte de sua trajetória para que se possa localizar as técnicas escolhidas e onde essas se originaram.

No livro *A Arte da Animação* (2000), a autora Raquel Coelho nos fala sobre a obra de Athanasius Kircher *A Grande Arte da Luz e da Sombra*, de 1646. Segundo Coelho, no último capítulo da obra, Kircher descreve a lanterna mágica (*figura 4*) como uma caixa que continha uma fonte de luz e um espelho curvo. Na lanterna mágica a luz projetada na parede a partir dos reflexos dos espelhos era modificada e criava efeitos espetaculares. Para contar histórias, colocaram um disco de vidro com desenhos dentro da caixa. A luz e o espelho projetavam essas imagens na parede e esse dispositivo, ainda de acordo com Coelho, estimulou a criação de outros similares.

Os brinquedos ópticos eram feitos de maneira que olhando para um único ponto fosse possível ver o desenho ou a projeção em movimento pois eram

(...) baseados na teoria defendida pelo médico inglês Peter Mark Roget. Teoria fundamentada na idéia de “permanência de uma imagem na retina por cerca de 1/20 a 1/5 segundos após o seu desaparecimento do campo de visão, ou seja, uma

fração de segundos em que a imagem persiste na retina.”²³ Este fenômeno foi denominado persistência retiniana e por muito tempo acreditou-se que este fenômeno fisiológico fosse responsável pela síntese do movimento. (CHARLES JÚNIOR, 2009, p.6)

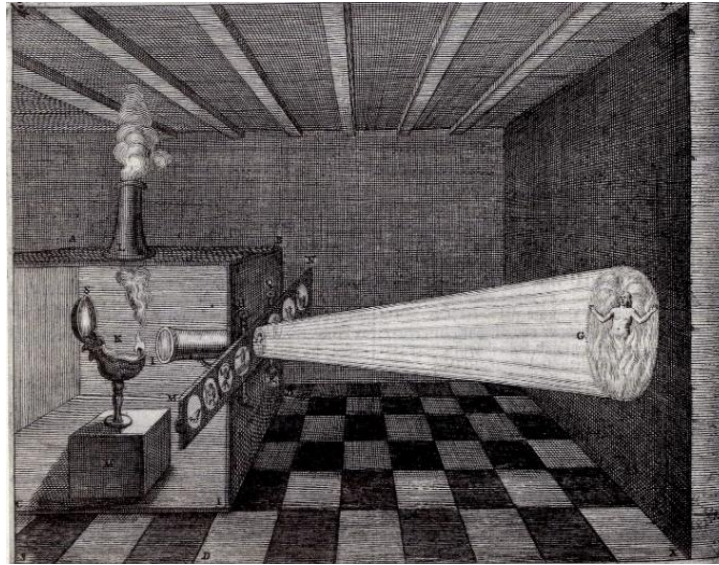


Figura 4 – Lanterna Mágica (1671)

Após a lanterna vieram muitos outros dispositivos, (COELHO, 2000) como o *Teatro Mágico* de Pieter Van Musschenbrock, em 1736, um melhoramento da lanterna mágica onde se criava a ilusão de que os desenhos se mexiam. Em Paris, no ano de 1794, aconteceu o show *Fantasmagoria* (figura 5) de Etiènne Gaspard Robert de Liège, onde eram projetados retratos de pessoas que haviam morrido recentemente na Revolução Francesa.

Por volta de 1820 foi feito o thaumatrope (figura 6), um disco pintado de um lado e do outro e amarrado com uma corda dos dois lados. Quando a corda era puxada, girava rápido de um lado para outro e as duas imagens se fundiam. Depois, tivemos o fenaquistoscópio (figura 7) de Joseph Plateau, idealizado e produzido entre 1828 e 1832, onde se via o movimento através das fendas do disco e por dentro ficavam as imagens pintadas.

²³ Nota do autor: O médico Peter Mark Roget apresentou à Sociedade Real Britânica o artigo intitulado *The persistence of vision with regard to moving objects* em 1824. No artigo, Roget defendia ainda que o olho humano combine imagens vistas em seqüência em uma única - em movimento - se forem exibidas rapidamente, com regularidade e iluminação adequada. A esse fenômeno foi dado o nome de persistência da visão ou persistência retiniana.

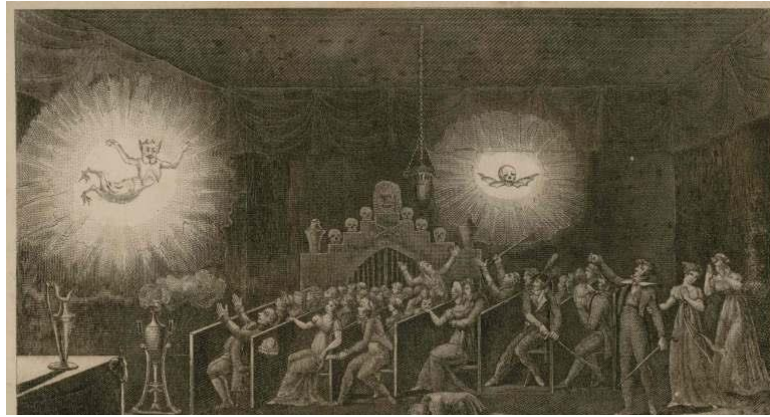


Figura 5 – Robertson's Phantasmagoria, from his memories (Séc. XVIII)

Em 1868 surgiu o *flipbook* (figura 8), brinquedo óptico no qual se via o movimento dos desenhos em sequência feitos nas bordas das páginas passando-se as folhas. O praxinoscópio (figura 9), invenção de Émile Reynaud, era um dispositivo parecido com o fenaquistoscópio produzido em 1882, mas o criador teve a ideia de combinar o disco com vários espelhos, assim as imagens apareceriam refletidas e o giro do disco girasse dava a ilusão de movimento. Émile foi um pioneiro no cinema de animação, fez filmes coloridos, com histórias completas, músicas e efeitos sonoros antes de qualquer outro.

Então no final do século XIX a Eadweard Muybridge fotografou a sequência de uma corrida de cavalos usando vinte e quatro câmeras em um segundo e devido ao resultado da primeira experiência registrou cavalos trotando, pessoas e animais passeando, e suas imagens são usadas como referência até hoje.



Figura 6 – Paris's original thaumatrope set de Richard Balzer Collection (1825)

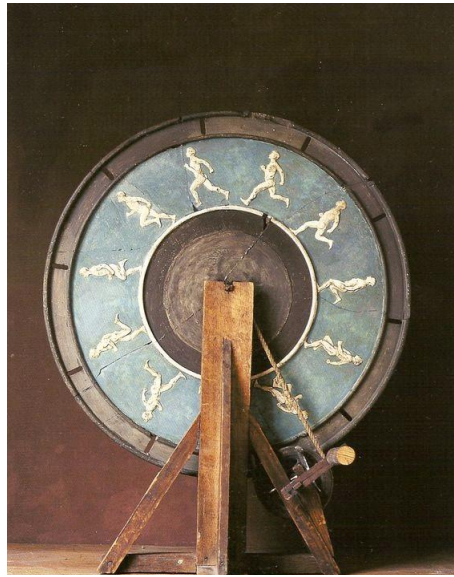


Figura 7 – The Runner, phénakistiscope 70x45x15cm. École des Beaux-Arts, Paris (1895)



Figura 8 – Black Bird Custom Flipbook by Bem Zurawski, The Flippist

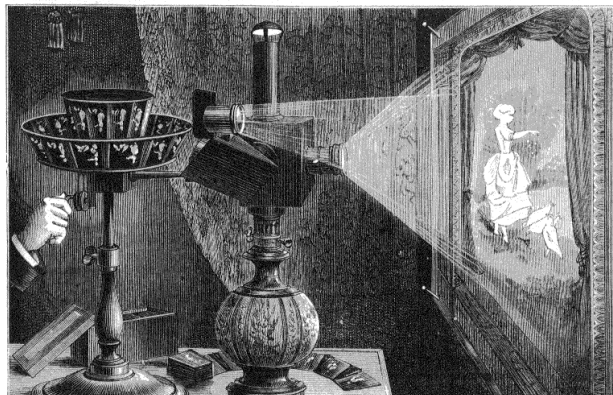


Figura 9 – A projecting praxinoscope, M. Reynaud (1882)

O experimento de Muybridge (*figura 10*) e de outros cientistas e fotógrafos aperfeiçoou as câmeras de capturas de movimentos e em dezembro de 1895 foi realizada a primeira exibição de fotografias animadas com zoopraxinoscópio (*figura 11*), aparelho aperfeiçoado por Thomas Edison (*figura 12*) (BARBOSA JÚNIOR, 2002), que servia tanto para filmar quanto para projetar.

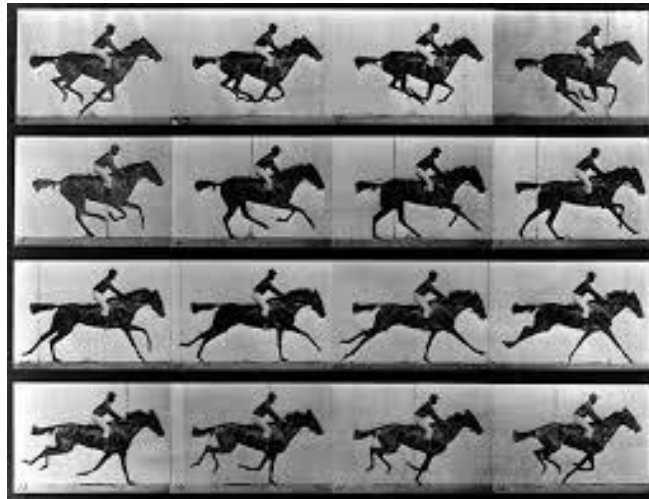


Figura 10 – O cavalo em ação, c. de Eadweard Muybridge. Library of Congress (1895)



Figura 11 – Zoopraxinoscópio de Muybridge (1888)

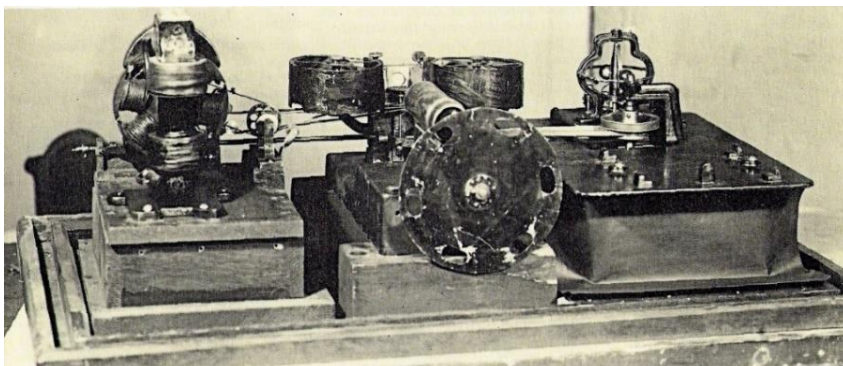


Figura 12 – Cinematógrafo de Thomas Edson (1895)

No fim do século XIX, quando a arte do cinema era percebida como “trapacear” a realidade (Idem, 2002), foi dado o primeiro passo para a técnica conhecida como *substituição por parada*. Este processo deu origem aos filmes de efeito de Georges Méliès e de James Stuart Blackton (COELHO, 2000), como *O hotel mal-assombrado* (figura 13), quando pela primeira vez o público viu uma faca fantasma se movendo sozinha e cortando um pão em fatias. Essa técnica ficou conhecida como *stop-motion*, na qual objetos imóveis são usados para criar ilusão de movimento.



Figura 13 – Frame de Hotel Mal-Assombrado. James Stuart Blackton. (1907)

Depois vieram os desenhos animados em larga escala com Emile Cohl, Winsor McCay, Walt Disney, Hanna-Barbera, Warner Brothers, Norman McLaren e muitos outros, cada um com seu estilo próprio e maneira de produção (COELHO, 2000). O Brasil também fez parte desse momento e em 1917 Álvaro Martins lançava *O Kaiser* (figura 14), um kaiser alemão que sonhava dominar o mundo, mas acabava sendo engolido por ele. Na década de 70 chegou ao Brasil a super-8 (figura 15), filme de 8mm de largura, cujo equipamento para fazer esse tipo de filme era bem mais barato e as técnicas de montagem e edição eram mais simples.



Figura 14 – Fotograma de O Kaiser (1917)



Figura 15 – Super 8mm Costina SSL Camera (Década de 70)

Na década de 80, temos enfim a chegada do vídeo e dos computadores e com eles uma série de recursos e equipamentos mais baratos e “fáceis” de usar, nascendo assim a animação digital. A seguir, será falado um pouco mais a respeito da animação digital e a sua relação com as técnicas citadas até o momento.

5.1.1 Animação Digital e o *Stop-Motion*

Segundo Guimarães (2012), no início da década de 1920, no ocidente, o cinema de animação em curta-metragem já se encontrava estabelecido como forma de entretenimento. Com as exigências de uma produção industrial, surgiu a necessidade de acelerar o processo de produção com a finalidade de se adaptar ao mercado, sendo necessário o aperfeiçoamento mecânico a partir dos conhecimentos adquiridos com pesquisas anteriores. Como o pensamento de Williams (2016)

acrescenta, esses conhecimentos que vieram dos estudos da animação (movimento, peso, *timing* e empatia gerada pela personagem) aplicam-se a qualquer estilo ou abordagem.

A animação sempre acompanhou o desenvolvimento técnico-científico e não seria diferente com o advento das novas tecnologias. Por volta de 1980, o estilo ressurgiu como forma de entretenimento em massa, trazendo consigo as inovações das animações digitais ou computadorizadas, o que contribuiu para a criação de hardwares e softwares que permitiram a automatização dos processos produtivos, como as tecnologias digitais 2D e 3D de computação gráfica.

Em sua tese, Guimarães (2012) nos diz que com o desenvolvimento das tecnologias digitais e computação gráfica o uso dos bonecos animados foi aos poucos diminuindo. Os computadores e hardwares para criação de personagens e cenários modificou a indústria do cinema, que reduziu seus gastos e acelerou o processo de produção. Assim, o *stop-motion* não conseguiu acompanhar e nem se adequar com a mesma rapidez ao modo industrial, sofrendo uma queda na produção, embora continuasse sendo utilizada como recurso de efeito visual dentro do cinema *live-action*.

Ainda segundo Guimarães (2012), o *stop-motion* chegou a ser declarado como “morto”, assim como a animação tradição 2D, após a chegada dos recursos do computador. Apenas a partir da década de 90 houve um revigoramento da técnica, quando foram incorporados recursos digitais, o que permitiu a adaptação às exigências do mercado. Nesse período, houve ainda o refinamento dos movimentos em *stop-motion*, tornando-o mais dinâmico com o Motion Control e o Go Motion²⁴.

O desenvolvimento das novas tecnologias não provocou a substituição de um meio por outro, pelo contrário. A crise inicial causada pelas novas tecnologia, fez com que as antigas se transformassem e possibilitou a união das técnicas. Esse processo está presente neste projeto, em que é proposta a união do *stop-motion* com o 2D digital.

O *stop-motion* consiste em uma sequência de fotografias de um objeto inanimado dando-lhe sensação de movimento. Existem diferentes tipos ou técnicas para se fazer *stop-motion*, a *claymotion*, *pixelation* e a animação com bonecos. A *claymotion* utiliza personagens de massinha ou plastilina, com ou sem estrutura de arame para a sustentação de seus movimentos. A *pixelation*

²⁴ Hardwares que incorporaram o *motion blur*, mancha traçada onde o movimento da personagem foi feito, isto dá impressão de movimento contínuo e fluidez.

usa objetos reais e pessoas que são fotografados quadro-a-quadro, criando uma sequência animada. Já a animação com bonecos usa um boneco com estrutura preparada para o *stop-motion* para a captura das imagens e é a técnica utilizada neste projeto.

Já a animação 2D digital pode ser feita como a tradicional – desenhada nas folhas de acetato, onde os personagens são mudados de posição de acordo com o desenho anterior – ou por meio da animação de recorte ou *cut out* – derivada de uma técnica antiga na qual bonecos com articulações eram fotografados *frame a frame* para que a sequência de fotografias desse a impressão de movimento. No computador, a ideia do *cut out* ganha vantagens como a interpolação dos movimentos. A técnica da animação 2D digital não foi escolhida para este projeto já que a mesma não seria testada.

5.2 Personagens e Cenário

A escolha da técnica e estética dos personagens tem antes a ver com o que a narrativa pede, quem são os personagens e o que querem dizer. O personagem se distingue do boneco, que é a “manifestação física do personagem” (GOMES, 2016, p. 33) que carregando uma construção anterior a do boneco. Só quando traçados aspectos do personagem se inicia a montagem física.

O boneco de *stop-motion* (GOMES, 2016) precisa ser produzido de modo que o animador faça movimentos mínimos, sendo estes capturados e coordenados de forma que, em sincronia, ao fim se desenhe uma movimentação contínua e ordenada. Esse tipo de boneco torna o processo mais demorado, pois é também necessário pensar a sua mecânica.

Primeiro se caracterizam os personagens ao decidir como são e a suas personalidades. Ainda no processo de *argumento* do filme, desenvolveu-se o desenho da forma. Em *Umbrá*, nesta etapa, foi decidido que a protagonista seria feita por meio de *stop-motion* e as antagonistas com técnicas de animação em 2D, computadorizadas. Foram desenvolvidos esboços para definição de forma, textura, indumentária e cores da protagonista, já as antagonistas são *sombras* e o necessário para defini-las, nesse contexto, está relacionado à forma, textura e o modo como se movem (*timing* e deslocamento).

Da mesma maneira que as personagens, o desenvolvimento do cenário está ligada a um planejamento anterior do que se quer passar de poética, ambiência e sensação de cores. O ambiente

diz sobre o sentimento do lugar onde as personagens estão e, conseqüentemente, transmite sensações para quem assiste. Com isso, todos os elementos em cena dizem sobre o lugar onde a personagem está, seja interno ou externo, hostil ou amigável.

Esses esboços foram feitos a partir de pesquisa estética imagética e filmográfica, baseados no contexto do filme, no mito e nos conceitos nos quais o projeto foi inspirado. A seguir serão apresentadas as decisões estruturais das personagens – seus primeiros esboços, passando pelos quadros de inspiração de estruturas, bonecos de *stop-motion*, indumentária, penteado, personagens em 2D e tudo o que foi decidido quanto à técnica e estética de Umbra.

5.2.1 Técnica e estética escolhidas

A técnica²⁵ é um conjunto de procedimentos ligados a uma arte ou ciência e neste projeto ela corresponde tanto às técnicas de animação do filme quanto à técnica de produção da personagem. Já a estética²⁶ aqui tem o sentido de percepção e sensação e corresponde às escolhas que caracterizam o que é o filme, seu tom e sua aparência. Nesta parte do trabalho será mostrado o processo de caracterização física das personagens e do cenário, o planejamento da estrutura, do figurino, as paletas de cor e os materiais pesquisados e aqueles que foram escolhidos para os experimentos.

As seleções apresentadas a seguir têm primeiro relação com a estética do filme e, portanto, com a técnica escolhida, pois estão relacionadas. A partir das escolhas estéticas foram tomadas escolhas técnicas de produção, de como fazer o cenário e as personagens. Tanto a técnica da animação foi escolhida como o modo de se produzir dentro da técnica escolhida foi escolhido a partir da estética. Estas escolhas estão interligadas e expressas também de maneira conjunta.

Tendo em vista o vínculo entre a técnica e a estética, a estética do filme foi definida a partir de dois polos, o diurno, onde está a protagonista e o cenário externo – clareira, e o noturno, onde se configuram as antagonistas e o cenário interno - caverna. Estes dois se mesclam na floresta, com a formação do casulo de sombras.

²⁵ In HOUAISS, A.; VILLAR, M. S. Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa. Elaborado pelo Instituto Antônio Houaiss de Lexicografia e Banco de Dados da Língua Portuguesa S/C Ltda. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

²⁶ In CASTRO, Manuel Antônio de. *Dicionário de Poética e Pensamento*. Internet. Disponível em: <http://www.dicpoetica.letras.ufrj.br> <acesso em 11/10/2017>

5.2.1.1 Estética Geral

A parte diurna de Umbra traz por referência as escolas artísticas inspiradas em Grécia e Roma, focando-se principalmente no Período Neoclássico e na arte Pré-Rafaelita. O Período Neoclássico teve como base o Iluminismo, no século XVIII, e retomou os valores estéticos clássicos como uma resposta ao Barroco. Já a Arte Pré-Rafaelita ou Irmandade Pré-Rafaelita foi formada por Dante Gabriel Rossetti e se inspiravam na arte anterior a Rafael Sanzio, em resposta ao estilo romântico e retomando valores clássicos. Ambas buscavam a harmonia das cores, formas e o conforto. No quadro a seguir, pode-se ver as imagens de inspiração geral para o lado diurno.



²⁷ 1- Ophelia – John Willian Waterhouse, 1889, pintura a óleo; 2- Madame Recamier –Jacquer-Louis David, 1800, pintura a óleo; 3- Persephone – Dante Gabriel Rossetti, 1874, pintura a óleo; 4- Parnassus – Anton Raphael Mengs, 1761, pintura a óleo.

O lado noturno tem por inspiração a estética Barroca e o Tenebrismo, uma de suas vertentes. Segundo Gombrich (1985, p. 302), barroco significa “absurdo ou grotesco”, o estilo desprezava as formas clássicas adotadas pelos gregos e romanos, sendo muito mais rico em possibilidades. O barroco tem ênfase sobre a luz e a cor e desprezo pelo equilíbrio simples. Para Arquillo (2011) o Tenebrismo é uma característica da pintura barroca e utiliza luz e sombra com maior dramaticidade. O estilo Barroco e o Tenebrismo são consoantes com a proposta estética da primeira aparição das sombras na caverna. A seguir o quadro de inspiração para o lado noturno.



Com a estética geral escolhida, foram detalhadas as decisões para cada área de produção: personagens e cenário, que possuem seus próprios *mood boards* ou quadros de inspiração para composição final e posterior experimentação.

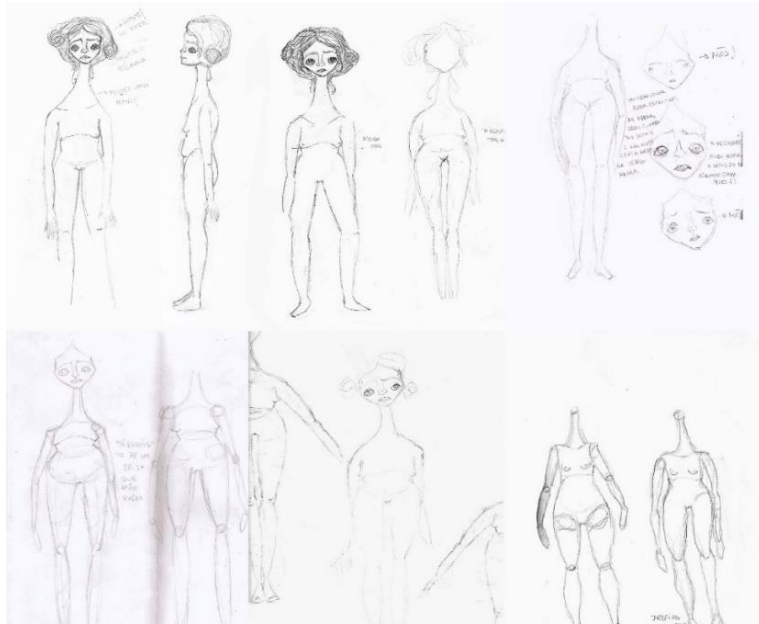
²⁸ 1- A Última Ceia – Tintoretto, 1592-1594, pintura a óleo; 2- The Mill – Rembrandt van Ryn, 1650, pintura a óleo; 3- A Boy Blowing on a Candle – El Greco, 1570, pintura a óleo; 4- Narcissus – Michelangelo Caravaggio, 1597-1599, pintura a óleo.

Com base na seleção de imagens, iniciaram-se os primeiros esboços apresentando as formas e características das personagens. A seguir, será apresentada a criação das formas de Core, seu figurino, cabelo, cores e significados. As primeiras dimensões da protagonista foram pensadas para uma boneca pequena, de aproximadamente 17 cm, proporções baseadas na escala de 1:9.5, ou seja, a boneca seria 9.5 vezes menor do que seu tamanho “natural” de 1,60m, medida que seria aplicada com uma relação direta às proporções do cenário. No entanto, pesquisando a respeito de escalas, foi visto que as mais usuais de redução são 1:5 e 1:10, o que facilita os cálculos. A boneca então foi aumentada para 32 cm em uma escala de 1:5 e o mesmo aplicou-se ao cenário.

O corpo da personagem é arredondado, com ombros caídos, feições tristes e assustadas. Segundo Silva (2009), as proporções arredondadas remetem ao padrão de beleza da Roma antiga notado em diversas pinturas neoclássicas e pré-rafaelitas e os ombros e feições dão a ideia de fragilidade e inocência, ressaltando que o encontro com a sombra não é algo agradável.



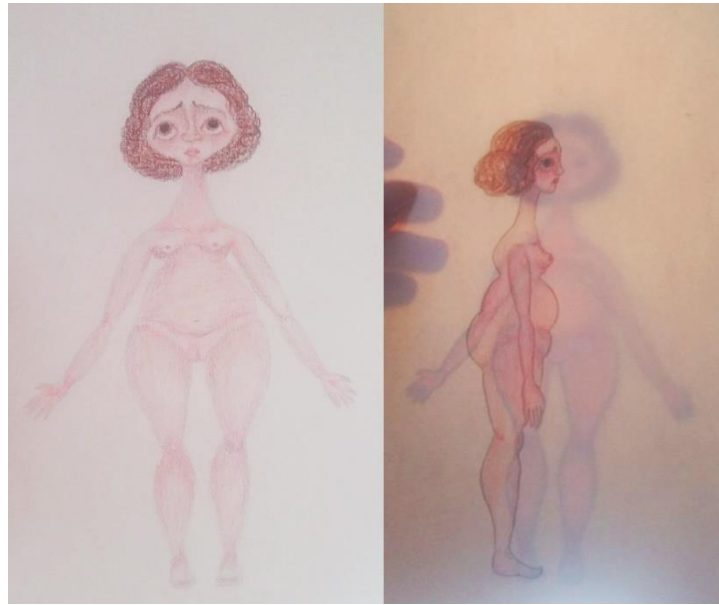
Esboço 1 – Core, papel A4 protagonista



Esboço 2 – Core, Papel A4



Esboço 3 – Core, papel A4 e pintura digital



Esboço 4 – Core, papel A4 lápis de cor



Esboço 5 – Forma final de Core, papel pardo A3. Altura 32cm

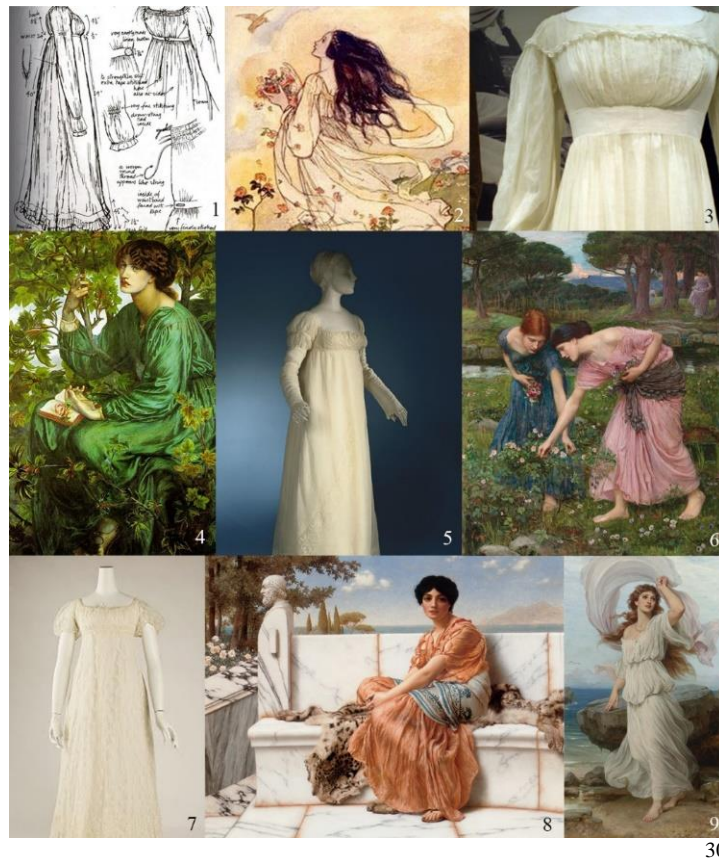
Os esboços foram feitos em papel A4 com lápis grafite e lápis de cor e digitalmente no *Photoshop CS6*. O último esboço que serviu de base para o planejamento da estrutura da personagem foi realizado em papel pardo A3. Na etapa seguinte, foi desenhado o figurino.

Assim como o penteado, o figurino compõe a indumentária da personagem e é a extensão da sua silhueta. Para Guimarães (2012), ele reforça e enfatiza partes do corpo de acordo com as simbologias atribuídas. Nas vestes de Core estão expressas cores entendidas como símbolos, já que representam sentimentos e características psicológicas que podem evocar metáforas.



Esboço 6 – Pintura digital – Core

O quadro a seguir mostra as influências Neoclássicas e Pré-Rafaelitas para composição do figurino da protagonista. A leveza das vestes e as cores claras – predominantemente o bege (quase cinza) e o azul – lembram a inocência e pureza de Core.



O bege remete aos asfódelos³¹ (figura 16):

Para os gregos e os romanos os asfódelos, plantas liláceas de flores regulares e hermafroditas, estão sempre ligados à morte. Flores das pradarias infernais, são consagradas a Hades e a Perséfone. Os próprios Antigos não sabiam de modo algum a razão disso, e procuraram cortar ou mesmo corrigir esse nome, para fazê-lo significar *campo de cinzas* ou os *decapitados*. (...) O asfódelo simbolizaria a perda do juízo e dos sentidos, característica da morte. (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1988, p. 92)

Já o azul tem o significado de:

(...) mais **profunda**³² das cores: nele, o olhar mergulha sem encontrar qualquer obstáculo, perdendo-se até o infinito, como diante de uma perpétua fuga da cor.

³⁰ 1- Molde de vestido Moda Império – autor desconhecido; 2- A Birthday –Emma Florence, pintura a óleo; 3- White Cotton Muslin Dress, ca.1815 – Bath Fashion Museum; 4- The Day Dream – Dante Gabriel Rossetti, 1880; 5- Woman's Dress c. 1805 Medium: Cotton plain weave with cotton embroidery in padded satin and buttonhole stitches and drawn fabric work – Philadelphia Museum of Art - Collections Object; 6- Gather ye rosebuds – John William Waterhouse, 1909; 7- Vestido do Período Neoclássico, Moda Império; 8– Days of Sappho – John William Godward, 1904; 9- Miranda – Thomas Francis Dicksee, 1895.

³¹ *Asphodelus* L. é um gênero botânico pertencente à família Asphodelaceae. São plantas bulbosas, de flores vistosas e caule comestível. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Asphodelus>> Acesso em 30 out. 2017

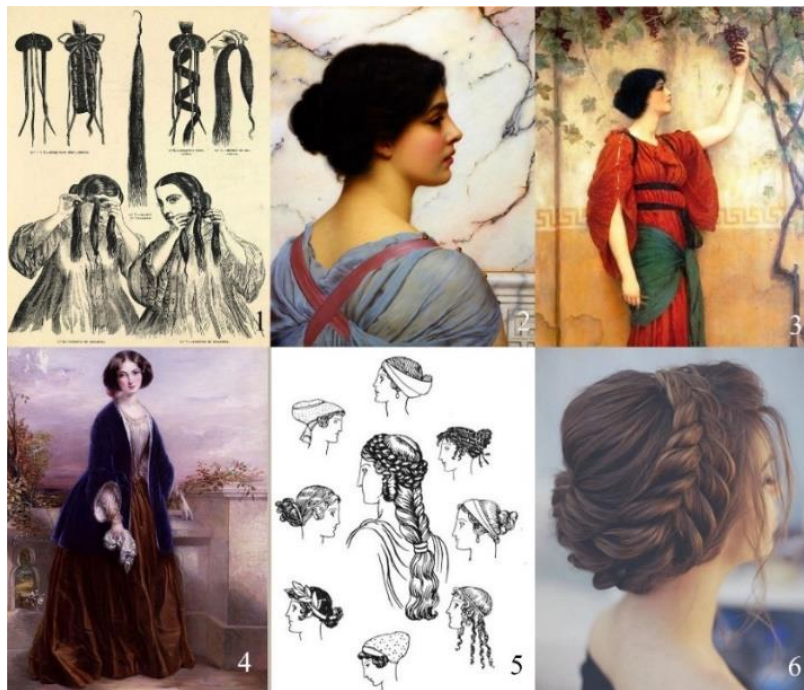
³² Grifo do autor.

O azul é a mais **imaterial** das cores: a natureza o apresenta geralmente feito apenas de transparência. (...) O azul é a mais **fria** das cores, e em seu valor absoluto, a mais **pura**, à exceção do vazio total do branco neutro. (CHEVALIER; GHEEBRANT, 1988, p. 107)



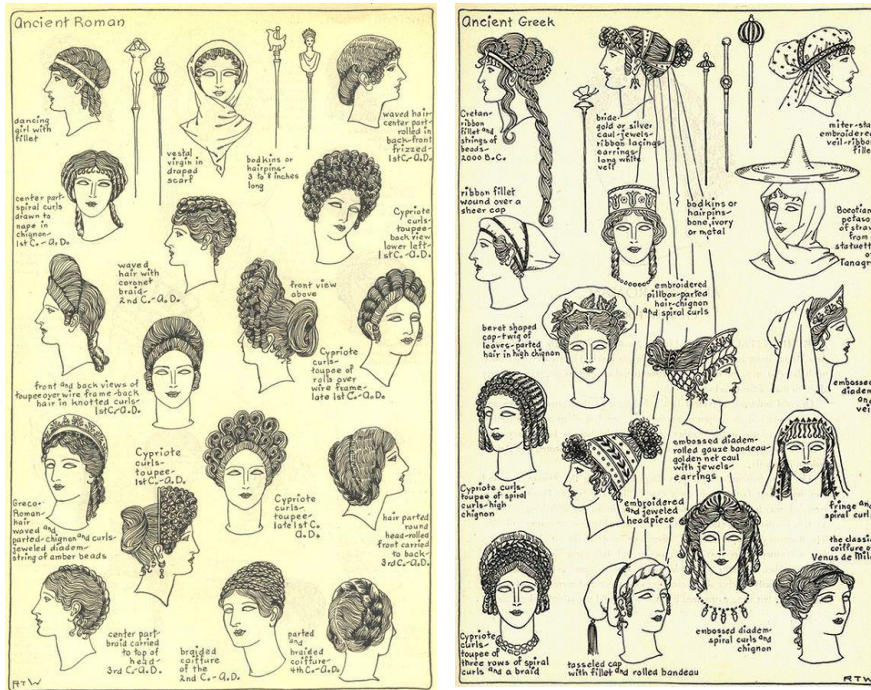
Figura 16 – Flores de Asfódelos, Itália

O penteado foi pensado de modo que o cabelo não se movimentasse no momento de animar a boneca. Pesquisou-se representações de penteados de Roma e da Grécia Antiga que atendessem aos requisitos. O quadro abaixo demonstra inspirações clássicas, pré-rafaelitas e moderna.



33

³³ 1- Sketch, Horquillas undultrices, 1861; 2- Belleza Pompeiana – John William Godward, 1909; 3- Nerissa – John William Godward, 1906; 4- Effie Gray – Thomas Richmond, 1851; 5- Penteados gregos antigos – autor desconhecido; 6- Penteado – Lena Bogucharskaya.



Figuras 17 e 18 – Penteados de Roma e Grécia antiga – Sketchs de autor desconhecido

O vestido é constituído por duas partes, a bege é a base que dá forma e volume e a de tons azuis é uma espécie de avental. A sobreposição foi pensada para dar leveza à peça de baixo. O penteado escolhido é o último – de cima para baixo, da esquerda para direita – da *figura 17*, as tranças envolvendo a cabeça e, no caso da personagem, formando um coque por trás das tranças.



Esboço 7 – Scketch digital penteado



Esboço 8 – Paleta de cores – personagem Core



Esboço 9 – Penteados em aquarela e acrílica



Esboço 10 – Primeiro esboço de figurino



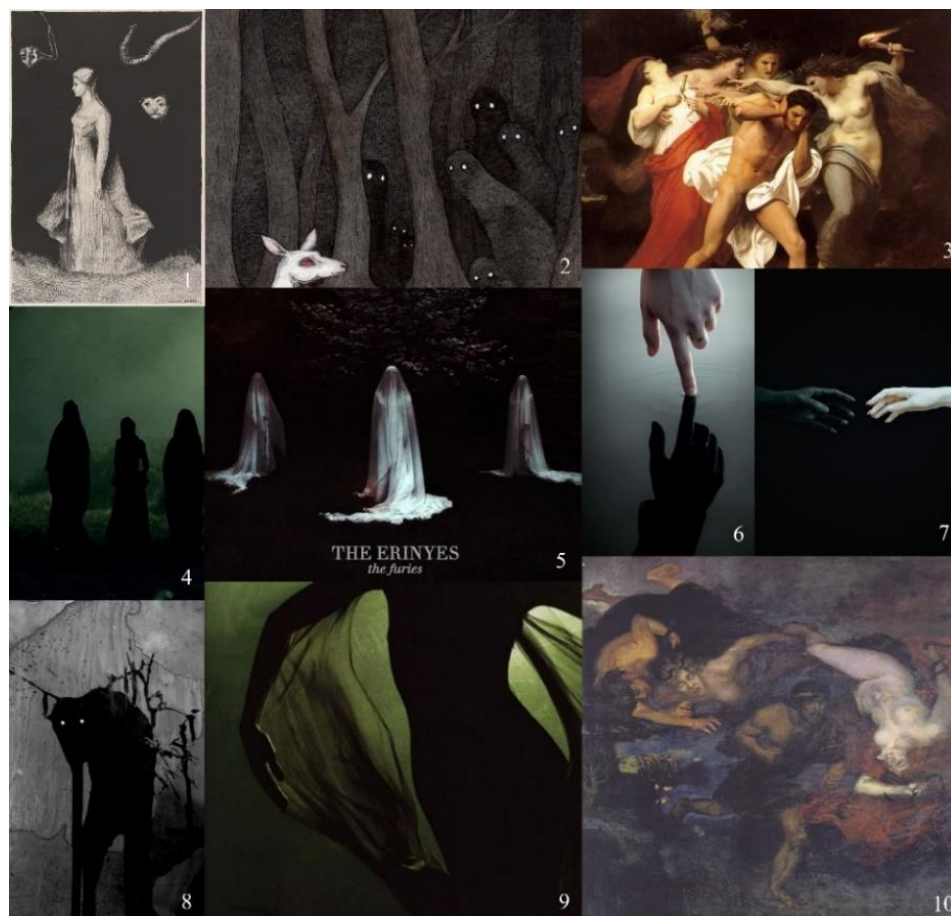
Esboço 11 – Esboço de figurino preto e branco



Esboço 12 – Esboço de figurino pintado digitalmente

5.2.1.3 Personagem: Sombras

As sombras Aleto, Megera e Tisífone (remorso, culpa e autodestruição respectivamente) foram construídas a partir do que significa cada um desses sentimentos de modo que fossem representadas em primeiro momento como uma silhueta e depois lhe fossem atribuídos o peso, *timing*, ritmo da caminhada, elementos próprios da animação.



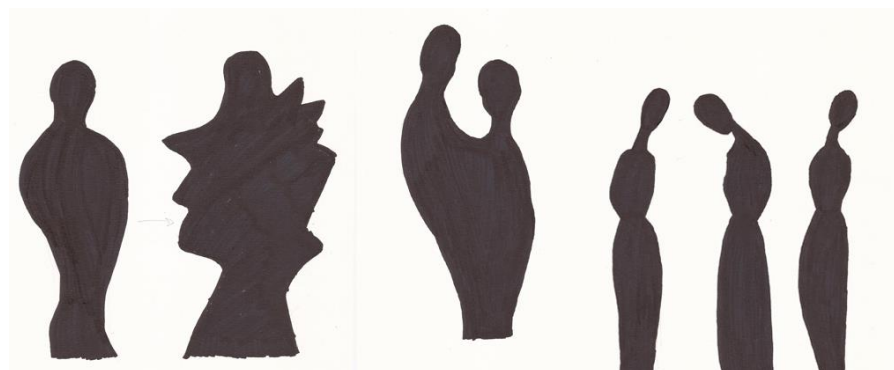
34

Suas formas são simples como os desenhos da imagem 2 do quadro acima. Aleto, o remorso, foi imaginada como um sentimento pesado, que sempre está ali para lembrar de atos ruins que foram cometidos e puxar o culpado para baixo, é a mais baixa das três e tem a forma arredondada; Megera, a culpa, anda recurvada e sorrateira, como se carregasse um peso nas costas e Tisífone, a

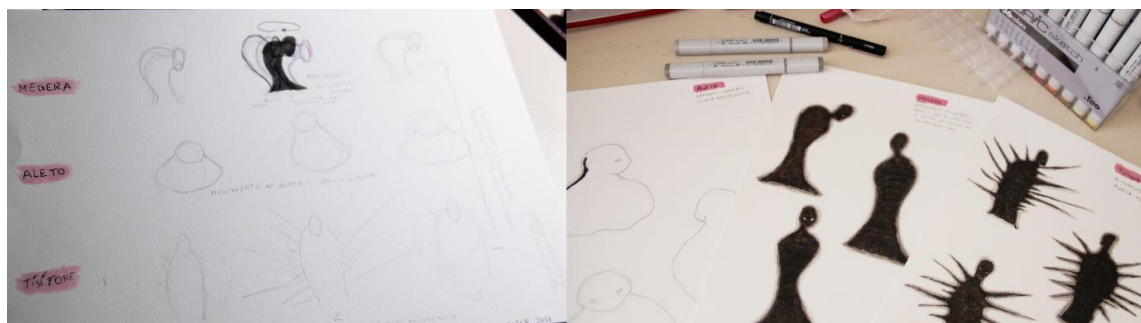
³⁴ 1- Haunting – Odilon Redon, 1893-1894; 2- There are Darker Things Than Shadows in These Woods – kAt Philbin, 2014; 3- O Remorso de Orestes – Adolphe Bouguereau, 1862; 4- Frame de Penny Dreadfull, série, 2014-2016; 5- Fotografia – autor desconhecido; 6- Fotografia – autor desconhecido; 7- Other Half, fotografia– Kurdistan, 2016; 8- Gave Shadow Demon Eyes, arte digital – PreciousNothin; 9- Fotografia – autor desconhecido; 10- Orestes and the Erinyes – Franz Stuck, 1905

autodestruição, é a mais instável, chicoteando e agindo impulsivamente. O movimento das três acompanha suas formas, Aleto se arrasta carregando seu peso, Megera escorrega sorradeira por onde vai, encurvada, já Tisífone anda desafiadora com chicotes de sombras pulsando de seu corpo.

Essas personagens, diferente dos cenários e da protagonista, seriam desenvolvidas no 2D, digitalmente. Core atuaria sozinha com o cenário e apenas na pós-produção as sombras ganhariam vida com algum programa de animação, como *Toon Boom Harmony*³⁵ ou *After Effects*. Assim como as sombras, o rio também foi planejado para ser desenvolvido no 2D, dessa maneira o reflexo, o redemoinho e as animações das sombras teriam de ser desenvolvidas na pós-produção.



Esboço 13 – Sombras



Esboço 14 – Sombras

³⁵ Software de animação 2D em *cut out*.



Esboço 15 – Megera, Aleto e Tisífone – Pintura digital

5.2.1.4 Casulo

O casulo é o último lugar por onde a protagonista passa, a união entre ela e as sombras. Esse “local” foi pensado de diversas maneiras, como um casulo de bicho-da-ceda, que vive no chão, de borboleta, que fica suspenso, em azul, que remete ao profundo e infinito e o vermelho da romã.

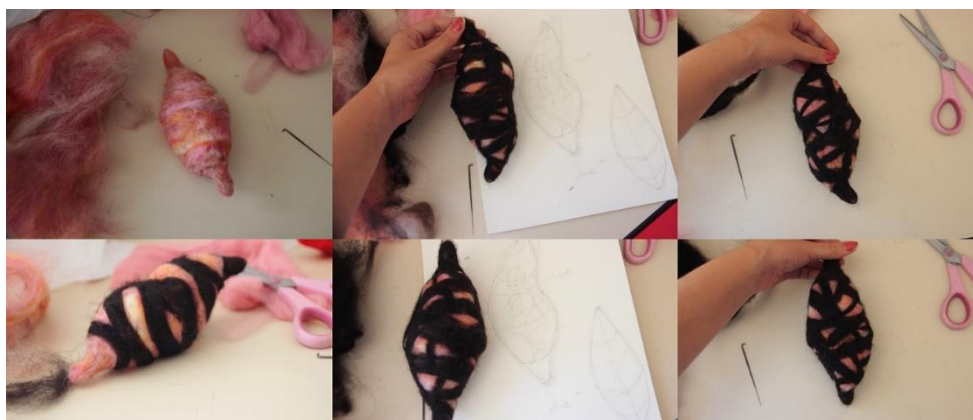


³⁶ 1- Mother, instalação – Kim Stanford, 2012; 2- Detalhe de Wife Mother, instalação – Kim Stanford, 2012; 3- Cocoon Fine art textile – Anita Bruce; 4- Milkpod – Kim Stanford, 2008; 5- Flesh cocoon, gouache, colagem e caneta em pagina de livro – Ashley Blanton, 2012; 6- Coconut palm weaving plaiting bottom of taro basket – Elizabeth Hickox; 7- Cocoon, instalação – Kim Stanford, 2012; 8- Colonies, instalação – Georgia Gremouti, 2012; 9- Casulo em feltagem – autor desconhecido; 10- Cocoon drawing – Julie Gough

Este espaço tem extrema importância simbólica para o filme e antes das decisões finais ele havia sido planejado para ser feito em azul e poderia permanecer no chão, sem se elevar. No entanto repensando seu significado de transformação e alguns símbolos próprios do mito foi decidido que ele se elevaria para algo além e sua cor interna, por entre as sombras, seriam tons de vermelho, simbolizando a romã. A romã no mito de Perséfone é o marco para que ela seja nomeada Perséfone, torne-se a deusa do submundo, iniciando a sua individualização.



Esboço 16 – Esboço e armação do casulo



Esboço 17 – Teste de produção do casulo em feltragem 16x7,5cm

O casulo é formado pelas sombras, então em seu primeiro momento será feito em 2D. Quando as sombras começarem a envolver o corpo de Core o material transicionará para lã feltrada. Em um processo de feltragem³⁷, o corpo da personagem é revestido com a lã preta e o

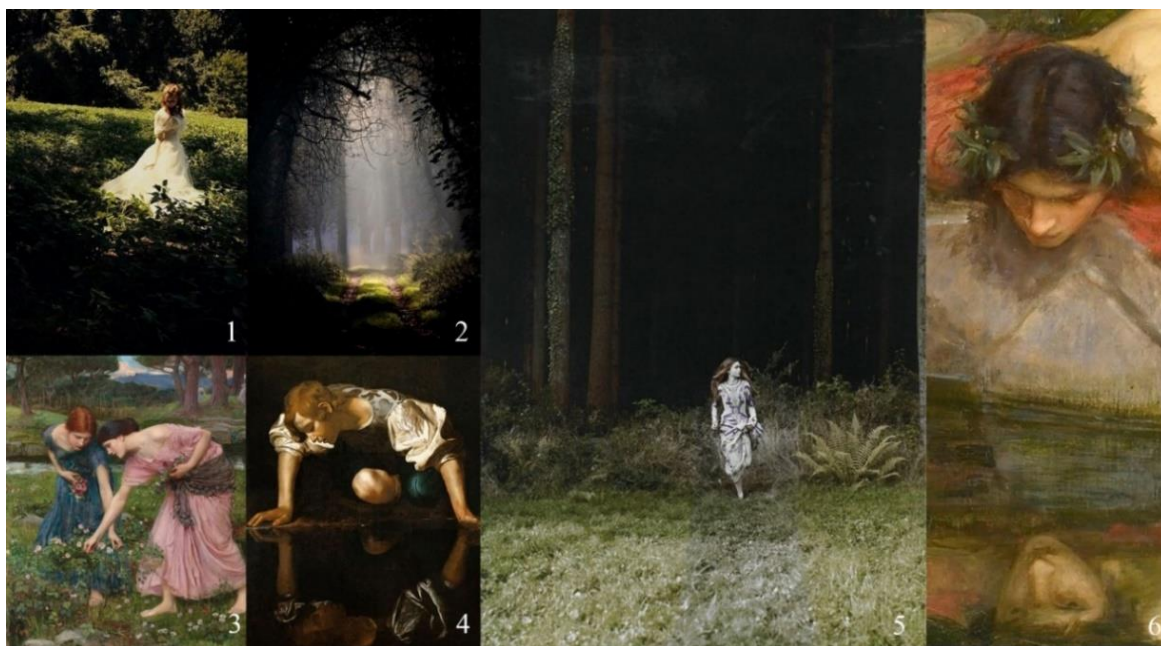
³⁷ Técnica artesanal que utiliza lã de carneiro pura e agulhas específicas para este processo facilitando assim a união das fibras naturais. Aqui refiro-me a feltragem seca.

casulo que ascende é outro mais elaborado, sem a boneca dentro. Na pós-produção haverá a interação das sombras “se tornando” lâ feltrada e a sobreposição da substituição dos dois casulos.

5.2.1.5 Cenário

Os cenários foram divididos em três ambientes – a clareira, a caverna e a floresta – sendo a floresta parte integrante da clareira, posicionada atrás desta, ao mesmo passo que é independente. A penúltima e a última cena acontecerão na floresta, sem envolver a clareira. Dessa maneira, para produção dos cenários terão de ser construídos três módulos, a clareira com parte da floresta atrás, a caverna e a floresta em um módulo independente.

Na clareira ocorrerá a cena inicial na qual a personagem observa ser reflexo no rio. Ela será composta por grama, rio e pedrinhas nas margens da água. Na caverna se passará a terceira cena, em que serão vistas primeiro formações rochosas com estalagmites e estalactites até o olhar da protagonista pousar uma parede onde a sua sombra está projetada. Entre a cena da clareira e a caverna a personagem é puxada para o fundo do rio em um redemoinho, cena pensado em 2D, assim como o rio. Na floresta, constituída de árvores e grama, ocorrerão os últimos atos.



38

³⁸ 1- Fotografia – autor desconhecido; 2- Fotografia – autor desconhecido; 3- Gather ye rosebuds – John William Waterhouse, 1909; 4- Narcissus – Michelangelo Caravaggio, 1597-1599, pintura a óleo; 5- Ilustração para Three Rivers Deep – série de livros, 2014; 6- Detalhe de Echo e Narcissus – John William Waterhouse, 1903.

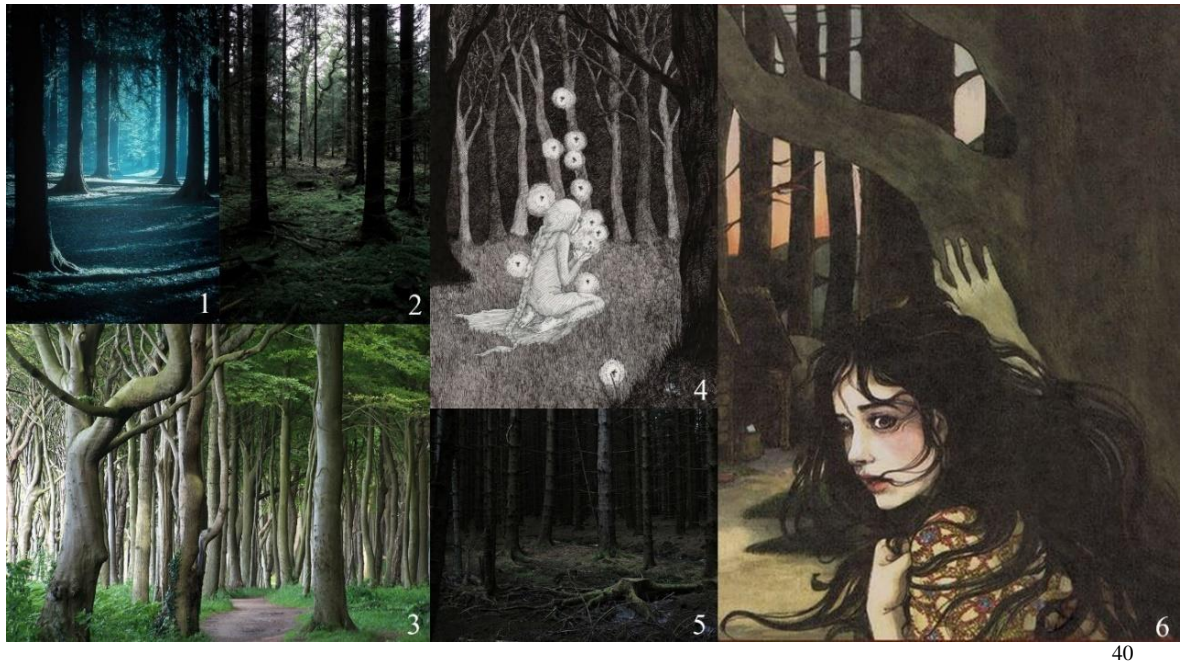


Esboço 18 – Imagem da Clareira e paleta de cor (tinta acrílica)

A possibilidade de tipos e usos de materiais é vasta tratando-se de *stop-motion*. Os materiais para o cenário foram pesquisados, mas não experimentados. De acordo com as pesquisas³⁹, na clareira e na floresta a grama poderia ser feita com massinha, papel, folhas secas ou pedacinhos de garrafa PET. A serragem foi o material mais agradável visualmente. O pó seria colado numa madeirite, base do cenário e tingido com tons de verde com aerógrafo.

A vastidão de materiais e possibilidades se expande para os outros componentes dos cenários, como as árvores, a água e as pedrinhas. As árvores podem ser feitas em arame, espuma ou papel machê, depende da busca estética do diretor do filme. A maneira mais prática seria usar galhos de árvore, o que já corresponde à estética almejada. Para afixar as árvores, a madeirite seria furada e os galhos seriam colados, passando uma massa ao redor da base para dar acabamento e modelar as raízes. A água por sua vez pode ser feita com massinha, papel, vidro ou gel de cabelo, mas para esse projeto o mais interessante seria produzi-la já em 2D para facilitar a transição para a próxima cena que é em 2D (debaixo d'água).

³⁹ Lista de sites para pesquisa de material na bibliografia



40



Esboço 19 – Imagem da Floresta e paleta de cor (tinta acrílica)

⁴⁰ 1- Fotografia – autor desconhecido; 2- Fotografia – autor desconhecido; 3- Bosque de Nienhagen, Alemanha, fotografia – autor desconhecido; 4- Moon, desenho – kAt Philbin, 2014; 5- Fotografia – autor desconhecido; 6- Snow White, detalhe – Trina Scharf Hyman.

Esse cenário foi inspirado nas cavernas submersas que, pela umidade, formam estalagmites e estalactites. A estrutura poderia ser feita em gesso, arame e espuma, massa plástica, etc. A melhor opção averiguada foi produzir uma base em papelão e depositar espuma de poliuretano, que se expande e forma a textura da caverna. As estalactites e estalagmites seriam esculpidas em isopor.



⁴¹ 1- Fotografia caverna subterrânea – autor desconhecido; 2- Woman Reading by dandlelight – Peter Vilhelm Ilsted, 1908; 3- Cavernas Proibidas fotografia – autor desconhecido, Tenesse, EUA; 4- Cave Diving em Tulum, Mexico, fotografia – Patrik Gustafsson; 5- Cavernas Proibidas fotografia – autor desconhecido; 6- Cavernas proibidas fotografia – autor desconhecido.



Esboço 20 – Imagem Caverna e palheta de cor (tinta acrílica)

Os materiais foram selecionados para o cenário nesse primeiro momento de acordo com a melhor aplicabilidade, textura e estética, já para confecção da boneca de *stop-motion* foi considerado o preço, a funcionalidade, o visual e a usabilidade para a posterior experimentação. Na pesquisa em livros e sites foram verificadas técnicas de produção de bonecos e suas partes: estrutura interna, preenchimento, pele e figurino.

A partir de todas as escolhas estéticas demonstradas acima, foi possível pensar a técnica de produzir a personagem principal. A proposta deste trabalho é mostrar a experimentação dos materiais da boneca protagonista, feita para *stop-motion*. Por questões de tempo e objetivo, as sombras em animação 2D digital e os materiais dos cenários não foram testados.

5.2.2 Materiais experimentados

A boneca de *stop-motion* tem como finalidade ser animada quadro a quadro. Segundo Gomes (2016), para atingir esse objetivo é necessário que sua estrutura seja firme e capaz de sustentá-la, mas que permita a movimentação e a paralisação em cada etapa do movimento para captar os *frames*. Os tipos de esqueletos mais utilizados são os de metal com juntas de bola e os de arame.

O esqueleto com juntas de bola é mais elaborado e caro, já o de arame de alumínio atende as necessidades do curta, sendo flexível e barato. Esse é comercializado em várias espessuras, que são utilizadas para as diferentes partes do corpo. Para a construção da boneca foram usados os de 3mm e 1mm de espessura.



Figura 19 – Armadura com juntas de bola. Autoria: Regina Resende

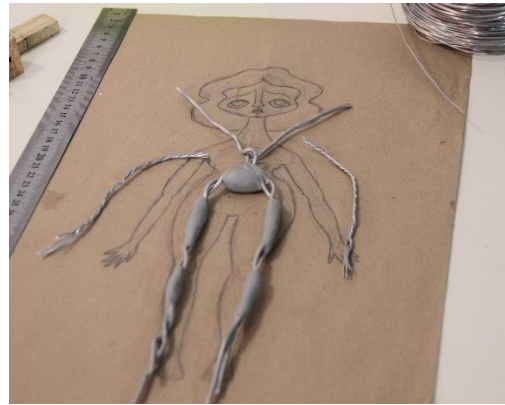


Figura 20 – Arames de 3mm e 1mm

O revestimento do esqueleto foi feito com material que permita a maleabilidade do boneco. Silicone, borracha e látex são materiais utilizáveis, pois tem a elasticidade necessária para movimentação. No entanto, seus valores e dificuldade de manuseamento variam, sendo caros ou inviáveis para primeira experimentação.

Outra forma de construção de bonecos é conhecida como *build up*. Nela não se utiliza molde e o processo se baseia em construir a forma do boneco já em cima do esqueleto. Essa foi a técnica utilizada para confecção da boneca, sendo que o revestimento do corpo foi feito com espuma e a cabeça final em resina. A seguir está detalhado o passo-a-passo dos experimentos.

EXPERIMENTO 1 – Materiais Utilizados

Esqueleto

2 bloquinhos de madeira

Arame 3mm

Arame 1mm

Super cola

Massa epóxi (durepóxi)

Furadeira ponta fina (3mm) para furar os bloquinhos

Corpo

Espuma 1cm

Cola spray 3M, super 77

Tesoura de precisão

Microporo

Látex líquido

Tinta acrílica para tingir látex

Béquer ou vasilha para deposição do látex

Palito de picolé ou algo para mexer o látex com a tinta

Pincel para aplicar o látex tingido no esqueleto já revestido com espuma e microporo

Cabeça

1 Bloquinho de madeira

Super Sculpey

Materiais para esculpir

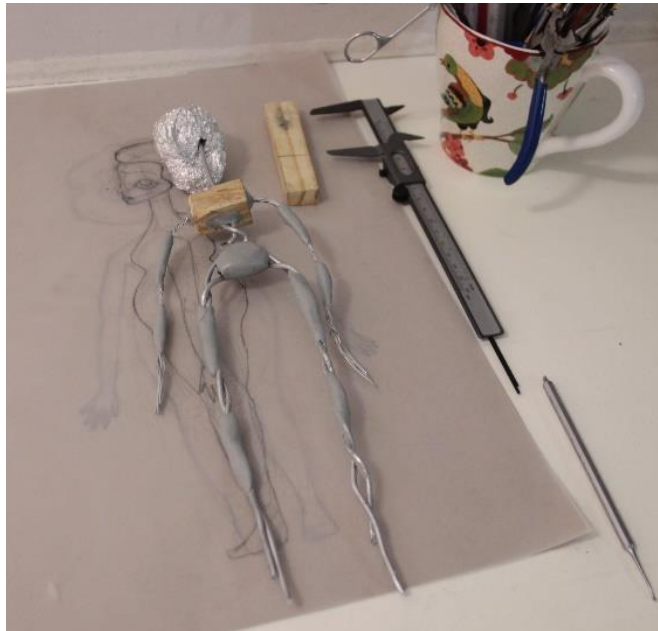
Forno 135°

Pincéis

Tinta acrílica magenta, amarela, cobalto, preta e branca

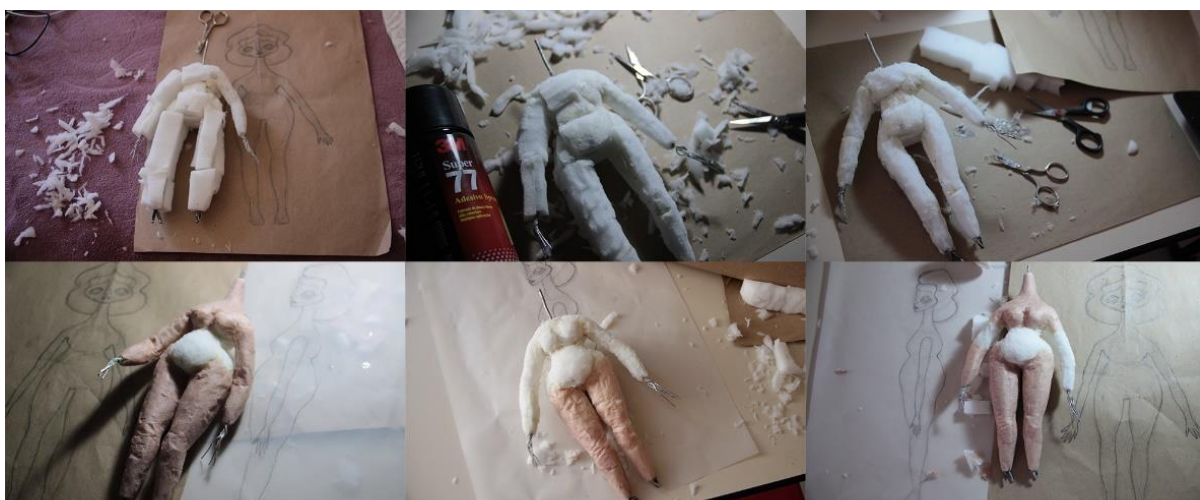
Godê

Na primeira tentativa de fazer o corpo da boneca foram observados uma série de erros que poderiam ser melhorados no próximo teste. Com o esqueleto não houveram muitos problemas. Foram utilizados dois tamanhos de arame de alumínio, de 1mm e de 3mm, o menor apenas para a mão e dedos. O arame para a estrutura da coluna e membros foi dobrado e torcido em dois. Vale ressaltar que o material é bastante maleável, o que facilitou o trabalho. Nas partes duras, ou seja, o que não é articulação, foram utilizados bloquinhos de madeira e massa epóxi. Os bloquinhos serviram para estrutura da cabeça, tronco e pés e o epóxi para coxas, pernas, braços e antebraços.



Produção do esqueleto: arame, madeira e durepóx

Depois que o epóxi estava seco, o próximo passo foi colar a espuma no esqueleto, usando cola spray de contato, 3M super 77. Quando os blocos de espuma estavam todos posicionados, foi iniciado o processo de esculpir o corpo da boneca, processo dá o nome à técnica “*build up*”. Quando pronto, cobre-se o corpo com microporo⁴², bandagem em espuma ou meia-calça. Nesse primeiro teste, foi usado microporo e logo percebido como um erro, pois vários pedacinhos ficaram soltando no processo. Foram necessárias várias demãos de látex para não aparecer as marcas da sobreposição das faixas do microporo.



Enchimento do corpo com espuma e preparação para recebimento do látex com microporo

O processo de cobertura com látex foi iniciado assim que o corpo foi todo coberto de microporo. Para que o látex não crie carocinhos é preciso adicionar amônia, o que não foi feito. A cada demão mais carocinhos surgiam e mais viscoso o látex se tornava. Para dar cor ao látex é preciso utilizar uma tinta à base de água e nessa tentativa foram utilizadas tintas acrílica misturadas para chegar na cor amarelo pele, o que levou a uma coloração heterogênea desagradável.

⁴² Fibra cirúrgica adesiva que ajuda na cicatrização de pele machucada.



Primeiro teste de pele

O material utilizado para a primeira versão da cabeça foi a massa *Super sculpey*, material relativamente duro que pode ser trabalhado livremente com material para escultura até ir ao forno. Em 130° C a massa endurece e fica da forma como foi modelada. Neste primeiro experimento o problema ocorrido foi a base de papel alumínio que envolveu o bloquinho de madeira da cabeça, que deformou a figura final. É comum utilizar algum material para preencher e evitar que a cabeça pese, porém, a estrutura foi mal colocada e comprometeu as proporções do rosto.



Primeira cabeça

A cabeça não foi finalizada nesta etapa e partiu-se para uma nova tentativa de construir o corpo utilizando materiais diferentes para o revestimento e confecção da cabeça. Os pés não foram construídos neste primeiro processo.

EXPERIMENTO 2 – Materiais Utilizados

Esqueleto (foi utilizado a mesma estrutura da tentativa anterior)

2 bloquinhos de madeira

Arame 3mm

Arame 1mm

Super Cola

Massa epóxi (durepóxi)

Furadeira ponta fina (3mm) para furar os bloquinhos

Corpo

Espuma 1cm

Cola 3M

Tesoura de precisão

Bandagem em espuma

Látex líquido + amônia

Tinta PVA amarelo pele para tingir o látex

Vasilha para deposição do látex

Palito de picolé ou algo para mexer o látex com a tinta

Espuminha para aplicar o látex tingido no esqueleto já revestido

Cabeça

Peça em argila

Silicone + catalisador (para molde)

Pote (para mexer a resina e o catalisador)

Resina Poliéster Ortoftálica + Catalisador (de resina poliéster)

Thinner

Tinta spray automotiva branca

Tinta acrílica várias cores para pintura, pincéis e godê

Na segunda tentativa de experimentação de materiais o esqueleto e o revestimento de espuma foram reutilizados e realizou-se a confecção da nova pele de bandagem em espuma e revestida de látex (com a amônia para não criar caroços). O látex não precisa de catalisador e a quantidade de amônia não foi medida com precisão, apenas o suficiente para dissolver os caroços e não deixar o látex muito líquido. Junto ao látex foi adicionada tinta fosca PVA solúvel em água na cor amarelo pele. O resultado ficou homogêneo com o auxílio do secador de cabelo e a textura levemente porosa ao aderir à bandagem de espuma.



Segundo teste de pele

Os pés foram esculpidos na madeira, mas não equilibraram o corpo por causa do peso. Para tentar estabilizar foi adicionada uma base de durepox, o que também não funcionou. Por último, os pés foram furados e afixados por meio de parafusos em um bloco de madeira semelhante à base do cenário. Nesse experimento o *rig*⁴³ de sustentação da boneca não foi produzido.



Teste de pé

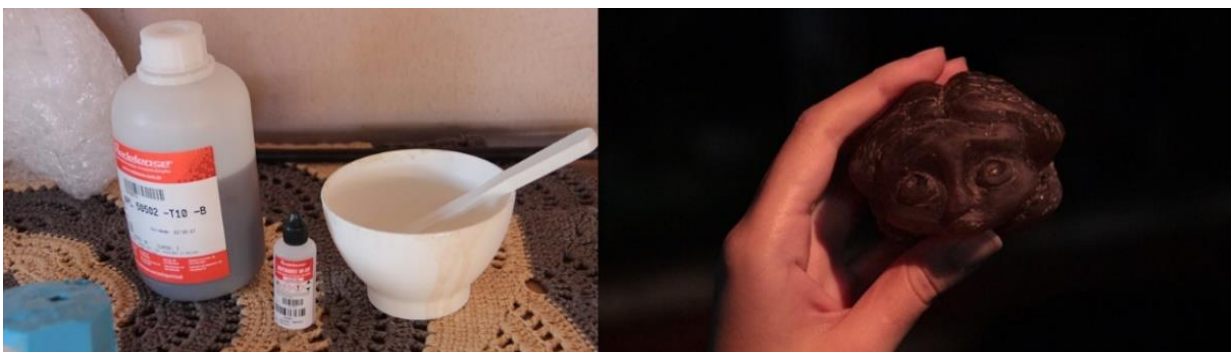
Para a cabeça foi pensada outra forma de se produzir, com resina, o que exige um molde de silicone. Primeiro a peça foi esculpida em uma argila ou *clay* de dureza média, depois foi feita uma cama com massa mole (plastilina) que cobriu até metade da peça produzida. Na parte superior da cama de molde foi passada vaselina sólida para facilitar o processo de desmolde. Com um papelão foi formado um receptáculo para a deposição do silicone no primeiro lado do molde bipartido. Para o preparo do silicone foi utilizado aproximadamente 400 gramas de silicone e 4% de catalisador e o material demorou cerca de três horas para terminar sua catalisação. Terminado o processo, retirou-se a cama de molde de plastilina e depositou-se o silicone na parte da peça que estava coberta, passando a vaselina sólida na camada onde as duas partes do molde se tocam. Repetiu-se o processo de catalisação do silicone e ao final retirou-se com cuidado a peça de *clay* de dentro, verificando se todas as partes esculpidas foram copiadas.

⁴³ Em animação *rig* é a articulação do personagem. Para auxiliar no processo de animação de um boneco de *stop-motion*, por vezes, são necessários *rigs* externos para sustentá-lo.



Produção da segunda cabeça

Depois do molde pronto foi possível começar o processo com a resina de poliéster ortoftálica (utilizou-se 200 gramas com 1% de catalisador). É necessário ter uma abertura no molde para que a resina seja colocada dentro e, como não havia, foi necessário fazer uma pequena abertura atrás da cabeça. Primeiro adicionou-se o desmoldante (talco ou vaselina) nas duas peças do molde, depois foi necessário amarrar as duas partes para não sair com defeitos e assim depositar a resina já misturada ao catalisador. O tempo de cura da resina é rápido, após quinze minutos já estava pronta para retirar do molde, no entanto a peça sai quente e é necessário que fique mais algumas horas finalizando seu processo fora do molde até que esfrie. A cor depois de curada é castanha.



Produção da segunda cabeça em resina

A próxima etapa foi dar o acabamento à peça. Para isso foram utilizadas algumas lixas de espessuras diferentes para retirada de pequenas bolhas e consertar o defeito na peça devido a abertura feita no silicone. Depois de lixada, a peça perdeu o brilho e ficou arranhada, o que é normal. O próximo passo foi preparar para pintura. Primeiro foi dado um banho de thinner e passadas algumas camadas de tinta spray automotiva branca. Quando ficou uniforme e seca, iniciou-se a pintura final com tinta acrílica fosca (a tinta PVA não fixou na tinta automotiva).



Acabamento da segunda cabeça



Core finalizada

5.3 Música

A trilha sonora do filme foi composta com o objetivo de acompanhar os sentimentos expressados no processo de pesquisa e criação. Assim, diferentemente do processo habitual de construção sonora das animações, a trilha veio depois, para acompanhar e acentuar os pontos e emoções trabalhados na pesquisa sobre a sombra e o mito de Perséfone.

A metodologia empregada no desenvolvimento da música foi baseada na forma que Hans Zimmer⁴⁴ desenvolve sua trilha e ensina em um MasterClass online de 2017. O método se baseia na criação de um tema, uma ideia musical, um retrato essencial do que a trilha busca representar no filme. A partir de então o tema, normalmente uma melodia, é utilizado como alicerce na construção da trilha, que nasce derivada dessa "estrutura essencial".

A trilha foi a princípio desenvolvida no tom de Dó menor e muda de tom (modula) na última sequência do filme, quando ela vira casulo, para Lá menor. Como referências foram utilizados o primeiro movimento da Bachiana N°7 de Heitor Villa-Lobos, o Verão de Antonio Vivaldi, a Sagração da Primavera de Igor Stravinsky e Ni No Kuni Dominion of the Dark Djinn⁴⁵ (Main Theme) de Joe Hisashi.

A instrumentação da trilha partiu das demandas da própria animação, sendo produzida apenas depois que o *animatic* do filme estava finalizado. A história do filme fala sobre uma viagem interna, solitária e transformadora, assim, a utilização de cordas (violinos e violoncelo) teve a intenção de materializar uma carga emocional mais densa, assim como a melodia ser conduzida pelo Violoncelo, no grave, que "escurece" a trilha musical. O uso de uma Clarineta em Mi Bemol vem no intuito de contrabalancear essa densidade bem como na tentativa de trazer um ar de mágica que ocorre quando esses instrumentos (as cordas e a Clarineta) se relacionam. O Tímpano se faz presente como forma de pontuar as frases da trilha e realçar o ritmo de determinada parte da música.

A introdução do filme será conduzida pelas cordas em uníssono e logo depois serão colocados em dissonância para definir um pouco da tensão na qual a obra ocorre. Em seguida, o tema será apresentado com certo peso dramático, posto que adiante Core será puxada para dentro do lago e a trilha ganha intensidade e acompanha a queda da protagonista. Na caverna a Clarineta

⁴⁴ Hans Zimmer é um compositor alemão conhecido por seus trabalhos com trilhas sonoras de filmes.

⁴⁵ Jogo para Playstation.

entrará no tema, conferindo uma presença mágica do Hades. Com a aparição das sombras, a música fará comentários ao modificar o tema principal para que cada sombra ganhe uma apresentação própria – a primeira tem a intenção de dilatar o tempo, a segunda o tornar mais grave e a última mais agudo. Assim que as sombras surgirem no filme, elas passarão a perseguir Core e, de forma a acompanhar essa perseguição, a música se desenvolverá em acordes esparsos e tensos, que desembocarão no momento em que a personagem principal é pega pelas sombras, quando se inicia uma sequência mais ágil, demarcada fortemente pelo ritmo da canção.

Por fim, com a queda de Core frente à punhalada das sombras, a música mudará de tom, como se indicasse uma transformação acontecendo. Ocorre a formação do casulo na qual a trilha se intensificará até culminar, crescendo, num acorde suspenso⁴⁶ que indaga "o que sairá do casulo?" pergunta que não é respondida nem pelo filme e muito menos pela trilha, uma vez que a resolução dessa suspensão é sutil e depois do fim efetivo da história.

A trilha musical⁴⁷ foi proposta para que fosse uma malha sonora que permeasse todo o filme, sendo essa a única fonte sonora da obra. Para isso, foi necessário explorar formas de emular o som de algumas coisas – como a queda – com os instrumentos e ainda enfrentar o desafio da sincronização da trilha com o exato momento do que ocorria no vídeo. Buscou-se utilizar da música como forma de pintar a paisagem sonora dos cenários da animação, constituindo-se numa grande e gratificante experiência de criação musical.

⁴⁶ Quando a música está suspensa, sem resolução.

⁴⁷ Partitura em Anexo 6.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a conclusão de todas as etapas deste projeto foi possível notar que a pré-produção de uma animação não é algo simples. Exige acima de tudo persistência. Todas as questões para produção de uma animação precisam ser previstas com antecedência na pré-produção. A partir da minha experiência com este projeto, esta fase pôde ser conhecida como “a fase da pesquisa”, pois foi possível ver e rever as escolhas, estudar, testar e ampliar os olhares.

A proposta anterior à decisão de realizar uma pré-produção como trabalho de conclusão de curso era a execução completa da animação até a pós-produção. Não imaginava o tamanho do trabalho que seria só o início, antes de começar a produção de fato. Assim, algumas diretrizes foram tomadas para encaminhar a pré-produção de Umbra.

Primeiro teria de haver uma história. A ideia da história partiu da reimaginação do mito de Perséfone relacionado com conceitos de Jung de Individuação e Arquétipo das Sombras. O primeiro desafio foi entender e desenvolver o conhecimento prévio da psicologia junguiana – que por não se tratar de uma área dos meus conhecimentos foi um obstáculo a mais – e a partir daí poder unir os conceitos ao mito de Perséfone para criar uma nova narrativa.

Depois de escrever a história, como contá-la? Quais as melhores técnicas de animação para isso? Antes de definir, foi feito um estudo cronológico das técnicas com o objetivo de entendê-las. Quando determinadas as melhores opções, pensando na estética do filme, foram escolhidos, orçados e testados os materiais para produção de Core, o que permitiu ver a viabilidade de trabalhar com os materiais, assim como as minhas limitações.

A música, as escolas de arte do Barroco, Tenebrismo, Pré-Rafaelita e Neoclássico deram forma, cor, som e vida ao filme. Contribuíram, cada uma em seu momento, ao atribuir características que representam o que é o filme Umbra e quem são as personagens.

Ao reimaginar um mito é possível desenvolver suas partes latentes. Por meio da psicologia junguiana pude estudar os mitos a partir do significado arquetípico que cada um deles traz e no caso de Perséfone o significado e a simbologia podem ser interpretados como o início de uma jornada para a completude ou *si-mesmo*. Existem outras formas de olhar para esse mito, assim como outras relações presentes nele, como a de Perséfone com sua mãe Deméter, no entanto a história criada se focou em Perséfone e o Hades.

Umbral conta o início da trajetória de Core rumo ao inconsciente, uma menina ingênua e amedrontada, que ao ouvir o chamado do *self* representado por seu reflexo nas águas é raptada por suas sombras. As sombras são as partes de nós mesmos que não gostamos de mostrar, que o *eu* ou a consciência esconde. Apenas quando confrontar suas sombras é possível que Core se torne Perséfone, ou seja, adquira seu nome próprio. No entanto, a história aborda um período de transição, o recorte da narrativa não mostra sua transformação completa. Esse período de mudança se aproxima da fase de crisálida da borboleta e Core está se preparando para se tornar algo novo.

Os símbolos do filme foram repensados várias vezes durante o processo de criação, em conversas com a orientadora, nas leituras e vendo filmes. Os arquétipos permitem a associação com diversos símbolos e cores, num eterno reimaginar. Os símbolos fluíam através da imaginação e de forma espontânea se entrelaçavam com as leituras de Bachelard e Chevalier.

No entanto, não há como controlar os significados dos símbolos, apenas por meio deles dizer algo. Nesse sentido foram realizadas as pesquisas estéticas e técnicas que culminaram na experimentação dos materiais para fabricação da protagonista, buscando não um significado definitivo, mas uma sensação para o filme.

A experimentação foi uma fase onde a pesquisa de materiais contou com ajuda de várias pessoas da área da animação, indicando sites e livros relacionados a construção de bonecos e cenários em *stop-motion*. Devido ao preço ou dificuldade de maneabilidade de alguns materiais não houve tantos testes quanto eu gostaria, porém o que foi experimentado foi incrivelmente enriquecedor como fonte de aprendizagem.

Em todas as suas limitações e pontos frágeis, este projeto buscou uma reflexão sobre o mito de Perséfone sob as lentes arquetípicas do arquétipo das sombras, numa forma mitopoética de transmitir essa narrativa em animação. Para trabalhos futuros relacionados à animação e ao mito, considero válida uma passagem por este projeto, por conta de suas pesquisas e experimentação. Por último, deixo minha recomendação: pesquisar e realizar testes são as partes mais importantes do projeto. Tudo o que solidifica e dá razão de existir para o trabalho são consolidados na fase de pré-produção. Tome o tempo que for necessário e, principalmente, experimente.

7. REFERÊNCIAS

Bibliografia do projeto

ALVARENGA, Maria Zélia de. (coord.) **Mitologia Simbólica: estruturas da psique & regências míticas**. 2. ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2010 (Ana Célia Rodrigues de Souza Coré Perséfone, um ritual iniciático da totalidade do feminino. p. 313-324).

ARQUILLO Torres, Francisco; ARQUILLO Avilés, David. **El tenebrismo como recurso técnico y concepto estético**. Sevilla: Temas de Estética y Arte. 2011, 25: pp. 179-203.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação. Técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora SENAC, 2002.

BACHELARD, Gaston. **A água e os Sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria**. Tradução Antonio Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BACHELARD, Gaston. **Vida e Obra**. In: *A filosofia do não: Filosofia do Novo Espírito Científico*. Tradução de Joaquim José Moura Ramos. São Paulo: Abril Cultural, 1984. Coleção os Pensadores. (p. I -XIII)

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Tradução de Antônio da Costa Leal e Lídia do Valle Santos Leal. São Paulo: Abril Cultural, 1978. (Coleção Os Pensadores)

BACHELARD, Gaston. **A Terra e os Devaneios do Repouso: Ensaio sobre as imagens da intimidade**. Tradução Paulo Neves da Silva. São Paulo: Martins Fontes. 1990a.

BRANDÃO, Junito. **Dicionário mítico-etimológico da mitologia grega - Volume I, A-I**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1991.

BRANDÃO, Junito. **Dicionário mítico-etimológico da mitologia grega - Volume II, J-Z**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1991.

BITTENCOURT, A. R. **Mito e Representação da Subjetividade: Diário de Perséfone, de Heloísa Seixas**. In: XI Fórum FAPA, 2013, Porto Alegre. Anais do Fórum, 2013.

CHARLES JÚNIOR, Cassimiro Carvalho. **Arte, técnica e estética investigação: animação cinematográfica**. C398a. Dissertação(mestrado) Campinas, SP: [s.n.], Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes. 2009.

CHEVALIER, Jean e GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos**, Rio de Janeiro: José Olympio, 1988.

COELHO, Raquel. **A arte da animação**. Belo Horizonte: Formato Editorial, 2000.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1995.

GOMBRICH, Ernst Hans. **História da Arte**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1985.

GOMES DE OLIVEIRA, Flávio. **Vida de boneco: um filme para pensar a respeito do uso de bonecos em produções audiovisuais**. CXCVIII, 198 f.: il. Tese (Doutorado) Universidade Federal de Goiás, Goiânia. 2016.

GUIMARÃES, Giovanna Belico Cária. **O boneco-personagem: caracterização do personagem de animação stop-motion**. 102 f.: il. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2012.

HESÍODO, **Teogonia: A Origem dos Deuses**, Estudo e tradução de Jaa Torano, São Paulo: Editora Iluminuras LTDA, 1995.

HILMANN, James (org.). **Encarando os deuses**. Tradução de Cláudio Giordadano. São Paulo: Cultrix. 1997.

HOMERO, **II Hino Homérico a Deméter**. Tradução, Introdução e Notas Ordep Serra, mais ensaios de Ordep Serra e Marina Martinelle. São Paulo: Odysseus Editora, 2009.

JALLAGEAS, Flamínio. **Chiaroscuro: a luz na sombra**. São Paulo, 2015. 96 f. Dissertação de Mestrado em Poéticas Visuais - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo.

JACOBI, J. **Complexo, arquétipo e símbolo na psicologia de Jung**. São Paulo: Cultrix, 1990.

JESUÍNO, J. C. O Método Experimental nas Ciências Sociais. In A. S. Silva & J. M. Pinto (Eds.), *Medologia das Ciências Sociais*. Porto: Edições Afrontamento, 1989.

JUNG, Carl Gustav. **Aion: Estudos sobre o simbolismo do si-mesmo**. Tradução de Pe. Dom Mateus Ramalho Rocha. Petrópolis: Vozes. 1982

JUNG, Carl Gustav. **O eu e o inconsciente**. Tradução de Dora Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 2008.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução de Maria Luiza Appy e Dora Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 2012.

JUNG, Carl Gustav. **Psicologia do inconsciente**. Tradução de Maria Luiza Appy. Petrópolis: Vozes, 1980. (Obras completas de C. G. Jung, v.7, t.1)

JUNG, Carl Gustav. **Tipos psicológicos**. Petrópolis: Vozes, 2009.

KERÉNYI, Karl. **Os deuses gregos**. Tradução de Octavio Mendes Cajado. São Paulo: Cultrix. 10ª ed. 1998.

LIMA, Telma Christiane Sasso de. & MIOTO, Regina Célia Tamasso. **Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica**. Rev. Katál. Florianópolis v. 10 n. esp. p. 37-45. 2007.

MESQUITA, Luciana Aires. **O Mito de Perséfone**. Florianópolis: Anais do 13º Congresso Mundos de Mulheres (MM). ISSN 2179-510x. Engendramentos da cena: práticas teatrais feministas na contemporaneidade. 2017.

RAUPP, F.M.; BEUREN, I.M. **Metodologia da pesquisa aplicável às ciências sociais**. In. BEUREN, I.M. (Org.). *Como elaborar trabalhos monográficos em contabilidade: teoria e prática*. 3.ed. São Paulo: Atlas, 2006. Cap.3, p.76-97

SILVA, Ursula de Carvalho. **História da Indumentária**. 2. edição. Aranguá: Ministério da Educação Secretaria de Educação Média e Tecnológica Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina Campus Aranguá. 2009.

SOUZA, Ana Célia. **Coré-Perséfone: um ritual iniciático da totalidade do feminino**. In. ALVARENGA, M. (Org.) *Mitologia Simbólica: estruturas da psique e regências míticas*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2010.

VITA, Ana Carlota R. **História da maquiagem, da cosmética e do penteado: em busca da perfeição**. 1 ed. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2009. (Coleção saberes da moda/coordenação João Braga)

ZWEIG, C.; ABRAMS, J. (orgs.). **Ao encontro da sombra: O potencial oculto do lado escuro da natureza**. Tradução Merle Scoss. São Paulo: Cultrix, 1999.

Bibliografia consultada

BACHELARD, Gaston. **A Chama de uma Vela**. Tradução de Glória de Carvalho Lins. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**. Tradução de Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

BACHELARD, Gaston. **O ar e os sonhos: Ensaio sobre a imaginação do movimento.** Tradução Antonio Padua Danesi. São Paulo: Martins Fontes. 1990b.

BULFINCH, Thomas. **O livro de Ouro da Mitologia: Histórias de Deuses e Heróis.** Tradução de David Jardim Júnior. 26ª ed. Rio de Janeiro: Ediouro. 2002.

CARVALHO, Raimundo Nonato Barbosa de. **Metamorfoses em tradução.** Tese. (pós-doutoramento) - Universidade de São Paulo, São Paulo. 2010.

DOWNNING, Christine. **The long Journey Home: Re-visioning the myth of Demeter and Persephone in Our Time.** Boston: Shambala. 1994.

DOWNNING, Christine. **La Diosa: imágenes mitológicas del femenino.** Traducción del inglés de Maria-Pau Pigem, Barcelona: Kairós, 2010.

ELIADE, Mircea. **Imagens e símbolos: ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso.** São Paulo: Martins Fontes, 1991a.

ELIADE Mircea, **Função dos Mitos** In CAMPBELL, J. (Org.) O poder do mito. São Paulo: Editora Martin Claret Ltda, 1991b. (p 9-31)

ELIADE, Mircea. **Mito do eterno retorno.** Tradução de José Antônio Ceschin. São Paulo: Mercuryo, 1992.

HILMANN, James. **The dream and the underworld.** New York: Harper Perennial. 1979

HILMANN, James. **Re-vido a psicologia. Tradução de Gustavo Barcellos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

HILMANN, James. **Psicologia Arquetípica: um breve relato.** São Paulo: Cultrix. Tradução de Lúcia Rosemberg e Gustavo Barcelos. 1995.

JUNG, Carl Gustav. **Tipos psicológicos**. Tradução de Atilio Brunetta. Petrópolis: Vozes, 2009.

NISIO, Fernando. **O Robô e a Maçã: aplicação das características estéticas do cinema expressionista na concepção de um curta de animação em *stop motion***. 167f. Dissertação (mestrado) - Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

SILVA, Mariana Musa de Paula e. **Artesque Locumque: Espaços da Narrativa no Livro V das Metamorfoses de Ovídio**. Banco de teses da Unicamp, 2008.

Filmografia consultada

A BRUXA. Direção: Robert Eggers. Fotografia: Jarun Blachke. Música: Mark Korven. 2016. 1 DVD (92 min), NSTC, color. Título original: The Witch.

HADES and Persephone myth. Direção: Miranda Kahn. 14 seg, color. Disponível em <<https://vimeo.com/135286208>> Acesso: 25 abril 2017

KORE la danse de Perséphone. Direção de Azzura Lugari. Coreografia Maristella Martella. Musica Officina Zoé. Teaser 1 min 44 seg, color. Disponível em <<https://vimeo.com/80000888>> Acesso em 26 jun. 2017

MAIDEN teaser. Direção: The Nerve Tank. 1 min e 8 seg, color. Disponível em <<https://vimeo.com/83757242>> Acesso: 25 abril 2017

MONDKOPF The song of shadows. Direção: Antonbestle. 3 min e 57 seg, color. Disponível em <<https://vimeo.com/36085317>> Acesso em 26 abril 2017

PERSEPHONE. Direção: Bethany Ward. 1 min e 28 seg, color. Disponível em <<https://vimeo.com/30912302>> Acesso: 25 abril 2017

PERSEPHONE. Direção: Tom Bloczynski. 4 min e 34 seg, color. Disponível em <<https://vimeo.com/167768474>> Acesso: 26 abril 2017

PERSEPHONE. Direção: Hue Vang. 11min e 6seg, p&b. Disponível em: <<https://vimeo.com/95058486>> Acesso em: 25 abril 2017

PERSEPHONE fall. Direção: Kristyn McGeehan. 5 min e 14 seg, color. Performance em Atlanta, 2013. Disponível em <<https://vimeo.com/67702857>> Acesso em 26 abril 2017

PERSEPHONE performance. Direção: Karen Briem. Edição: Thomas Kranabetter. 3 min e 47 seg, color. Disponível em <<https://vimeo.com/66207971>> Acesso: 26 abril 2017

THE Golden Bird. Direção: Cat Bruce. Revisor de roteiro: Dean James Fairbairn. Compositor: David MacGregor. 11min e 36 seg, color. Disponível em <<https://vimeo.com/30585464>> Acesso em 25 abril 2017

UMBRA. Direção: Ignacio Urrutia. 3 min e 29 seg, color. Disponível em <<https://vimeo.com/169944887>> Acesso em 26 abril 2017

UMBRA. Direção: Mauricio D'Ors. 2 min e 53 seg, p&b. Disponível em <<https://vimeo.com/199746900>> Acesso em 25 abril 2017

Animações Consultadas

KUKUSHKA. Direção: Dina Velikovskaya. 8 min e 45 seg, color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=eDoLwXUUiPw>> Acesso em 2 ago. 2017

PERSÉFONE. Direção: Luciana Beck. Fotografia: Ely Barbonaglia. 3 min e 17 seg, color. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Y8Lwje7I7Do>> Acesso em 28 jun. 2017

PERSEPHONE. Vídeo da série Animated Tales of World, ep. Persephone: A Story from Greece. Diretor: Sergey Olifirenko. 3 min e 4 seg, color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UsETqFJ0OGk>> Acesso em 28 jun. 2017

SILLY Symphony of the Goddess of Spring. Direção: Wilfred Jackson. 9 min e 24 seg, color. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=ITe9njxL1RU>> Acesso em 28 jun. 2017

WAIF of Persephone. Direção: Nick Cross. 1 min e 2 seg, color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pAB1wY0u8Po>> Acesso em 28 jun. 2017

Sites Consultados

ARMATURES. Anthony Scott. Disponível em <<http://www.stopmotionanimation.com/page/armatures-ball-socket-or-wire>> Acesso em 1 maio 2017.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE CINEMA DE ANIMAÇÃO. ABCA. Disponível em: <<http://www.abca.org.br/>> Acesso em 5 jun. 2017

CAVESETAUDIOH264.MOV. StopmoNick. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=uZGGD9V97WU>> Acesso em 28 abril 2017

COMO FAZER UM BONECO STOP MOTION PROFISSIONAL. Philipe Kling David. Disponível em: <<http://www.mundogump.com.br/como-fazer-um-boneco-de-stop-motion-profissional/>> Acesso em: 28 abril 2017

COMO FAZER UM MOLDE BIPARTIDO EM SILICONE. Claytrix. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=xARssg_8Nyk> Acesso em 28 abril 2017

DIM CLAY. Dim Clay Shop. Disponível em: < <http://www.dimclay.com/loja/>> Acesso em 28 abril 2017

ESCULTURA EM RESINA POLIÉSTER. Fábio Amaral. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Ha5HgE1zGyc>> Acesso 13 jun. 2017

HOW TO ANIMATE WATER. Howcast. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=2Cw8xeWYaUA&t=2s>> Acesso em 28 abril 2017

HOW TO MAKE TREES. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=iKo6KB8hFgc>> Acesso em 28 abril 2017.

HOW TO MAKE WIRE ARMATURES FOR STOP MOTION. Edu Puertas. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=5Tt2HURE_ZU> Acesso em 1 maio 2017

KILATEX. Kilatex. Disponível em: <<http://www.kilatex.com.br/>> Acesso em 28 abril 2017

MAKE A BUILDUP PUPPET. StopmoNick. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=MbF6m3BeGUQ>> Acesso em 12 jun. 2017

MAKING PUPPETS PART 1. Meek Mad Misinformed. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=xeB8UzcgSS0>> Acesso em 1 maio 2017

MAKING PUPPETS PART 2. Meek Mad Misinformed. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=sRQREn83hdQ>> Acesso em 1 maio 2017

MAKING PUPPETS PART 3. Meek Mad Misinformed. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=SGq11GY4-bE>> Acesso em 1 maio 2017

MAKING LATEX BUILD-UP PUPPET HEAD. StopmoNick. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=4uG-ZIOXZ7w>> Acesso em 1 maio 2017

MANUAL DE ANIMAÇÃO. Nelson Gonçalves. Disponível em: <http://nafergo.github.io/manual-livre-animacao2d/intro_animacao2d.html>. Acesso em 2 nov. 2017

MOLDES, RESINA TALCO E PACIÊNCIA. Kaka Craft. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=EIGqeVoiPpE>> Acesso em 12 jun. 2017

PSICOLOGIA JUNGUIANA DF. Rafael de Carvalho Oliveira. Disponível em: <<http://psicologiajunguiana.com.br>> Acesso em 28 ago. 2017

RESINA ORTOFTÁLICA. Redelease. Disponível em < <http://www.redelease.com.br/resina-ortoftalica-laminacao-com-catalisador-1-030-kg.html>> Acesso 5 jun. 2017

STOP MONTRO. Mariana Zuini, Patrícia Jaculli, Ana Lara Brito, Helena Prado e Júlia Saleh. Disponível em: <<https://stopmonstro.wordpress.com/>> Acesso em 28 abril 2017

TUTORIAL: CRIAÇÃO DE BONECOS – PARTE 2. Projeto 8. Disponível em: < <https://projeto8.wordpress.com/2010/12/13/tutorial-criacao-de-bonecos-parte-2/>> Acesso em: 28 abril 2017

8. ANEXOS

Anexo 1 – Versões Anteriores do *Storyline*

Versão 1

Uma menina está à beira do lago e toca sua imagem refletida, esta se fragmenta e as partículas distorcidas de seu reflexo na água a puxam para dentro do lago. A medida que ela desce seu reflexo torna-se sombra. As sombras levam a menina para a caverna onde vivem, passando por uma fenda no assoalho do rio. A menina assustada se afasta das sombras que estão tentando se aproximar, então foge para onde vê uma luz muito brilhante. Neste local a luz é insuportável e a menina mal consegue se manter de pé. As sombras a alcançam e mesmo assim ela tenta evitá-las. As sombras a atingem no peito e conseguem finalmente envolvê-la.

Versão 2

Uma menina vê seu reflexo no lago e ao tocá-lo, este se fragmenta. Os fragmentos a puxam para dentro do lago. A medida em que descem os fragmentos de reflexo tornam-se sombras. A meninas e as sombras atravessam uma fenda no assoalho do rio e chegam a caverna onde as sombras vivem. Lá as sombras a cercam e tentam se aproximar da menina. A menina foge para um local onde vê claridade e as sombras a seguem. Nesse local a luz é tão forte que a menina mal consegue ficar em pé. As sombras a alcançam e mesmo assim ela tenta evitá-las. As sombras a atingem no peito e conseguem finalmente envolvê-la.

Versão 3

Uma jovem sentada às margens do rio é raptada e levada para uma caverna no fundo do rio. Lá descobre que quem a raptou foram suas próprias sombras e foge para um lugar mais perigoso. As sombras seguem em seu encalço e tentam aproximação sem sucesso. Para conseguir atenção e que a jovem parasse de fugir, as sombras são violentas e a golpeiam. Iniciam a formação de um casulo ao redor do corpo inerte da jovem.

Anexo 2 – Versões Anteriores do Argumento

Versão 1

CORE escala uma alta montanha e no decorrer da subida percebe que na verdade a inclinação é para baixo, assim descendendo a cada passo, culminando em um rio onde paira uma flor. Essa flor, parecida com um narciso, é uma linda vitória-régia de infinitas pétalas, seu habitat, assim como a lótus, são as águas lamacentas. Admirada com a beleza da flor, CORE estende sua mão para apanhá-la, no entanto é a flor que a captura, com suas raízes a puxa para dentro lodo, levando-a para o mundo abaixo, o subterrâneo. CORE assustada não esperava que sua submersão fosse tão profunda, as raízes a levam para o centro do submundo, o Érebus. Nesta câmara profunda no submundo, CORE se encontra com suas sombras interiores, que saindo de dentro de seu reflexo nos espelhos da sala, vêm lhe ensinar sobre transformação. CORE é precipitada, não dá tempo e atenção às suas sombras, acreditando estar preparada, resolve voltar ao mundo de onde veio. Os

espelhos, assim como a água pela qual chegou lá, são portais para que retorne. Dessa maneira CORE entra em um deles e retorna, porém, sente fortes dores na barriga e olhando ao redor percebe que aquele ainda não é seu mundo. As dores persistem e CORE vomita suas sombras, para continuar aprendendo com elas no submundo, até o tempo necessário. Suas sombras a envolvem carinhosamente formando um casulo, para que CORE inicie sua metamorfose como Deusa do mundo inferior.

Versão 2

A beira de um calmo lago está sentada uma menina que, entorpecida, observa sua imagem refletida nas águas. Depois de um curto período de contemplação a moça leva seu indicador direito a superfície da água e, por meio de um delicado toque, vários fragmentos distorcidos tomam o lugar do que antes lhe fitava.

A agitação na água não condiz com a leveza da carícia que recebera e num borbulhar frenético os retalhos de seu duplo a puxam com avidez para dentro do lago. A força do empuxo é tal que a menina mal abre os olhos, apenas distingue a mudança de luminosidade e sente ser levada às profundezas. Vislumbra os fragmentos perderem contorno e nitidez, resultando em silhuetas sombrias. Sombras.

As silhuetas arrastam a moça até uma fenda no assoalho do rio e atravessam a barreira com violência, aterrissando no destino de forma abrupta. Caída no chão a moça abre os olhos lentamente e vê o sutil contorno das sombras. Percebe estar em uma caverna de iluminação esmorecida, onde infinitas riquezas, cristais e pedras preciosas se escondem. Esta bela visão, no entanto, se esvai à medida que as sombras avançam em sua direção.

O pavor lhe sobe a garganta que ecoa gritos inaudíveis. As imagens ao redor são desconfortavelmente familiares, mimetizando o que fora censurado durante toda sua vida. Numa covarde fuga ela se esgueira vacilante por entre as três silhuetas que a cercam, indo em direção ao ponto luminoso que alumbra o ambiente. Quando escapa, as sombras seguem sorradeiras em seu encalço se mesclando a escuridão.

A menina cruza a caverna em direção à saída onde estaria livre de todo o mal. Sua esperança desvairada não permite notar que, a cada passo, a luz salvadora se torna mais agressiva e nauseante. O brilho lhe invade olhos e esmaga seu corpo, que enfraquecido já não consegue fugir. Suas pernas extenuadas se dobram ao chão - é seu fim.

Nesse instante as sombras enfim conseguem alcança-la e tentam cobri-la em vão. Ela resiste com espasmos infantis a toda tentativa de aproximação. Os vultos a cercam em sincronia e circundando seu corpo se preparam para uma ação definitiva.

Param. O vulto que está posicionado às suas costas toma impulso e para acabar com a angústia, pontiagudo, transpassa o coração da menina.

A luz externa já não fulmina e a mansidão toma conta da atmosfera do ambiente. Seu corpo prostrado é acolhido pelas sombras, suaves como algodão. Sorrindo ela se aconchega nas sombras que são suas. A penumbra tece serenamente um casulo.

Anexo 3 – Roteiro Final e suas versões

Versão 1

CENA1 – CLAREIRA - ENTARDECER

Kore é raptada por seu reflexo

Kore observa seu reflexo na água do rio em Plano Geral ambiente até Plano Conjunto, corta para reflexo em Close.

Em plano próximo Kore aproxima-se do reflexo levando o corpo mais próximo ao rio. Corta para o reflexo com estendendo a mão.

Kore toca no reflexo, close no dedo e reverberação na água onde Kore encostou.

Kore é engolida pela água do rio em Plano Próximo.

Em Plano Conjunto a água sobe no lugar por onde Kore foi levada.

CORTA PARA

CENA 2 – RIO

Kore é levada para uma fenda no fundo do rio

Kore abre os olhos e vê água na direção do seu rosto, visão subjetiva em Plano Próximo.
nota técnica: 2D

A água vai gradativamente diminuindo a iluminação e intercala com cortes pretos, onde Kore não consegue enxergar pela pressão da água. A visão subjetiva e Plano Próximo continua.

A pressão da água aumenta, Kore põe a mão na frente do corpo que é puxado para baixo e no fundo vê uma fenda. A luminosidade aumenta vinda da fenda e deixa sombras ao redor do seu pulso visíveis. Visão subjetiva PP - Fenda aproxima-se.
nota técnica: 2D+stop motion

CORTA PARA

CENA 3 – CAVERNA – penumbra

As sombras tentam se aproximar de Kore e Kore foge

Tudo escuro e som de queda em lugar seco

Kore abre os olhos em visão subjetiva, a imagem que vê está desfocada e o foco se ajusta até que ela vê a parede e o chão de uma caverna e numa pan olha em volta do lugar até parar o olhar em três sombras projetadas na parede

Kore se assusta e em Plano Conjunto vê-se Kore caída e retraída

As sombras se aproximam de Kore pela direita em Plano Geral e Kore prepara-se para fugir. Kore coloca a mão esquerda na frente do corpo como tentativa de bloquear o avanço das sombras

Kore levanta-se apressada do chão em Plano Conjunto

Em Plano Próximo na altura dos ombros para cima, Kore corre na direção contrária das sombras, de onde está vindo a luz que ilumina a caverna.

Em Plano Próximo Kore corre pelo corredor da caverna, vê-se seu tronco e parte da coxa

As sombras a seguem na mesma direção em Plano Próximo projetadas na parede do corredor da caverna.

Fade out

CENA 4 – FLORESTA – LUZ INSUPORTÁVEL

Kore está um lugar perigoso e lá é encurralada pelas sombras

Kore entra num novo local cuja luz incide forte no seu rosto. Kore está de costas e vê-se sua cabeça em Close virando de um lado para o outro tentando identificar o local

Kore continua adentrando o ambiente e a luz se intensifica, passa por entre árvores e a luz aumenta, Plano Próximo na altura da sua cabeça e vê-se parte dos troncos das árvores.

Kore anda mais um pouco, dois passos, passa por mais um tronco e a claridade chega no ponto máximo onde Kore não consegue mais continuar a fugir em Plano Próximo

Kore vai perdendo as forças e vê-se seu corpo ficando cansado. A imagem intercala-se com picos de luz, tela branca e imagens das árvores que a cercam. Kore se contorce de agonia em Plano Médio. Ainda intercalando com os quadros brancos em Fade.

Corte para Plano Geral, sombras saindo por entre as árvores e aproximando-se de Kore intercala com quadro branco e estão mais próximas, cercando Kore. Luminosidade diminui devido a presença das sombras.

Core assustada olha para as sombras que a estão cercando, close nos olhos de Kore. Sombras ficam bem próximas de Kore e a luminosidade diminui, fica branda.

Em close sombras começam a encostar nos braços de Kore que tenta se desvencilhar.

As sombras se aproximam cada vez mais tentando envolvê-la em Plano Médio. Em Close estão mais agarradas ao seu braço tomando porções cada vez maiores do corpo de Kore, que tenta se soltar com mais intensidade.

Em Plano Próximo o corpo de Kore está quase todo cercado, mas Kore resiste com intensidade.

Uma sombra se destaca sorrateira das outras em Close, Travelling pelo chão acompanhando seu movimento até abrir para um Plano Conjunto quando a sombra toma forma de lança e pega impulso para trás.

Kore sente um impacto em Detalhe nos olhos sofridos e corte para close no peito de Kore atravessado pela sombra.

Kore cai em blocos, primeiro Plano Próximo do tronco do corpo de Kore caindo, depois das mãos de Kore apoiadas no chão e depois Kore no solo.

Kore caída é envolvida pelas Sombras a partir dos pés até a cabeça em plano médio. A medida que as sombras envolvem o corpo a luz cai até virar noite.

Nota técnica: aqui as sombras 2D passam a ser feltragem.

CORTA PARA

CENA 5 – FLORESTA – NOITE

Kore é envolvida pelas sombras que formam um casulo ao redor de seu corpo

O casulo contendo o corpo de Kore estremece e começa a flutuar até se estabilizar por entre as árvores da floresta. A câmera acompanha seu movimento de subida. De dentro dele emana um brilho azulado que pulsa.

FADE OUT

Versão Final

ROTEIRO DE UMBRA – 2017

Maiara Martins

CENA1 – CLAREIRA - ENTARDECER (ext.)

Core é raptada por seu reflexo

CORE observa seu reflexo na água do rio em Plano Geral ambiente até Plano Conjunto, corta para reflexo em Close.

Em plano conjunto CORE aproxima o dedo indicador ao reflexo. Corta para mão em Plano Próximo próxima ao reflexo.

CORE toca no reflexo e este se fragmenta, corta para

Mão abre.

CORE é engolida pela água do rio em Plano Conjunto.

A água sobe no lugar por onde CORE foi levada.

CORTA PARA

CENA 2 – RIO (int.)

Core é levada para uma fenda no fundo do rio

CORE abre os olhos em cortina e vê água, visão subjetiva em Plano Próximo.

nota técnica: 2D

A água e as bolhas rotacionam na sua frente, um tornado a suga para dentro

fade out

CORTA PARA

CENA 3 – CAVERNA – penumbra (int.)

As sombras tentam se aproximar de Core e Core foge

[Som de queda em lugar seco]

CORE abre os olhos em cortina, a imagem que vê está desfocada e o foco se ajusta

Travelling pela caverna até fade in na sombra projetada na parede da caverna

A sombra projetada se transforma em três sombras

A primeira sombra [MEGERA] sai pela direita por baixo, a segunda [ALETO] sai por esta da ponta direita, por cima e fica posicionada no meio e a terceira [TISÍFONE] vem de baixo desta última

A imagem das três sombras desfoca e foca após as três de posicionarem, corta para CORE em Plano Próximo trazendo a mão próximo ao rosto em forma de defesa, corta para - As sombras se aproximam de CORE pela frente em Plano Conjunto, corta para- CORE, virada para a esquerda, levanta-se do chão em Plano Conjunto Pan de CORE se levantando até Plano Próximo do rosto CORE olha para trás e foge andando rápido em seguida, fade para - SOMBRAS na mesma direção em Plano Próximo projetadas na parede.

Fade out

CENA 4 – FLORESTA – LUSCO FUSCO (ext.)

Core é cercada pelas sombras

Close in na floresta onde

CORE chega de costas e olha lado para o outro identificando o novo local em PG, corta para SOMBRAS passando por entre as árvores em PG, corta para

CORE de costas se escondendo atrás de uma árvore em PG e verificando se há algo a perseguindo, corta para

SOMBRAS seguindo no primeiro caminho onde CORE estava em PG, corta para

CORE olhando por detrás da árvore em PC, de frente, corta para

Pan horizontal da floresta com tudo aparentemente calmo

CORE olhando em PC, corta para

ALETO puxa a mão de CORE para baixo, MEGERA se aproxima pela frente e TISÍFONE por trás e puxa o ombro de CORE para trás em PP

SOMBRAS tentam envolver CORE em Plano Médio e KORE se debate

CORE virada para a esquerda continua se debatendo em PAN vertical para baixo

TISÍFONE se destaca das outras SOMBRAS e se arrasta em PP,

TISÍFONE faz a forma de um chicote e, corta para

Close no rosto de CORE pan vertical até o peito de CORE atravessado por TISÍFONE

CORE começa a cair, corta para

CORE no chão em PC, as três SOMBRAS começam a envolver seu corpo em pan vertical da direita para esquerda

Nota técnica: sombras em 2D para feltragem

SOMBRAS começam a formar um casulo em PP

CORTA PARA

CENA 5 – FLORESTA – NOITE

Core se transforma

O Casulo contendo o corpo de CORE estremece, abre o plano para floresta em PG

O Casulo rotaciona até ficar na vertical e flutua

À medida que o casulo sobe, as árvores ficam para baixo, corta para

Plano próximo do Casulo que gradativamente vai aumentando seu brilho até

FADE BRANCO

Umbra

Umbra				Page 1/8	Umbra				Page 2/8
Scene	Duration	Panel	Duration	Action Notes	Scene	Duration	Panel	Duration	Action Notes
1	23:08	1	01:10	Kore observa seu reflexo na Água do rio em Plano Geral ambiente até Plano Conjunto, corta para reflexo em Close.	1	23:09	4	00:23	Kore observa seu reflexo na Água do rio em Plano Geral ambiente até Plano Conjunto, corta para reflexo em Close.
1	23:08	2	01:00		1	23:09	5	01:00	Kore observa seu reflexo na Água do rio em Plano Geral ambiente até Plano Conjunto, corta para reflexo em Close.
1	23:08	3	01:04	Kore observa seu reflexo na Água do rio em Plano Geral ambiente até Plano Conjunto, corta para reflexo em Close.	1	23:09	6	01:00	Kore observa seu reflexo na Água do rio em Plano Geral ambiente até Plano Conjunto, corta para reflexo em Close.
Umbra				Page 3/8	Umbra				Page 4/8
2	23:08	9	02:10	Em plano próximo Kore aproxima-se do reflexo levantando o corpo mais próximo ao rio. Corta para o reflexo com estendendo a mão.	1	23:08	10	01:05	Kore toca no reflexo, close no dedo e reverberação na Água onde Kore suspira.
2	23:08	8	01:02	Em plano próximo Kore aproxima-se do reflexo levantando o corpo mais próximo ao rio. Corta para o reflexo com estendendo a mão.	1	23:08	11	01:02	Kore toca no reflexo, close no dedo e reverberação na Água onde Kore suspira.
1	23:08	8	01:02	Em plano próximo Kore aproxima-se do reflexo levantando o corpo mais próximo ao rio. Corta para o reflexo com estendendo a mão.	1	23:08	12	01:02	Kore toca no reflexo, close no dedo e reverberação na Água onde Kore suspira.
1	23:08	9	01:05	Em plano próximo Kore aproxima-se do reflexo levantando o corpo mais próximo ao rio. Corta para o reflexo com estendendo a mão.	1	23:08	13	01:05	Kore toca no reflexo, close no dedo e reverberação na Água onde Kore suspira.
1	23:08	10	01:05	Em plano próximo Kore aproxima-se do reflexo levantando o corpo mais próximo ao rio. Corta para o reflexo com estendendo a mão.	1	23:08	14	01:05	Kore é espantada pela Água do rio em Plano Próximo.
Umbra				Page 5/8	Umbra				Page 6/8
2	23:08	14	01:05	Kore é espantada pela Água do rio em Plano Próximo.	1	23:08	15	01:05	Kore é espantada pela Água do rio em Plano Próximo.
2	23:08	17	01:12	Kore é espantada pela Água do rio em Plano Próximo.	1	23:08	16	01:05	Kore é espantada pela Água do rio em Plano Próximo.
1	23:08	16	01:05	Kore é espantada pela Água do rio em Plano Próximo.	1	23:08	17	01:05	Kore é espantada pela Água do rio em Plano Próximo.
1	23:08	18	01:05	Kore é espantada pela Água do rio em Plano Próximo.	2	01:09	3	01:09	

CENA1 – CLAREIRA- ENTARDECER (ext.)



KORE observa seu reflexo na água do rio em Plano Geral ambiente até Plano Conjunto.



Corta para reflexo em Close



Em plano conjunto KORE aproxima o dedo indicador ao reflexo.



Corta para mão em Plano Próximo

CENA1 – CLAREIRA- ENTARDECER (ext.)



KORE toca no reflexo e este se fragmenta



Mão abre

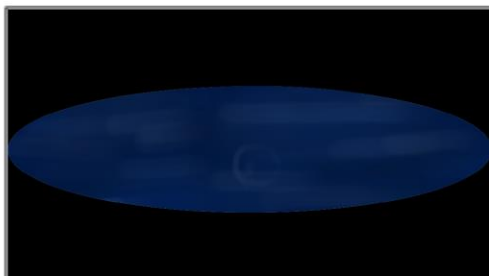


KORE é engolida pela água do rio em Plano Conjunto



A água sobe no lugar por onde Kore foi levada

CENA 2 – RIO (int.)



KORE abre os olhos em cortina e vê água,
visão subjetiva em Plano Próximo.
nota técnica: 2D



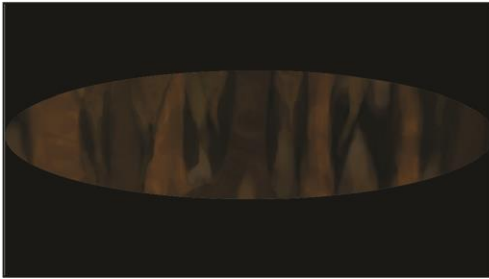
A água e as bolhas rotacionam na sua frente,
um tornado a suga para dentro



Fade out



CENA 3 – CAVERNA – penumbra (int.)



[Som de queda em lugar seco]

KORE abre os olhos em cortina,
a imagem que vê está desfocada e o foco se ajusta



Travelling pela caverna até fade in
na sombra projetada na parede da caverna



A sombra projetada se transforma em três sombras

A primeira sombra [MEGERA] sai pela direita por baixo



A segunda [ALETO] sai por esta da ponta direita acima
e fica posicionada no meio

CENA 3 – CAVERNA – penumbra (int.)



A terceira [TISÍFONE] vem de baixo desta última



A imagem das três sombras desfoca e foca após as três de posicionarem



KORE em Plano Próximo traz a mão próximo ao rosto em forma de defesa



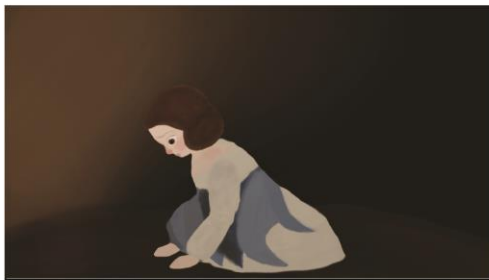
CENA 3 – CAVERNA – penumbra (int.)



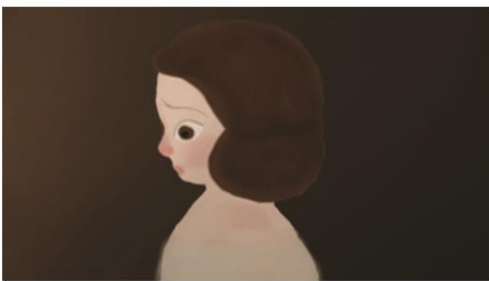
As sombras se aproximam de KORE pela frente em Plano Conjunto



A imagem das três sombras desfoca e foca após as três de posicionarem



KORE, virada para a esquerda, levanta-se do chão em Plano Conjunto



Pan de KORE se levantando até Plano Próximo do rosto

CENA 3 – CAVERNA – penumbra (int.)



KORE olha pra trás e foge andando rápido em seguida, fade para

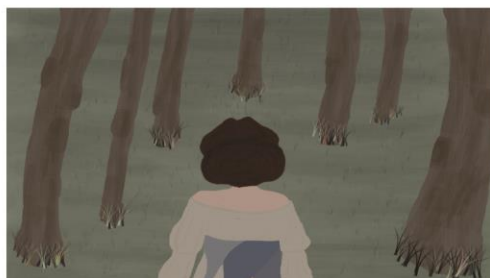


SOMBRAS indo na mesma direção em Plano Próximo projetadas na parede

Fade out



CENA 4 – FLORESTA – LUSCO FUSCO (ext.)



Close in na floresta onde

KORE chega de costas e olha lado para o outro indentificando o novo local em PG, corta para



SOMBRAS passando por entre as árvores em PG, corta para



KORE de costas se escondendo atrás de uma árvore em PG e verificando se há algo a perseguindo, corta para

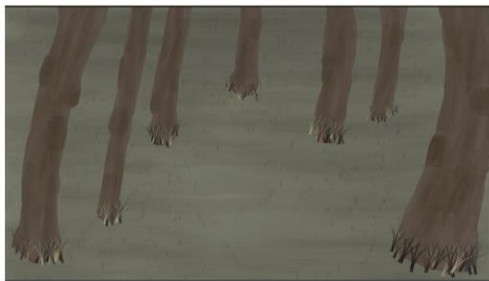


SOMBRAS seguindo no primeiro caminho onde KORE estava em PG, corta para

CENA 4 – FLORESTA – LUSCO FUSCO (ext.)



KORE olhando por de trás da árvore em PC, de frente, corta para



Pan horizontal da floresta com tudo aparentemente calmo

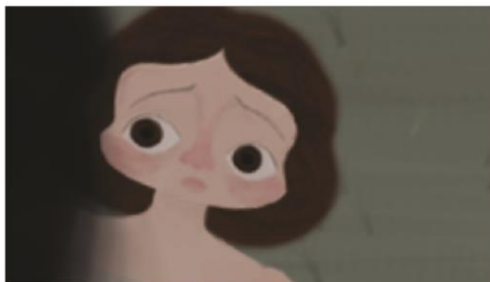


KORE olhando em PC, corta para

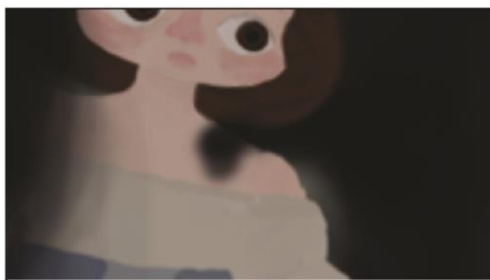


ALETO puxa a mão de KORE para baixo

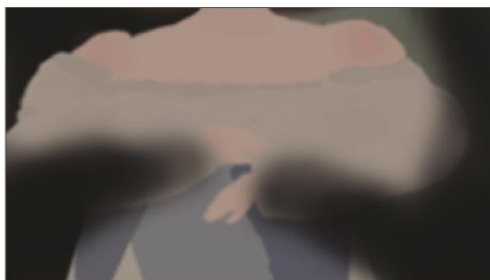
CENA 4 – FLORESTA – LUSCO FUSCO (ext.)



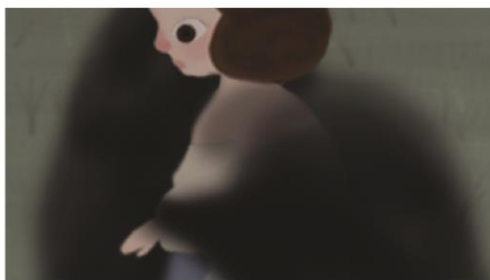
MEGERA se aproxima pela frente



TISÍFONE por trás e puxa o ombro de KORE para trás em PP



SOMBRAS tentam envolver KORE em Plano Médio e KORE se debate



KORE virada para a esquerda continua se debatendo em PAN vertical para baixo

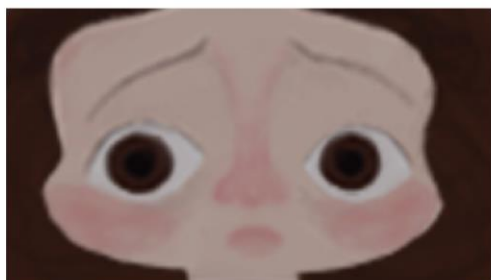
CENA 4 – FLORESTA – LUSCO FUSCO (ext.)



TISÍFONE se destaca das outras SOMBRAS e se arrasta em PP



TISÍFONE faz a forma de um chicote e, corta para



Close no rosto de KORE pan vertical até...



... o peito de KORE atravessado por TISÍFONE

CENA 4 – FLORESTA – LUSCO FUSCO (ext.)



KORE começa a cair, corta para



KORE deitada no chão

As três SOMBRAS começam a envolver o corpo de KORE em pan vertical da direita para esquerda



Continuação...



Sombras começam a formar um casulo em PP

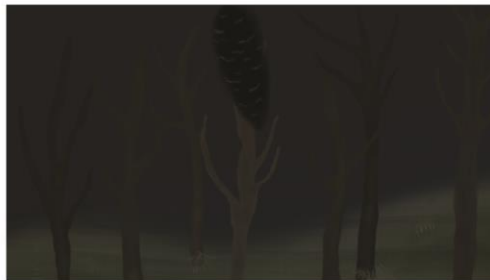
CENA 5 – FLORESTA – NOITE (ext.)



O Casulo contendo o corpo de KORE estremece



Abre o plano para floresta em PG



O Casulo rotaciona até ficar na vertical e flutua

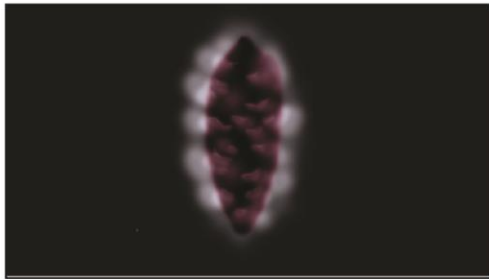


A medida que o casulo sobe as árvores ficam para baixo, corta para

CENA 5 – FLORESTA – NOITE (ext.)



Plano próximo do Casulo que gradativamente vai aumentando seu brilho até



Fade branco



Anexo 5 – Cronograma Anterior

CRONOGRAMA UMBRA - 2017

PERÍODO DE PRÉ PRODUÇÃO DO CURTA METRAGEM DE ANIMAÇÃO

MAIO						
S	T	Q	Q	S	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Legenda:

- **deadline para envio dos orçamentos - 20/05;**
- **22 a 31/05 - período para compra dos materiais e produtos.**

JUNHO						
S	T	Q	Q	S	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Legenda:

- **01 a 15/06 - período de montagem boneca/ personagem principal;**
- **16 a 30/06 - período de montagem do cenário.**

PERÍODO DE PRODUÇÃO DO CURTA

JULHO						
S	T	Q	Q	S	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16

17	18	19	20	21	21	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Legenda:

- **04 a 21/07 - período de gravação e execução do curta.**

AGOSTO						
S	T	Q	Q	S	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Legenda:

- **01 a 31/08 - Período de edição;**

SETEMBRO						
S	T	Q	Q	S	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Legenda:

- **01/09 - Apresentação do primeiro corte;**
- **02 a 30/09 - período de edição.**

OUTUBRO						
S	T	Q	Q	S	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15

16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Legenda:

- **01 a 31/10 - Período de edição.**

NOVEMBRO						
S	T	Q	Q	S	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Legenda:

- **01 a 07/11 - período de afinação final da edição;**
- **08 a 22/11 - período de desenvolvimento de Sound Design + inserção no filme final.**

DEZEMBRO						
S	T	Q	Q	S	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Legenda:

- **04/12 - deadline para o filme estar pronto para apresentação, junto com a memória completa.**

Anexo 6 – Trilha Sonora

Score

Flute in E

Violin

Violin

Cello

Timpani

Escurro

Fade in

pppp

pp

mp

pppp

pp

mp

pppp

p

mf

The first system of the score is in 4/4 time. It features four staves: Flute in E, Violin, Cello, and Timpani. The Flute part is mostly silent. The Violin and Cello parts play a long, sustained note that changes dynamics from *pppp* to *pp* and then *mp*. The Cello part also includes a *p* dynamic. The Timpani part is silent. The section is marked 'Escurro' and 'Fade in'.

Cl.

Vln.

Vln.

Vc.

imp.

Queda

mp

mf

mf

mp

mf

mf

mp

mpizz.

pizz.

fff

The second system of the score is in 5/4 time. It features five staves: Clarinet, Violin, Viola, Violoncello, and Timpani. The Clarinet part has a melodic line with triplets. The Violin and Viola parts play a melodic line with triplets. The Violoncello part plays a bass line with triplets. The Timpani part is silent. The section is marked 'Queda' and has dynamics ranging from *mp* to *fff*. The Clarinet part has a *mpizz.* marking.

2

9

♭ Cl.

Vln. Sombra I arco *pp* *pppp*

Vln. arco *pp* *pppp*

Vc. *pp*

imp.

13

♭ Cl. Floresta

Vln. *mp*

Vln. *pp*

Vc. *p* *pp*

imp.

17

17

19

pizz.

mf

imp.

21

21

pizz.

mf

21

pizz.

21

mf

24

4

Musical score for measures 25-28. The score includes parts for Clarinet in B-flat (Cl.), Violin I (Vln.), Violin II (Vln.), Viola (Vc.), and Cymbal (imp.).

- Cl.:** Measure 25 starts with a half note G4, followed by a quarter rest. Measure 26 has a quarter note G4 with an accent (>) and a dynamic of *f*. Measure 27 has a quarter note G4 with an accent (>) and a dynamic of *mp*. Measure 28 has a quarter rest.
- Vln. I:** Measure 25 has a half note G4 with a dynamic of *f* and a pizzicato (*pizz.*) marking. Measure 26 has a half note G4 with a dynamic of *ff* and an arco (*arco*) marking. Measure 27 has a half note G4 with a dynamic of *mp*. Measure 28 has a quarter rest.
- Vln. II:** Similar to Vln. I, with *f* and *ff* dynamics and *pizz.* and *arco* markings.
- Vc.:** Measure 25 has a half note G4 with a dynamic of *f*. Measure 26 has a half note G4 with a dynamic of *ff* and an arco (*arco*) marking. Measure 27 has a half note G4 with a dynamic of *mp*. Measure 28 has a half note G4 with a dynamic of *mp*.
- imp.:** Measure 25 has a half note G4 with a dynamic of *f*. Measure 26 has a half note G4 with a dynamic of *fff*. Measure 27 has a half note G4 with a dynamic of *mp*. Measure 28 has a quarter rest.

Musical score for measures 29-32. The score includes parts for Clarinet in B-flat (Cl.), Violin I (Vln.), Violin II (Vln.), Viola (Vc.), and Cymbal (imp.).

- Cl.:** Measure 29 has a half note G4 with a dynamic of *mf*. Measure 30 has a half note G4 with a dynamic of *mf*. Measure 31 has a half note G4 with a dynamic of *mf*. Measure 32 has a half note G4 with a dynamic of *mf*.
- Vln. I:** Measure 29 has a half note G4. Measure 30 has a half note G4. Measure 31 has a half note G4. Measure 32 has a half note G4.
- Vln. II:** Similar to Vln. I, with a half note G4 in each measure.
- Vc.:** Measure 29 has a half note G4. Measure 30 has a half note G4. Measure 31 has a half note G4. Measure 32 has a half note G4.
- imp.:** Measure 29 has a half note G4. Measure 30 has a half note G4. Measure 31 has a half note G4. Measure 32 has a half note G4.

6

6

33

Cl.
Vln.
Vln.
Vc.
imp.

pizz. 6 6 3 6 3 6

35

Cl.
Vln.
Vln.
Vc.
imp.

ff
arco

6

Musical score for measures 38-40, featuring parts for B-flat Clarinet (b Cl.), Violin I (Vln.), Violin II (Vln.), Violoncello (Vc.), and Impassibile (imp.).

The score is in 4/4 time and features a key signature of two flats (B-flat major or D minor). The measure numbers 38, 39, and 40 are indicated above the staves.

The parts are:

- b Cl.:** Treble clef. Measure 38: quarter note G4, quarter note A4. Measure 39: quarter note Bb4, quarter note C5. Measure 40: half note C5.
- Vln. (I & II):** Treble clef. Measure 38: quarter note G4, quarter note A4. Measure 39: quarter note Bb4, quarter note C5. Measure 40: half note C5.
- Vc.:** Bass clef. Measure 38: quarter note G2, quarter note A2. Measure 39: quarter note Bb2, quarter note C3. Measure 40: half note C3.
- imp.:** Bass clef. Measure 38: quarter rest. Measure 39: quarter rest. Measure 40: quarter rest.